

EDAD ROMANA: DACIA

Por Magus iuvens@hotmail.com

En la antigüedad, la Dacia era el país habitado por los dacios. Los griegos se referían a ellos como getas (un pueblo del este de la Dacia), y los romanos los llamaron dacios.

El límite sur de la Dacia estaba marcado por el río Danubio (Istros en griego), o en su momento de mayor expansión por los montes Hemos (los actuales Balcanes). La Moesia inferior, al sudeste del Danubio, era el lugar donde vivían los getas e interactuaban con los antiguos griegos. Al este el límite estaba marcado por el Ponto Euxino (El mar Negro) y el río Danastris (Dniester), que los griegos conocían como el Tyras. Sin embargo, algunos asentamientos dacios se extendían más allá de estas fronteras, hacia el este y el oeste.

El siguiente suplemento se centrará en torno a la provincia romana de Dacia, pero también el reino de los dacios que precedió a la conquista romana.

HISTORIA

LOS GETAS

Los registros arqueológicos más antiguos parecen indicar que los humanos habitaron el territorio de la Dacia al menos desde hace 45.000 años, asentándose sucesivas culturas de cazadores y recolectores cada vez más complejas, que se desarrollaron con los contactos comerciales con sus vecinos. Las menciones escritas más antiguas proceden del historiador Herodoto, en torno al siglo V a.C., que habla de una alianza de las tribus getas que fueron derrotadas por Darío el Grande, emperador de los persas, durante su campaña contra los escitas, en el siglo VI a.C.

Habitualmente se considera que los getas o dacios, estaban estrechamente emparentados con los tracios del sur. Las tribus dacias alternaban las relaciones pacíficas y las guerras con otros pueblos vecinos, como celtas, germanos, sármatas y escitas.

Durante la expedición del rey Filipo II de Macedonia en Tracia en el siglo V a.C., los dacios habían sido desplazados por los celtas, provocando un movimiento de pueblos hacia el sur. Gran parte de la zona se encontraba bajo la influencia de los escitas, que fueron derrotados por el rey Filipo. Los getas quedaron así libres de los escitas. Alejandro Magno, en el 335 a.C., se enfrentó a los getas, cruzando el río Ister de noche para sorprenderlos, y tras derrotarlos, conquistó su capital.

Tras la muerte de Alejandro Magno, el general Lisímaco de Tracia declaró la guerra a los getas en el 292 a.C. e invadió su país, pero fue derrotado y tuvo que rendirse. Lisímaco conservó la vida y la libertad gracias a la generosidad del rey Dromíquetes, que consiguió un botín importante con el saqueo del campamento griego y el rescate por sus prisioneros.

Sin embargo, poco tiempo después, durante el siglo III a.C., los getas se enfrentaron a la invasión de pueblos galos procedentes del este. Tras una serie de batallas, fueron derrotados, y miles de getas fueron vendidos como esclavos. Los supervivientes se mezclaron con los invasores galos, adoptando elementos de su cultura.

Existen muchos mitos y leyendas en torno a la Dacia, y como no podía ser de otra forma, los Vástagos dacios tienen muchas historias que hunden sus raíces en los orígenes legendarios de la tierra.

El Clan de los Dragones traza sus raíces hasta aquí. Según cuentan su fundador era un gigantesco dragón o serpiente al que llaman el Más Viejo o la Más Anciana. Procedente de las tierras desconocidas del este. Este dragón llegó a la Dacia y allí encontró a una diosa de la tierra encadenada por un dios lobo. El dragón luchó contra los lobos y terminó liberando a la diosa, y con su ayuda engendró una progenie de dragones con los que derrotó a sus enemigos en una serie de batallas que derribaron las montañas y alzaron otras nuevas.

La guerra terminó con la victoria del Más Viejo y con su esposa se convirtió en señor de la tierra, dotado de una magia poderosa. Sus descendientes se extendieron, y así surgió el Clan de los Dragones.

Pero la paz no podía durar para siempre, y tiempo después comenzó una nueva guerra entre los Dragones y los dioses de las ciudades griegas del sur. De sus enfrentamientos surgieron las leyendas sobre las batallas entre titanes, gigantes y dioses, pues los Dragones engendraron horribles monstruos para la guerra.

Pero finalmente, un dios de la luz llegó del sur en busca del Dragón Más Viejo. Algunos dicen que era Helios, otros que era Apolo, pero el enfrentamiento final entre los dos adversarios fue

devastador. Las montañas temblaron y se derrumbaron de nuevo, pero finalmente el Dragón fue abatido, aunque consiguió arrastrar a su enemigo en su caída.

Los hijos del Dragón se reunieron en la Dacia. Persiguieron a quienes habían traicionado al Más Viejo y los expulsaron de la tierra sagrada. El anciano -o anciana- Yorak fue elegido para custodiar el santuario de la diosa de la tierra en las profundidades de las montañas y la guerra contra los dioses de la luz terminó. No obstante, los llamados Salubri todavía no son bienvenidos en las tierras de los dacios.

En los siglos posteriores hubo nuevas guerras e invasores que llegaron procedentes del sur. Los Dragones les hicieron saber quienes eran los verdaderos amos de la tierra, y los dioses extranjeros aprendieron a temer su ira. No obstante, con el tiempo, otros dioses acudieron a las salvajes y místicas de la tierra, los descendientes de Gangrel, Malkavian y Nosferatu, pero todos respetaban el poder de los Dragones, que dominaban la magia de las raíces de la tierra y las artes de la carne y el hueso. Muchos pueblos les hacían sacrificios y obedecían su voluntad simplemente para evitar la muerte y la destrucción a manos de los terribles dioses.

BUREBISTA

No está claro por qué motivo los getas pasaron a ser denominados dacios. El historiador Estrabón los considera dos pueblos diferentes, con los getas viviendo en el este y los dacios en el oeste. Sin embargo, hacia el siglo I a.C., los romanos llamaban a la zona Dacia, posiblemente indicando que durante este período los dacios habían alcanzado la hegemonía.

El rey Burebista consiguió expulsar a los galos hacia el año 60 a.C. y unir a las tribus de los dacios mediante la diplomacia y la guerra, extendiendo su reino desde el Ponto Euxino hasta la fuente del río Tisa. Derrotó a los pueblos boyos, tauriscos y bastarnos, y realizó incursiones en Tracia, Macedonia e Iliria. Hacia el año 55 a.C. Burebista se anexionó las ciudades griegas de la costa del Mar Negro, así como toda la llanura del río Danubio hasta los Balcanes.

Inevitablemente, la expansión del reino de los dacios y las incursiones de Burebista llevaron al conflicto con Roma. Durante la guerra civil romana del año 49 a.C. el general Pompeyo se alió con el rey de los dacios y reconoció sus conquistas. Sin embargo, tras la batalla de Farsalia, Julio César acabó con la alianza entre Roma y los dacios, consciente de su poder y la amenaza que suponían. Sin embargo, antes de que estallara la guerra entre Roma y Dacia, Julio César fue asesinado en Roma, y Burebista era también asesinado durante una rebelión militar en el año 44 a.C. llevada a cabo por varios nobles dacios.

Después de la muerte del rey Burebista, el reino se fragmentó en cuatro partes, a menudo enfrentadas entre sí, y los dacios se mantuvieron a la defensiva frente a sus vecinos. El poder de los dacios resurgiría en el año 68, con el ascenso al poder del rey Duras, y con su sucesor Decébalos, que en el año 85 consiguió reunificar el reino de los dacios y de nuevo presentaba una amenaza para Roma.

Los Dragones de la Dacia a menudo disputaban entre sí. El anciano Yorak pocas veces interfería en sus enfrentamientos, dedicado a sus estudios místicos sobre la metamorfosis. Anhelaba no sólo mejorar su forma, sino trascenderla. Con el tiempo tomó aprendices, que extendieron sus enseñanzas, creando templos subterráneos adornados con piel, carne, huesos y sangre.

Otros hijos del Más Viejo a veces acudían a Yorak en busca de consejo, pero las reuniones del clan eran cada vez más espaciadas. Sin embargo, Triglav, un hermano de Yorak, advirtió de la amenaza que se estaba gestando en el oeste, donde estaba surgiendo un nuevo imperio. Cuando los romanos llegaron a las fronteras de la Dacia, Yorak ordenó compartir la sangre con varios guerreros y jefes dacios, buscando crear un poderoso reino que pudiera hacer frente a los romanos.

De entre las filas de los Dragones surgió Rebus, un chiquillo de Yorak, un caudillo tan poderoso en las artes de la guerra como en la magia. Rebus derrotó a sus adversarios y pronto se convirtió en el jefe visible de la mayoría de los Dragones de la Dacia. Otros clanes aceptaron su supremacía, y desde las sombras Yorak le dio su bendición. Bajo la influencia de Rebus, los dioses de la Dacia unieron sus fuerzas, limaron las asperezas y reunieron fuerzas para soportar la tormenta que se avecinaba procedente del oeste.

DECÉBALO

En el año 85 los dacios comenzaron a realizar incursiones contra la provincia romana de Moesia, situada al sur del Danubio. Los dacios derrotaron y mataron a Opio Sabino, el gobernador romano, obligando al emperador Domiciano a enviar más tropas a la zona. Marco Cornelio Nigrino sustituyó a Sabino, y el propio emperador tomó el mando, consiguiendo expulsar a los dacios y dejando al general Cornelio Fusco a cargo de la defensa de la provincia.

El general Fusco lanzó un ataque contra la Dacia, pero sus legiones sufrieron una grave derrota en el paso montañoso de Tapae (Las Puertas de Hierro de Transilvania). Fusco murió, y Decébalos fue coronado rey después de que el viejo rey Duras abdicara.

El general Fusco fue reemplazado por Tettio Juliano en el año 88, dirigiendo un nuevo ejército romano contra los dacios. Consiguió detenerlos, pero al mismo tiempo, los romanos estaban sufriendo ataques en la frontera con Germania por parte de los pueblos marcomanos y sármatas. Ante esta nueva amenaza, el emperador Domiciano decidió hacer la paz con el rey Decébal, pagando un tributo de ocho millones de sestercios para mantener la paz.

El reconocimiento de Decébal como rey de los dacios por parte del emperador romano incrementó su prestigio. Y durante los años siguientes se dedicó a construir fortificaciones y máquinas de guerra, utilizando ingenieros romanos, y recibiendo a descontentos y desertores del ejército romano en su corte. También buscó establecer alianzas con otros pueblos, como los bastarnos de Germania y los roxolanos de Sarmatia, además de conseguir que otros de sus vecinos no interfirieran en sus planes.

En principio, los no muertos que parasitaban el Imperio Romano no estaban especialmente interesados por los territorios al norte del río Danubio. Por supuesto, entre ellos circulaban historias sobre el reino de los terribles Dragones, sus oscuras hechicerías y muchas leyendas exageradas. En ocasiones algún Dragón llegaba como embajador o viajero a los dominios romanos, donde era recibido con cortesía, pero poco más.

Cuando el Imperio Romano se extendió por los Balcanes, los Vástagos romanos incorporaron a algunos Dragones en su territorio. Hubo algunas batallas y conflictos, pero otros aceptaron el orden romano mientras no interfiriera con sus asuntos. Otros fueron reconocidos como Principes, aunque fuera nominalmente, lo mejor para evitar guerras. La mayoría de estos Dragones eran descendientes del antiguo dios Triglav, el de las Tres Cabezas, que dormía en letargo bajo las montañas.

Tres antiguos romanos conocidos como los Tres Césares, dirigieron la expansión del Senado Eterno de Roma hacia el este, derrotando enemigos, reclutando aliados y negociando pactos. Hacia finales del siglo I d.C. los dominios del Senado Eterno había llegado a las puertas del reino de los dacios. Más allá de los problemas y enfrentamientos entre los mortales, los Vástagos de Roma comenzaron a ambicionar los territorios de la Dacia. Rumores sobre fabulosas minas de oro y un poder a disposición de quien fuera lo bastante osado como para tomarlo comenzaron a circular entre la Estirpe romana.

Los Tres Césares se reunieron en el año 98 en Istria para decidir cómo debían actuar en la Dacia. Marco Sexto del clan Malkavian estaba interesado en los secretos de los Dragones, Lucina Camila de los Ventrue ambicionaba gobernar su propio dominio, y Cayo Emilio Sereno de los Lasombra estaba dispuesto a poner a prueba a los legionarios de Roma contra los guerreros dacios.

Los Dragones se encontraban a la espera. Nadie está seguro de qué provocó su ataque, pero a principios del año 101 un dominio de Moesia fue atacado, sus habitantes salvajemente torturados y convertidos en una monstruosidad de multitud de miembros. El triunvirato de vampiros que habitaban el lugar habían sido colgados de los árboles y expuestos al amanecer. Una nota desafiante firmada por el caudillo Rebus advertía al Senado Eterno que no se atreviera a cruzar el Danubio.

LA PRIMERA GUERRA DACIA

En el año 101 el emperador Trajano obtuvo el apoyo del Senado para enfrentarse al rey Decébal, considerado una amenaza. La ofensiva romana fue precedida por dos columnas de legionarios, que se dirigieron hacia el corazón de la Dacia, arrasando las poblaciones que encontraban a su paso. Los dacios reaccionaron atrincherándose en las montañas y evitando las batallas en campo abierto. Al año siguiente el emperador Trajano trasladó su ejército descendiendo por el río Danubio hasta la ciudad de Oescus en la provincia de Moesia.

En Oescus los ejércitos romanos se reunieron para un ataque final contra los dacios, que fueron derrotados en la Batalla de Tapae, en un paso de montaña. Después de la batalla, el emperador, preocupado por la llegada del invierno, y teniendo en cuenta que su victoria no había sido definitiva, decidió establecer un tratado de paz.

Por el tratado, Decébal se convertía en un monarca reconocido y aliado de Roma, recibiendo refuerzos técnicos y militares contra otros pueblos de la zona. Sin embargo, Decébal utilizó estos recursos para asegurar la independencia del reino de la Dacia, preparándose para una eventual rebelión contra el dominio romano.

Junto a las legiones romanas reunidas por el emperador Trajano partieron Marco Sexto, Lucina Camila y Cayo Emilio. Estos tres Vástagos eran apoyados por sus sires y representaban los intereses del Senado Eterno. Habían entrenado a varios cuerpos de legionarios y ghouls para buscar y cazar vampiros, y se adentraron en el territorio de la Dacia.

Los resultados fueron mixtos. Varios Dragones fueron descubiertos y destruidos bajo la luz del sol, pero la utilización de ghouls durante el día no fue tan eficaz como los vampiros romanos pretendían.

Los Dragones tenían sus propios cultos y servidores, que se sacrificaban gustosamente por sus amos. Lucina Camila fue secuestrada y utilizada como rehén, y los vampiros romanos se vieron obligados a negociar.

La retirada del emperador Trajano y sus tropas fue acompañada por los vampiros. La campaña de los no muertos podía considerarse un fracaso, ya que no habían conseguido apoderarse de ningún dominio, y habían sufrido varias pérdidas importantes. Lucina Camila había sido Juramentada por Sangre por el caudillo Rebus y anunció que no volvería a pisar la Dacia.

En los Balcanes, los Tres Césares se reunieron. Sin embargo, sus chiquillos no fueron castigados demasiado severamente. Al menos, la guerra había servido para tantear las defensas de los Dragones, y prepararse para el siguiente ataque. Los antiguos romanos enviaron mensajes al Senado Eterno y desde sus catacumbas los vampiros romanos se aseguraron de que una nueva guerra contra los dacios fuese inevitable.

LA SEGUNDA GUERRA DACIA

Durante un tiempo, Decéballo cumplió las condiciones de Roma, pero pronto comenzó a fomentar la revuelta de las tribus dacias contra los romanos y a saquear las colonias romanas a lo largo del Danubio. Viendo que la guerra era inevitable, el emperador Trajano comenzó a reunir sus legiones hacia el año 105.

Como ocurrió en la primera guerra, el conflicto resultó costoso para el ejército romano, hostigado por los dacios que evitaban el combate en campo abierto, atrincherándose en bosques y montañas. La victoria decisiva resultaba complicada, y finalmente se estableció una segunda paz temporal, que fue repetidamente rota por Decéballo.

El emperador Trajano reclutó refuerzos y al año siguiente poco a poco comenzó a conquistar las fortalezas montañosas que rodeaban Sarmizegetusa, la capital de los dacios, obligando a sus enemigos a presentar batalla en torno a la ciudad en el verano del año 106, con la participación de las legiones II Adiutrix y IV Flavia Felix, y un destacamento de la VI Ferrata.

Los dacios consiguieron rechazar el primer asalto de los romanos, pero la traición de Bicilis, un noble local permitió que el ejército de Trajano descubriera y destruyera los canales que surtían de agua a la capital dacia. Cercada y asediada, la ciudad se quedó sin agua ni comida y terminó arrasada. El rey Decéballo consiguió huir, pero fue perseguido por la caballería romana y se suicidó antes de ser capturado. Bicilis reveló a los romanos dónde se encontraba el tesoro del rey en el río Sargesia -una fortuna que Carcopino estimó en 165.500 kg de oro y 330.000 kg de plata.

A pesar de la caída de Sarmizegetusa, la guerra continuó hasta el año siguiente. La última batalla tuvo lugar en Porolissum. El final fue marcado por un triunfo para Roma y sus ejércitos. El emperador Trajano anunció 123 días de celebraciones en todo el imperio. Cien mil esclavos dacios fueron enviados a Roma para desanimar futuras revueltas.

Cuando estalló la Segunda Guerra Dacia, los Vástagos romanos estaban preparados. No sólo fue la estrategia del emperador Trajano y de las legiones. En esta ocasión acudió el Cuerpo de la Victoria, un grupo de ghouls de élite, especialmente preparados para luchar contra los no muertos. Cayo Emilio los dirigía con eficacia, y en esta ocasión los Dragones se vieron obligados a ceder terreno. Lanzaron sus maldiciones contra los romanos y varios asesinos trataron de descabezar el ejército Roma yendo a por el emperador.

Pero Trajano estaba bien protegido de noche y de día por las propias sombras. Una voluntad implacable acompañaba al ejército romano. Y cuando el sol se eclipsó, permitiendo que los Vástagos romanos atacaran a los vampiros dacios, la oscuridad se cernió sobre Dacia. El poderoso Rebus, que había dirigido la resistencia contra los invasores, fue derrotado y destruido, y sus ejércitos de ghouls y no muertos se dispersaron.

Los Días sin Sol han provocado numerosos debates entre los Vástagos. Se ha dicho que el Dios del Río de la Oscuridad, el padre de los Lasombra, acompañaba a Trajano, o quizás uno de sus hijos más poderosos, como Montano o Boukephos, y el poder de los dioses de la sombra era tal que fueron capaces de oscurecer el sol.

En cualquier caso, el poder de los Vástagos romanos impidió que los Dragones interfirieran en el avance de las legiones. Para los Vástagos dacios fue como si el dios Tchernobog hubiera cubierto el sol con sus manos. Privados del poder de sus propios dioses, los dacios flaquearon, y terminaron siendo derrotados, y las legiones romanas marcharon sobre Sarmizegetusa.

ESTABLECIMIENTO DE LA DACIA TRAJANA

Las legiones XIII Gemina y V Macedónica fueron desplegadas de forma permanente en la Dacia. El territorio del sur fue anexionado y convertido en provincia y otros territorios fueron añadidos a las

provincias limítrofes, y aunque varias tribus dacias permanecieron libres en el norte, nunca volvieron a crear un estado fuerte, aunque realizaron ocasionales incursiones en territorio romano aliados con los sármatas.

Oficialmente la provincia romana de Dacia fue establecida el 11 de agosto del año 106. Para su gobierno se nombró un legado imperial con rango de cónsul, apoyado por dos legados legionarios a cargo de las legiones establecidas en la provincia. El procurador augusto era el responsable de los impuestos y gastos del ejército.

Al este y sur de la Dacia se encontraba la provincia de Moesia, dividida en tiempos de Domiciano en Moesia Superior, con capital en Singidunum y Moesia Inferior con capital en Tomis. En la frontera occidental de Dacia se encontraba la llanura panonia, donde habitaban los yacigios, una tribu sármata. Al nordeste de Dacia se encontraba el país de los bastarnos, roxolanos y carpios, mientras que al norte se encontraba una sección de Transilvania habitada por los dacios no romanizados, entre los que destacaban los costobocios.

Los romanos dedicaron gran esfuerzo a la romanización de la nueva provincia, creando una infraestructura urbana de colonias para los soldados retirados con baños romanos, foros y templos, unidas con calzadas, que unían el norte de la provincia con el Mar Negro. También se fomentó la llegada de colonos procedentes de las provincias existentes.

Tras la conquista romana, la población dacia había quedado reducida. Crito escribió que unos 500.000 dacios fueron esclavizados, y 100.000 fueron deportados a Roma como parte de las celebraciones del triunfo del emperador. De todas formas, los dacios permanecieron en los asentamientos rurales, y varios nobles dacios se unieron a la administración provincial.

El emperador Trajano estableció la capital de la provincia en Ulpia Traiana Sarmizegetusa, a unos 40 km al oeste de la destruida capital de los dacios, que en un principio sirvió como base para la legión IV Flavia Felix, y que pronto fue colonizada por los veteranos retirados de la guerra.

Un embajador de los Dragones dacios acudió para hacer la paz con los romanos. Se trataba de Damek, quien aceptó las condiciones del Senado Eterno. La Dacia pasaría a ser un dominio reconocido, y los Dragones que así lo decidieran, podrían participar en el nuevo orden. Se pagó un enorme tributo en oro y esclavos y se intercambiaron rehenes para mantener el pacto, y el propio Damek tomó como esposa a Lucina Camila, aunque la consorte Ventruie no aceptó de buen grado.

Una de las condiciones de la paz fue que los santuarios y lugares sagrados de los Dragones serían respetados. Por esta razón la capital de Ulpia Traiana Sarmizegetusa fue construida lejos de Sarmizegetusa, que se convirtió en una ciudad abandonada y habitada sólo por los no muertos.

Los Vástagos romanos habían añadido una nueva conquista a su imperio. Sin embargo, no todos estaban conformes. Hubo Dragones dacios que se retiraron más allá de las fronteras de la Dacia Trajana, para curar sus heridas y aguardar el momento de volver a atacar, y con ellos también había vampiros de otros clanes, principalmente Gangrel y Nosferatu, que se resentían ante la llegada de los invasores romanos y la matanza y esclavización de los dacios.

REORGANIZACIÓN Y CONSOLIDACIÓN

Cuando el emperador Trajano murió en el año 117, su sucesor Adriano se encontraba en Antioquía, en Siria. No podía regresar a Roma, pues Trajano había ordenado que protegiera los nuevos territorios dacios al norte del Danubio. De hecho, a la muerte del emperador, los roxolanos se aliaron con los yacigios para rebelarse contra Roma. Por lo tanto, el nuevo emperador Adriano envió a sus ejércitos antes de seguirlos tan pronto como le fue posible.

Adriano se encontraba descontento con los territorios al norte del Danubio, y sopesó la posibilidad de retirarse de la Dacia. Como medida de seguridad, dismanteló el puente que el ingeniero Apolodoro había construido sobre el Danubio, preocupado por las incursiones bárbaras del norte.

En el año 118 Adriano había derrotado a los roxolanos y yacigios, estableciendo una paz, aunque decidió abandonar varios territorios conquistados por su predecesor, que fueron entregados a los roxolanos. La provincia fue reorganizada en una Dacia Superior y una Dacia Inferior. La legión IV Flavia Felix fue trasladada desde Sarmizegetusa hasta Moesia Superior.

En el año 124 fue creada una Dacia Porolissensis en los territorios al norte de la Dacia Superior, aproximadamente en el noroeste de Transilvania. La Dacia Superior pasó a ser administrada por un senador pretoriano y el legado imperial pasó a tener sólo una legión bajo su mando, establecida en Apulon. La Dacia Inferior y la Dacia Porolissensis pasaron a ser gobernadas por procuradores.

El principal interés del emperador Adriano por los territorios dacios fue la explotación minera, monopolizando los ingresos de las minas. El propio Adriano visitó el asentamiento de Napoca y lo convirtió en un municipio romano.

Con la llegada del emperador Antonino Pío el gobierno romano de Dacia se consolidó. Mejoraron las defensas y la construcción de calzadas. El anfiteatro de Ulpia Traiana Sarmizegetusa fue completado. Los campamentos militares fueron fortificados en piedra y amurallados.

Sin embargo, en el año 158 los dacios se rebelaron nuevamente ante el pago de tributos. Una vez sofocada la revuelta la provincia fue reorganizada. La Dacia Porolissensis con capital en Porolissum permaneció como estaba, la Dacia Superior fue convertida en la Dacia Apulensis con capital en Apulon y la Dacia Inferior en Dacia Malvensis, con Romula como su capital. Cada zona pasó a ser gobernada por un procurador ecuestre, que respondía ante el gobernador senatorial en Apulon.

Mientras los mortales se dedicaban a organizar y construir en la nueva provincia romana, los Vástagos hacían lo propio en nombre del Senado Eterno. Cayo Emilio Sereno del clan Lasombra se convirtió en Princeps de Apulon, Séptima Silvana del clan Malkavian en Princeps de Romula y Sarmizegetusa quedó bajo la autoridad de Lucina Camila del clan Ventrue.

Sarmizegetusa merece una mención especial. Como parte del acuerdo entre los Vástagos romanos y dacios, la capital romana de la Dacia Trajana fue construida apartada de la antigua capital de los dacios. En principio Lucina Camila era la Princeps, pero como consorte de Damek de los Dragones, se veía obligada a pasar cada vez más tiempo con su esposo, por lo que sus chiquillos asumieron las labores del gobierno de la ciudad romana.

El dominio de los Vástagos romanos del Senado Eterno en la Dacia en gran parte se reducía a las ciudades y algunas colonias romanas. Los Dragones y otros Vástagos fuera del pacto seguían reinando a la sombra de las montañas y la espesura de los bosques. Hubo algunos intercambios cortesés, entre vampiros romanos y dacios e incluso alguno acuerdo beneficioso para ambos, pero por lo general, preferían habitar separados. Los viejos temores y rencores eran demasiado fuertes como para que desaparecieran de la noche a la mañana.

Aunque en los dominios romanos se mantenía la división social de Patricios-Plebeyos-Peregrini, la presencia de los Dragones en la Dacia era demasiado importante como para que fueran ignorados. Cuando se presentaban en un dominio romano solían ser tratados con cortesía y respeto, especialmente la prole de Damek, considerado un aliado. Estos Dragones “romanizados” a menudo fomentaron los matrimonios entre la aristocracia dacia y las élites romanas, creando así un linaje de servidores ghouls.

LA GUERRA DE LOS MARCOMANOS

Poco después de la llegada del emperador Marco Aurelio al poder en el año 161, las fronteras de la Dacia comenzaron a ser presionadas por las tribus bárbaras del norte. En el año 166 se reorganizó la provincia de nuevo, fusionando las tres provincias dacias en una llamada Tres Daciae. Dos legiones fueron desplegadas dentro de la provincia: la XIII Gemina en Apulon y la V Macedónica en Potaissa. El emperador nombró gobernador a Sexto Calpurnio Agrícola con el título de legado imperial con rango de cónsul. Los procuradores romanos en Dacia mantuvieron sus posiciones.

Las defensas de la provincia comenzaron a ser presionadas por las incursiones de las tribus de cuados y marcomanos, que atravesaron la Dacia hasta llegar a Moesia. Los yacigios aprovecharon la invasión para apoderarse de las minas de oro de Alburnus Maior en el año 167. Las villas romanas de Ulpia Traiana Sarmizegetusa fueron arrasadas y el campamento militar destruido por los marcomanos. Cuando el emperador Marco Aurelio llegó en el año 168, los yacigios habían tomado más de 100.000 cautivos romanos y destruido varias fortificaciones.

En el año 169 Sexto Calpurnio Agrícola fue sustituido -se cree que había muerto debido a una enfermedad o en batalla, y el emperador dividió de nuevo la provincia en tres, encargando a Marco Claudio Fronto, el legado de Moesia Superior, que asumiera el mando de las tres provincias de Dacia en el año 170. No duró mucho tiempo; a finales de año fue derrotado y muerto en batalla contra los yacigios. Su sucesor fue Sexto Cornelio Clemente.

En el año 170 los costobocios invadieron la Dacia, y el imperio romano se encontraba tan debilitado en su frontera norte que no pudo impedirlo. El emperador Marco Aurelio inició negociaciones diplomáticas para acabar con las alianzas de los bárbaros. En el año 171 los astingos, dirigidos por sus jefes Raüs y Raptus, invadieron la Dacia tras derrotar a los costobocios, y tras negociar con los romanos aceptaron abandonar la provincia y asentarse en las tierras de los costobocios. También se repartieron terrenos entre unos 12.000 bárbaros nómadas, con la intención de que se asentaran y se aliaran con los romanos para hacer frente a los invasores. Otros pueblos, como los roxolanos, se convirtieron en clientes de los romanos a cambio de sucesivos pagos.

En el año 173 los romanos habían derrotado a los marcomanos; sin embargo, continuaba la guerra contra los yacigios y cuados. El emperador Marco Aurelio dirigió su atención hacia ellos y derrotó a los cuados en el año 174, en una batalla sobre el hielo del Danubio, obligándolos a aceptar la paz. En el año 175 derrotó a los yacigios y los expulsó de la Dacia, por lo que el senado romano le concedió el título

de *Sarmático Máximo*. Consciente de la necesidad de una solución estable a los problemas de la frontera norte del imperio, Marco Aurelio se mostró flexible con los marcomanos y yacigios, permitiéndoles comerciar en la Dacia con el permiso del gobernador. También planeaba anexionarse sus territorios y convertirlos en nuevas provincias, pero el plan se vio frustrado por la revuelta de Avidio Casio.

Con el emperador ocupado en otro lugar, Roma restableció de nuevo un sistema de alianzas con las tribus bárbaras, pero los germanos regresaron y comenzaron a establecerse en el norte de la Dacia. Marco Aurelio nombró gobernador a Pertinax y en el año 179 emprendió una nueva campaña militar al norte del Danubio contra los cuados y los burios. Tras su victoria, Marco Aurelio decidió convertir los territorios al noroeste de la Dacia en nuevas provincias, pero murió en el año 180. Fue sucedido por su hijo Cómodo, que lo acompañaba. El joven concluyó una paz rápida con los bárbaros antes de volver a Roma.

La guerra continuó en la Dacia durante el reinado de Cómodo. Hacia el año 185 se produjeron nuevas revueltas e insurrecciones. Los legados romanos de Cómodo derrotaron a las tribus dacias que vivían más allá de la provincia y devastaron el territorio fronterizo con la esperanza de desanimar nuevas incursiones.

Pero no todos los vampiros dacios habían aceptado la Pax romana. Algunos Dragones se negaban a aceptar la autoridad del Senado Eterno, y muchos de ellos se habían marchado de la Dacia, cruzando los Cárpatos y asentándose en las fronteras. Un guerrero llamado Noriz se convirtió en el líder de estos Dragones descontentos.

Y el clan de los Dragones no estaba solo en su odio a Roma. Un antiguo Gangrel conocido como Pardo, disgustado con el tratamiento de las tierras dacias y la expansión de la civilización romana en los viejos bosques, reunió a su prole entre los germanos y pastoreó a los mortales para que realizaran incursiones contra los asentamientos y colonias. Primero debilitaban las fronteras y después atacaban en el interior de la provincia. Y no sólo los mortales se convertían en sus presas. Algunos Vástagos romanos y dacios también fueron destruidos y diabolizados en los ataques.

El enfrentamiento entre germanos y romanos derivó en una guerra a gran escala en la que los no muertos no resultaron ajenos. De nuevo los Vástagos romanos movieron a sus peones y dirigieron a las legiones contra los bárbaros, mientras al mismo tiempo buscaban a sus enemigos. Algunos Dragones, resentidos con el dominio de Roma, se regocijaron en secreto viendo cómo sus enemigos sufrían, y al mismo tiempo aprendieron para el futuro.

Cayo Emilio Sereno de los Lasombra, Princeps de Apulon, se convirtió en el principal líder de la defensa de la Dacia. Varios Lasombra y Ventrue cayeron en los dominios atacados por los bárbaros Gangrel, pero las represalias fueron terribles. Aparte de masacrar tribus germanas enteras, los Vástagos romanos prendieron fuego a los bosques donde se refugiaban sus enemigos. Los Gangrel de la Dacia se convirtieron en objetivo de una purga implacable. El propio Pardo, a pesar de su poder, estuvo a punto de sucumbir a manos de cazadores que lo buscaban de noche y de día, por lo que se retiró a las tierras del norte, aguardando el momento de volver a atacar. Muchos de sus chiquillos no fueron tan afortunados.

A pesar de las victorias de Roma, la situación entre los vampiros germanos y dacios terminó en una tensa tregua. Hubo algunos acuerdos territoriales, fijando las fronteras de varios dominios. Cayo Emilio Sereno acordó con varios caudillos Gangrel que no extendería las fronteras de la Dacia al norte, y que dejaría de perseguirlos dentro de la provincia mientras respetaran las leyes del Senado Eterno.

EL REINADO DE LOS SEVEROS

El asesinato del emperador Cómodo en el año 192, provocó una serie de conflictos y guerras sucesorias hasta el ascenso del general Septimio Severo, que ocupó el trono y derrotó a sus rivales en 197. Durante su reinado la paz se asentó en la Dacia, y las incursiones bárbaras cesaron. Las fortificaciones destruidas fueron reconstruidas y la frontera de la provincia extendida hacia el este, construyendo una muralla, el Limes Transalutanus. La muralla se extendía unos 225 km con una serie de 14 campamentos y fuertes militares. Los municipios romanos también se multiplicaron en la provincia con el asentamiento de soldados retirados y veteranos, y Ulpia Traiana Sarmizegetusa y Apulon pasaron a gobernarse con el derecho itálico.

Septimio Severo fue sucedido por sus hijos Caracalla y Geta en el año 211, pero Caracalla asesinó a su hermano para gobernar como emperador en solitario. En el año 213 el emperador atravesó la Dacia en su camino hacia oriente para luchar contra los partos. Mientras estuvo en Dacia, estableció una serie de maniobras diplomáticas para mantener a los bárbaros del norte divididos, especialmente a los marcomanos y a los cuados. En Porolissum hizo asesinar a Gaiobomaro, el rey de los cuados. También ordenó extender el Limes Transalutanus y la frontera al este.

En el año 218 Caracalla fue asesinado y sucedido por Macrino, quien devolvió a varios rehenes dacios para tranquilizar a las tribus, inquietas tras la muerte de su predecesor. Bajo el reinado de Alejandro Severo, representantes de las tres Dacias se reunieron en consejo en Ulpia Traiana Sarmizegetusa, y varios fuertes fueron reconstruidos.

Nuevos Vástagos romanos acudieron para ocupar el espacio vacío que habían dejado sus predecesores en la Dacia. Sin embargo, muchos de ellos eran simples oportunistas, sin otro lugar a donde ir, o desterrados a un lugar considerado peligroso. Cayo Emilio Sereno del clan Lasombra y Princeps de Apulon era el más veterano de los vampiros que habían llegado con la conquista. Lucina Camila cada vez pasaba más tiempo junto a su esposo Damek en Sarmizegetusa, mientras que Séptima Silvana se despreocupaba cada vez más del gobierno, dedicada a la veneración de los antiguos dioses dacios, creando un culto de sangre.

La llegada de nuevos vampiros romanos provocó algunos roces con los Dragones. Más de uno de los recién llegados tuvo que “ser puesto en su lugar.” Los antiguos dioses de la tierra se resentían ante las intromisiones cada vez más frecuentes en sus dominios. El propio Cayo Emilio tuvo que ejecutar a varios infractores, siendo consciente de que el dominio del Senado Eterno sobre la Dacia dependía de la alianza con los Dragones. Desde Sarmizegetusa, Damek se mostraba comprensivo con sus aliados, y trataba de contener a sus compañeros más belicosos.

Sin embargo, los propios Dragones dacios conspiraban para deshacerse del yugo romano. Desde las profundidades de los Cárpatos, el anciano Yorak hacía mucho más que dedicarse a sus estudios en el aislamiento. Los ocasionales discípulos que acudían para disfrutar de sus enseñanzas eran enviados con mensajes al este y el norte, manipulando a las tribus bárbaras y preparándolas para nuevos ataques. Durante el siglo III varios caudillos Brujah, Gangrel y Nosferatu surgieron en los límites de la Dacia, deseosos de acabar con el dominio de Roma.

Entre los Dragones que no habían aceptado la autoridad romana, Noriz era el más beligerante, estableciendo su dominio al este de la Dacia. Comenzó Abrazando progenie y enviándola contra los dominios dacios, no sólo contra los vampiros romanos, sino contra los Dragones “traidores”. Durante el siglo III se convirtió en el principal adversario de los Vástagos de la Dacia. Entre sus adversarios se encontraban Damek y Yorak, lo que permitía que justificaran su aparente lealtad a Roma.

EL FIN DE LA DACIA TRAJANA

El asesinato del emperador Alejandro Severo y el ascenso de Maximino el Tracio en el año 235 dio comienzo a varias décadas de conflictos y guerras por la sucesión al trono imperial. Durante la década de 230, los godos comenzaron a migrar desde oriente, presionando a otros pueblos. Entre el año 236 y el 238, el emperador Maximino luchó en la Dacia contra los carpios, pero tuvo que retirarse a Roma ante el estallido de una guerra civil.

La confusión en el corazón del imperio permitió que los godos, aliados con los carpios, conquistaran Histria en el año 238, así como varios asentamientos romanos en el delta del Danubio. Incapaz de enviar tropas para detenerlos, el imperio se vio obligado a comprar la paz, pagando un tributo anual a los godos; esto enfureció a los carpios, que exigieron un pago similar.

En el año 245 el emperador Filipo el Árabe interrumpió el pago del tributo y los carpios invadieron la Dacia, atacando la ciudad de Romula y arrasando varios asentamientos. La línea defensiva del Limes Transalutanus fue abandonada, y el emperador tuvo que acudir a la Dacia para hacerse cargo de la situación. A finales del año 247 los carpios habían sido derrotados y pidieron la paz; el emperador recibió el título de Cárpio Máximo. A pesar de las victorias romanas, las ciudades dacias comenzaron a fortificarse y tomar medidas defensivas.

En el año 250, poco después de que Decio se convirtiera en emperador, una coalición de godos y sármatas dirigida por el rey Cniva cruzó el Danubio, exigiendo la reanudación del pago de un tributo. El emperador romano les hizo frente y murió en la Batalla de Abrito (251). Los godos y sus aliados se asentaron en el curso inferior del Danubio y la costa occidental del Mar Negro, y los dacios cayeron bajo su influencia, mientras el sistema clientelar de la provincia comenzaba a desmoronarse.

La presión de los godos continuó durante el reinado de Galieno, que se vio obligado a dividir el imperio con Póstumo en la Galia en el año 260, para concentrarse en la frontera del Danubio. Las victorias de Galieno sobre los carpios y los dacios le permitieron reclamar el título de Dácico Máximo. Sin embargo, las victorias militares fueron estériles. Las legiones establecidas en la Dacia fueron transferidas a Panonia, acompañadas por parte de los habitantes. En el año 271 el emperador Aureliano consiguió derrotar a los godos, pero decidió abandonar la provincia, las últimas tropas y administradores civiles fueron evacuados en los años posteriores, posiblemente hasta 275.

Aureliano estableció una nueva provincia de Dacia, llamada Dacia Aureliana, con capital en Serdica, en la Moesia Inferior, y gran parte de la población romanizada que había abandonado las tierras al norte del Danubio se asentó en la nueva provincia.

A mediados del siglo III el Princeps Cayo Emilio Sereno era consciente de que el dominio romano sobre la Dacia se estaba desmoronando. Los vampiros romanos eran débiles o inefectivos, más preocupados de sus propios intereses mezquinos que de presentar un frente común, y la lealtad de los vampiros dacios era sospechosa. Aún así, aceptó el desafío de resistir el empuje de los vampiros bárbaros en las fronteras de la provincia, desplegando a los Cuerpos de la Victoria no sólo para que destruyeran los refugios de sus enemigos, sino realizando varias incursiones más allá de la Dacia. Varios chiquillos de Noriz fueron descubiertos y expuestos a la luz del sol. Los Gangrel godos eran quemados en sus bosques, o morían enfrentados a los Lupinos.

El propio Cayo Emilio emboscó a Arbo, el líder de los Gangrel godos, y lo persiguió como si fuera un lobo, hasta que lo atravesó con una estaca y bebió su sangre. Quienes creían que era un guerrero débil estaban muy equivocados. El antiguo Lasombra sabía que ante sus enemigos bárbaros sólo lograría vencerlos mostrando fuerza y sembrando el terror.

Los enemigos de Roma sufrieron. Un fantasma de oscuridad los perseguía y cazaba uno tras otro. Pero el miedo también llegó a los propios romanos y finalmente, en una ironía del destino, el Princeps fue cazado por los suyos. Unos mortales cristianos encontraron la cripta donde se refugiaba el monstruo y lo expusieron a la luz del sol.

Ese mismo año el emperador Decio murió en batalla contra los godos, y como una presa que se rompe, los enemigos de Roma atacaron al unísono. Muchos vampiros romanos ni siquiera se molestaron en presentar batalla y huyeron, abandonando sus dominios antes de que llegaran los bárbaros. Otros se ocultaron, aguardando a que pasara el temporal.

Por su parte, los vampiros dacios y godos siguieron la estela de la invasión bárbara. La diablerie se volvió habitual, y muchas criptas y refugios se llenaron de ceniza. Damek se volvió contra su esposa Lucina, y el propio Yorak envió a sus servidores para que abrieran las puertas a los bárbaros y los guiaran hasta sus enemigos.

Cuando el emperador Aureliano consiguió derrotar a los godos, muy pocos vampiros romanos habían sobrevivido en la Dacia, o se habían sometido a los invasores. Las legiones y ciudadanos del imperio abandonaron el territorio a su suerte y los no muertos siguieron sus pasos.

DESPUÉS DE LA RETIRADA ROMANA

A pesar de la retirada de la Dacia, la frontera del Danubio continuó siendo muy conflictiva, y para proteger las provincias al sur del río, los romanos mantuvieron una serie de fuertes en la orilla norte tiempo después, así como una parte de la legión XIII Gémina, al menos hasta el año 305. Los asentamientos romanos también continuaron activos bajo el dominio de los godos, aunque a un nivel más reducido.

Al mismo tiempo, los pueblos sármatas, bastarnos y carprios estaban siendo presionados por el avance de godos, vándalos y gépidos, lo que a su vez los llevó a avanzar sobre el territorio romano del sur. Para conseguir acceso, estos pueblos alternaron entre el sometimiento y la amenaza a las autoridades romanas. Los bastarnos terminaron asentándose en Tracia, mientras que a los carprios se les permitió asentarse en Panonia.

En el año 291 los godos se habían recuperado de la derrota a manos de Aureliano y comenzaron a avanzar sobre la Dacia. Los godos tervingios atacaron a los dacios y carprios, derrotándolos en 295 y asentándose en el nordeste de la antigua provincia, que pasó a llamarse Gothia, desde el río Dniester al este a Oltenia en el oeste. Tras derrotar a sus enemigos en el año 295, entraron en conflicto con los romanos, que trataban de mantener el control sobre el Danubio. Los romanos reconocieron a los tervingios como foederatus, o al menos aliados nominales. Hasta el año 320 los godos respetaron los tratados y mantuvieron la paz en la antigua provincia.

En el año 323, durante el reinado del emperador Constantino I, los tervingios aprovecharon la guerra civil entre Constantino y Licino para atacar el imperio desde sus asentamientos en Dacia. Apoyaron a Licinio hasta su derrota en el año 324; Licinio trató de refugiarse entre sus aliados, pero fue apresado. Como resultado, Constantino emprendió una política más agresiva contra los godos, reparando fuertes y construyendo un nuevo puente en el Danubio en Sucidava.

A principios del año 336 el emperador Constantino cruzó el Danubio y aplastó a los godos, reconstruyendo la provincia romana al norte del río. El senado de Constantinopla le ofreció el título de Dácico Máximo. Los godos tervingios huyeron hacia el norte y entraron en conflicto con los sármatas, que pidieron ayuda al emperador. Tras la derrota, los tervingios firmaron un tratado de paz con los romanos, que se mantuvo durante varias décadas.

En el año 367 el emperador Valente utilizó un incidente diplomático para emprender una nueva campaña contra los godos. Tras reconstruir los fuertes del Danubio y ordenar varias incursiones, en el año 369 Valente invadió Gothia, derrotando nuevamente a los tervingios y obligándolos a aceptar una paz bajo sus propios términos.

Sin embargo, pocos años después, la llegada de los hunos desde el este presionó a los godos, que se vieron obligados a abandonar las tierras al norte del Danubio y buscar refugio en el Imperio Romano. La hostilidad hacia los refugiados y los malentendidos llevaron a la rebelión de los godos. El emperador Valente trató de detenerlos, pero fue derrotado y murió en la Batalla de Adrianópolis en el año 378.

Aunque muchos eruditos de los Vástagos señalan el comienzo de la Larga Noche en la caída de Roma, hay quienes afirman que en realidad comenzó con el abandono de la Dacia. En efecto, aunque en las décadas siguientes el Imperio Romano todavía atravesaría momentos brillantes, había comenzado un período de regresión, en que las fronteras romanas se irían reduciendo progresivamente.

Tras el abandono de la Dacia, muchos vampiros romanos huyeron, siguiendo a los mortales, y sólo unos pocos permanecieron, aferrándose tenazmente a sus dominios simplemente porque no tenían ningún otro lugar al que ir. Algunos caerían en las décadas siguientes, ante las sucesivas invasiones, pero también en los conflictos internos, y otros caerían en letargo o se adaptarían a las nuevas costumbres de la Larga Noche.

Entre los vampiros romanos destaca Séptima Silvana, del clan Malkavian, quien permaneció en Sarmizegetusa, como sacerdotisa de un culto de sangre. Su hermano de sangre, Octavio, se convertiría en su principal rival por el dominio de las voluntades de los mortales.

Los Dragones ocuparon el vacío de poder que habían dejado los vampiros romanos. Tres poderosos antiguos asumieron el poder en la Dacia: Damek, Noriz y Valeska. De hecho Noriz se proclamó Rey de Reyes, un título que antes había sido otorgado al anciano Yorak, pero el anciano, aunque vigilante de lo que ocurría en la Dacia, en gran parte se desentendía de la política de su linaje, dedicándose a sus investigaciones esotéricas.

No obstante, Yorak era consciente del peligro de que Roma y sus parásitos volvieran a ocupar los territorios de la Dacia, y no estaba dispuesto a permitirlo. En secreto se reunió con sus hermanos de sangre y juntos, estos ancianos comenzaron a atraer a las tribus bárbaras hacia las fronteras del imperio. Varios caudillos bárbaros recibieron la sangre de los Dragones, y a ellos se unieron otros vampiros enemigos de Roma, principalmente Brujah, Gangrel y Nosferatu. De hecho, en las lejanas tierras del este, la anciana Nosferatu conocida como la Abuela, reunía sus hordas contra el imperio.

En cualquier caso, en el siglo IV los romanos se habían retirado de la Dacia, aunque su influencia, en gran parte quebrada, sobrevivió en los descendientes de los dacios, desperdigados por las tierras que rodeaban los Cárpatos. Comenzaba un período de oscuridad.

Comenzaba la Larga Noche.

LISTA DE GOBERNADORES DE LA DACIA TRAJANA

La provincia romana de Dacia, conocida como Dacia Trajana fue creada en el año 106 por el emperador romano Trajano tras la derrota del rey dacio Decéballo. Originalmente se trataba de una sola provincia de nombre Dacia, gobernada por un *Legatus Augusti pro praetore*. En el año 118, el emperador Adriano reorganizó la provincia, abandonando territorios al este y rebautizando la provincia como *Dacia Superior*. Al mismo tiempo, separó la Moesia Inferior y la unió al territorio del norte del Danubio, rebautizándolo como *Dacia Inferior*. En el año 123, Adriano creó una tercera provincia, *Dacia Porolissensis*, a partir del territorio al norte de la *Dacia Superior*.

El emperador Antonino Pío emprendió una nueva reorganización en el año 158. La *Dacia Superior* fue rebautizada como *Dacia Apulensis*, la *Dacia Inferior* se transformó en la *Dacia Malvensis*, mientras que la *Dacia Porolissensis* permaneció como estaba. Durante esas transformaciones, la *Dacia Superior/Apulensis* fue gobernada por un legado consular, mientras las otras dos provincias quedaron bajo el gobierno de procuradores.

En el año 166, la presión de los bárbaros en la frontera del Danubio obligó al emperador Marco Aurelio a reorganizar otra vez la provincia. En esta ocasión fusionó las tres Dacias en una, llamada *Tres Daciae*, gobernada por un legado consular. Sin embargo, las tres provincias todavía se administraban separadamente, cada una con un procurador que respondía al gobernador proconsular. Aparte de un breve período durante las guerras contra los marcomanos, cuando la provincia se dividió temporalmente en tres debido a la situación de emergencia, *Tres Daciae* mantuvo su estructura hasta que el emperador Aureliano abandonó la provincia en el año 271.

LEGATI AUGUSTI PRO PRAETORE DACIA (106-118)

-Julio Sabino (105-107/109)

- Décimo Terencio Scauriano (109-110/111)
- Cayo Avidio Nigrino (112-113)
- Quinto Baebio Macer (114)
- Cayo Julio Quadrato Basso (117)

LEGATI AUGUSTI PRO PRAETORE DACIA SUPERIOR (118-158)

- Quinto Marcio Turbo Publicio Severo (117-119)
- Cneo Minicio Faustino Sexto Julio Severo (119-127)
- Cneo Papirio Eliano Emilio Tuscilo (131-134)
- Cayo Julio Basso (135-138)
- Lucio Annio Fabiano (138-141)
- Quinto Mustio Prisco (141-144)
- Publio Orfidio Senecio (144-147/148)
- Cayo Curtio Justo (148-150)
- Marco Sedatio Severiano (150-153)
- Lucio Julio Próculo (153-156)
- Marco Estatio Prisco Licinio Itálico (156-158)

LEGATI AUGUSTI PRO PRAETORE DACIA APULENSIS (158-166)

- Publio Furio Saturnino (159-161)
- Publio Calpurnio Próculo Corneliano (161-164)
- Tiberio Julio Flacino (164-166)

LEGATI AUGUSTI PRO PRAETORE TRIUM DACIARUM (166-271)

- Sexto Calpurnio Agrícola (166-168)
- Marco Claudio Fronto (168-170)
- Sexto Cornelio Clemente (170-172)
- Lucio Emilio Caro (173-175)
- Cayo Arrio Antonino (176-177)
- Publio Helvio Pertinax (177-179)
- Cayo Vettio Sabiniano Julio Hospes (180-182)
- Lucio Vespronio Cándido (182-184)
- Cayo Pescennio Niger (185)
- C. C (...) (190)
- Quinto Aurelio Polo Terenciano (193)
- Publio Septimio Geta (195)
- Polieno Auspex (197-200)
- Lucio Octavio Juliano (200-202)
- Lucio Pomponio Liberalis (204)
- Mevio Suro (205)
- Claudio Galo (206-208)
- Flavio (?) Póstumo (211-212)
- Lucio Mario Perpetuo (212-215)
- Cayo Julio Septimio Castino (215-217)
- Marco Claudio Agripa (217-218)
- Iasdio Domiciano (222-235)
- Quinto Julio Liciniano (235-238)
- Décimo Simonio Próculo Juliano (238-244)
- Marco Veracilio Vero (244-270?)

PROCURATORES DACIA APULENSIS (166-271)

- Tito Desticio Severo (166)
- Publio Cominio Clemente (169-176)
- Cayo Sempronio Urbano (181)
- Tiberio Claudio Jenofonte (183)
- Elio Apolinar (184-193)
- ...ronio Antoniano (195-198)
- Tito Cornasidio Sabino (200)
- Lucio Octavio Félix (201-217)
- Herennio Gemelino (205)

- Ulpio Victor? (218-222)
- Marco Aurelio Tunesiano (200-235)
- Quinto Axio Eliano (236-238)
- Caesidio Respecto (240-242)
- Marco Lucceio Félix (242-245)
- Publio Elio Hammonio (245-247)
- Marco Aurelio Marco (251-253)
- Quinto Decio Vindex (?)
- Temonio Secundo (?)

PROCURADORES AUGUSTI DACIA INFERIOR (118-158)

- Egnatio (118-121)
- Cocceio Naso (122-126)
- Plautio Caesiano (126-129)
- Claudio Constante (130)
- Tito Flavio Constante (138)
- Tito Flavio Prisco Galonio Fronto Quinto Marcio Turbo (138-140)
- Julio Aquila Fido (140)
- Ulpio Saturnino (146)
- Vario Prisco (152-155)

PROCURADORES DACIA MALVENSIS (158-271)

- ...lio Cu... (167-168)
- Marco Macrino Avito Catonio Vindex (169)
- Marco Aurelio Casiano (235-271)

PROCURADORES DACIA POROLISSENSIS (123-271)

- Livio Grato (123)
- Flavio Itálico (131-135)
- Marco Macrinio Vindex (151-154)
- Tiberio Clodio Quintiano (157)
- Volu... (161/162)
- Lucio Sempronio Ingenuo (164)
- Marco Valerio Maximiano (178-179)
- Cayo Valerio Catulino (180-190)
- Elio Constante (191-192)
- Publio Elio Sempronio Licino (198-209)
- Marco Cocceio Genial (200)
- Cayo Publicio Antonio Probo (198-209)
- Cayo Aurelio Atiliano (211-217)
- Ulpio Victor (217)
- Marco Aurelio Apolinar (?)

LOS PUEBLOS DE LA DACIA

LOS DACIOS

Los antiguos griegos consideraban que dacios y getas estaban estrechamente emparentados con los tracios del Norte de Grecia, considerando que hablaban la misma lengua, aunque es una afirmación incierta, ya que han sobrevivido pocos testimonios. Los dacios convivían en su mismo territorio con otras tribus con cultura germana, celta y sármata.

Aunque varios autores romanos afirman que tras la conquista de la Dacia y la muerte del rey Decébalos las tierras quedaron despobladas por la muerte, la huida y la esclavización de sus habitantes, existen varias evidencias de que permaneció cierta población que mantuvo las prácticas culturales de los antiguos dacios. Los asentamientos dacios se encontraban demasiado poblados para ser eliminados o exiliados de forma extensiva. Por otra parte, los romanos no ocuparon toda la Dacia, y tribus dacias como los carpis y los costobocios, eran un problema en las fronteras.

De todo el Imperio Romano llegaron numerosos colonos para asentarse en la Dacia Trajana. Se construyeron numerosas colonias y asentamientos urbanos, mientras los dacios permanecían en las poblaciones rurales.

En al menos dos ocasiones los dacios se rebelaron contra la autoridad romana: la primera rebelión tuvo lugar en 117, lo que provocó el regreso del emperador Trajano desde oriente, y en el año 158 cuando la rebelión fue aplastada por Marco Estatio Prisco.

Durante la anexión de la Dacia muchos asentamientos en las montañas fueron destruidos, pero con el paso del tiempo se procedería a su reconstrucción, al mismo tiempo que las colonias romanas. Las aldeas y construcciones tradicionales permanecieron durante el período romano.

A pesar de que la cultura dacia se mantuvo, también fue influenciada por el proceso de romanización, tanto en los objetos cotidianos como en la lengua. La cerámica dacia convivía con la romana, incluyendo diseños locales. La élite dacia también adoptó nombres y costumbres romanas, aunque la mayoría de los dacios conservaron sus nombres y cultura, y obedecieran las normas sociales y culturales del Imperio Romano.

Los varones dacios eran reclutados en el ejército romano, formando unidades auxiliares que eran enviadas a todos los lugares del imperio, desde las provincias orientales hasta Britania. La *Vexilation Dacorum Parthica* acompañó al emperador Septimio Severo en su expedición a Partia, mientras la cohorte *I Ulpia Dacorum* fue desplegada en Capadocia, la cohorte *II Aurelia Dacorum* en la Pannonia Superior, la cohorte *I Aelia Dacorum* en Britania y la *II Augusta Dacorum Miliaria* en la Moesia Inferior. En las tumbas de soldados dacios se encuentra la inscripción *natione Dacus*, ya fuesen nativos dacios, dacios romanizados, colonos romanos en Dacia o sus descendientes. Los veteranos dacios que recibían la ciudadanía romana a menudo preferían regresar a su lugar de origen.

LA COLONIZACIÓN ROMANA

La romanización afectó de distintas maneras a la Dacia. La zona más romanizada se encontraba junto al Danubio, bajo la administración imperial y con la presencia de las legiones romanas. En contraste, los dacios que vivían al norte y el este de la provincia recibieron menos influencia de Roma, aunque nominalmente se encontraban bajo su autoridad.

Para ocupar las ciudades, cultivar los campos y explotar las minas, el Imperio Romano comenzó un proyecto de colonización con colonos procedentes de todo el imperio. La procedencia de los colonos era muy diversa, aunque la mayoría eran latinos y griegos, pero entre los nuevos habitantes también había celtas, tracios y sirios. Sin importar su origen, los colonos eran la manifestación de la civilización y la cultura de Roma, y eran el mecanismo más eficaz de romanización, utilizando el latín como lengua franca.

La colonización de Ulpia Trajana Sarmizegetusa fue realizada por ciudadanos romanos retirados de las legiones. La mayoría de ellos procedían de Noricum y el oeste de Pannonia. Desde Dalmacia también se trajeron mineros, que formaron comunidades conocidas como *Vicus Pirustarum*, y estaban bajo su propia jurisdicción, gobernados por *princeps*.

EL EJÉRCITO ROMANO

Se estima que en la Dacia pudieron haber sido situados hasta 50.000 soldados dependiendo del momento. Al final de su primera campaña en 102, el emperador Trajano estableció una legión en Sarmizegetusa, antes de retirarse. Cuando concluyó la conquista estableció al menos dos legiones en la nueva provincia: La IV Flavia Félix en el fuerte de Bersobis y la XIII Gemina en Apulon. Se ha conjeturado que podría haber una tercera legión: La I Adiutrix, aunque las evidencias no son claras.

El emperador Adriano trasladó la legión IV Flavia Félix de Bersobis a Singidunum en Moesia, considerando que una sola legión sería suficiente para la seguridad de la Dacia. Cuando estallaron las guerras contra los marcomanos al norte del Danubio, el emperador Marco Aurelio se vio obligado a cambiar de política, trasladando la legión V Macedónica de Troesmis en Moesia a Potaissa en Dacia.

Aparte de las legiones, en la Dacia estuvieron presentes numerosas unidades auxiliares. En conjunto, al ser una provincia fronteriza, se encontraba muy militarizada. Las legiones y unidades militares de Tracia también fueron trasladadas a la frontera norte de la Dacia en momentos puntuales, con diversas funciones.

ASENTAMIENTOS

La provincia de la Dacia seguía la estructura de población de colonias, municipios y asentamientos rurales, principalmente villas con latifundios asociados y vici (aldeas). Las colonias, habitadas casi exclusivamente por ciudadanos romanos, eran las más importantes, seguidas por los municipios, que recibían cierta independencia administrativa y judicial. Las dos principales ciudades de la Dacia romana, Ulpia Trajana Sarmizegetusa y Apulon, tenían un desarrollo similar al de otras ciudades del oeste del Imperio Romano.

La provincia disponía de diez ciudades romanas, originadas a partir de los campamentos militares que Trajano había ordenado construir en sus campañas.

ULPIA TRAJANA SARMIZEGETUSA

La *Colonia Ulpia Traiana Augusta Dacia Sarmizegetusa* fue la capital y la mayor ciudad de la Dacia Romana, recibiendo el nombre de Sarmizegetusa a partir de la antigua capital de los dacios, situada a unos 30-40 km. Se cree que fue construida a partir del terreno del campamento de la legión V Macedónica, y poblado por veteranos y colonos itálicos. Desde el principio recibió el título de colonia y ley itálica. El centro y el asentamiento civil ocupa una zona de 130 hectáreas con una población entre 20.000 – 25.000 habitantes a principios del siglo III d.C. Después de la retirada de los romanos, la población descende drásticamente, aunque una pequeña comunidad permaneció en el anfiteatro hasta finales del siglo IV.

El centro urbano fue construido bajo el mandato de Décimo Terencio Scauriano, segundo gobernador de la Dacia, y fue la sede del gobernador de la provincia hasta su traslado a Apulon. Las primeras edificaciones fueron construidas por un destacamento de la legión IV Flavia Félix. En el interior se encontraban los edificios públicos y administrativos, así como varias insulae privadas. En el centro se construyó el foro viejo. La entrada estaba situada en la intersección de las dos calles principales de la ciudad, con un tetrapilón decorado a ambos lados con fuentes dedicadas a las ninfas.

Al sur del foro viejo se construyó el foro nuevo en el año 153, con un capitolio al oeste, y un templo dedicado a la tríada capitolina (Júpiter, Juno y Minerva), que situaba a Sarmizegetusa como el centro religioso de la Dacia. A principios del siglo III se construyó un templo dedicado a los dioses de Palmira. Al nordeste del foro nuevo se construyó el edificio del procurador fiscal de la Dacia.

El asentamiento civil se extendía más allá de las murallas, principalmente hacia el norte, abarcando otras 100 hectáreas. El edificio más importante era el anfiteatro, al principio de madera, pero reconstruido a finales del siglo II en piedra. Junto a él también se construyó una escuela de gladiadores. A sur se construyeron termas y baños, y al este del anfiteatro se encontraba un lugar sagrado con numerosos templos y santuarios, dedicados a Némesis, Liber Pater, Asclepio, Higia y Silvano.

Entre los años 222 y 235 la ciudad recibió el título de metrópolis. La principal familia romana de la ciudad era la gens Cominia, de origen plebeyo.

OTRAS CIUDADES DACIAS

Ampellum: Se trata del mayor asentamiento minero de la Dacia, dedicado principalmente a la extracción de oro. Muchos de los primeros mineros procedían de Dalmacia. El cercano asentamiento de Dierna servía como puesto comercial. Durante el reinado de Septimio Severo recibió la posición de municipio.

Apulon: Segunda ciudad en importancia tras Sarmizegetusa, Apulon también comenzó como un campamento de los legionarios de Trajano. Casi de inmediato comenzó a construirse un asentamiento civil junto al río Mures, a unos 4 km del campamento militar. La ciudad evolucionó rápidamente, pasando de ser un vicus de Sarmizegetusa a un municipio durante el reinado de Marco Aurelio, y a una colonia durante el reinado de Cómodo. Se convirtió en la capital de la Dacia Apulensis, y su importancia residía por ser la sede del alto mando militar de la Dacia. Durante el reinado de Septimio Severo comenzó a rivalizar con Sarmizegetusa.

Drobeta: El asentamiento de Drobeta fue construido junto al puente de Trajano, el más largo de la época imperial, construido para llevar suministros a las legiones y diseñado por el ingeniero Apolodoro de Damasco. Atraviesa el río Danubio y tiene 1135 m de longitud, construido sobre veinte arcos de madera asentados sobre pilares de mampostería. Sin embargo, el emperador Adriano ordenó su destrucción, para evitar las incursiones bárbaras.

El fuerte de Dobreta fue construido al mismo tiempo que el puente, pero junto al fuerte también se construyeron unas termas y ya en el siglo III, una iglesia cristiana. Su construcción continuó hasta el reinado de Adriano. Desde entonces mantuvo su función militar en la Dacia Romana, y tras el abandono de la provincia todavía permaneció ocupado, como línea de defensa, hasta que fue destruido por los hunos.

Napoca: Adquirió la condición de municipio como *Aelium Hadrianum Napocenses* durante el reinado del emperador Adriano. A finales del siglo II Cómodo le dio el rango de colonia como *Colonia Aurelia Napoca*. Fue evacuado en el año 274.

Porolissum: En el año 106, durante la segunda guerra contra los dacios, el emperador Trajano estableció una guarnición militar para defender la principal vía de comunicación a través de los Cárpatos. El fuerte construido fue ocupado con soldados auxiliares hispanos, galos y britanos, con sucesivas cohortes de todo el imperio.

Posteriormente la fortaleza fue ampliada y reconstruida en piedra, y alrededor se desarrolló un asentamiento civil. El emperador Adriano convirtió Porolissum en la capital de la Dacia Porolissen, siendo un importante centro de comercio con los dacios y un puesto aduanero. La guarnición mantuvo relaciones pacíficas con los asentamientos dacios de los alrededores.

Durante el reinado de Septimio Severo Porolissum fue convertido en municipio.

Potaissa: Surgió a partir del campamento de la legión V Macedónica en el año 166 durante las guerras contra los marcomanos. El emperador Septimio Severo le otorgó la condición de municipio, y Caracalla el de colonia. La ciudad destaca por sus minas de sal.

Romula: También conocido como Malva, el nombre del anterior asentamiento dacio, recibió el título de municipio durante el reinado de Adriano, y el de colonia durante el de Septimio Severo, siendo la capital de la Dacia Malvensis.

La ciudad tenía dos fuertes, ocupados por soldados de las legiones VII Claudia Filipiana y XXII Primigenia, junto a una unidad permanente de arqueros sirios.

Sucidava: La ciudad de Sucidava se encuentra en la orilla norte del río Danubio, siendo un importante puesto fronterizo junto a un puente romano. En este lugar se encuentra la iglesia cristiana más antigua de la Dacia. Bajo los muros de la ciudad fluye una fuente subterránea. Durante el reinado del emperador Constantino, Sucidava se convirtió en un puesto importante para una eventual reconquista de la Dacia.

Tibisco: Sobre este asentamiento dacio se construyó un fuerte de tropas auxiliares, que recibió el título de municipio durante el reinado del emperador Septimio Severo. La ciudad se encuentra situada en las montañas, junto a la confluencia de los ríos Timis y Bistra. En el siglo III era un importante centro productor de cerámica y una de las ciudades más prósperas de la Dacia, aunque pronto sufrió las incursiones de los bárbaros.

ECONOMÍA

Con el ejército romano manteniendo la Pax Romana, la provincia de la Dacia prosperó hasta el siglo III, pasando de una sociedad rural a una sociedad con un avance comparable a otras provincias. Debido a su riqueza minera, había mayor cantidad de monedas circulando en la Dacia que en otras provincias. A mediados del siglo III la mayor parte de las monedas romanas de bronce se acuñaban en Sarmizegetusa.

Los recursos naturales de la provincia constituían una considerable riqueza para el conjunto del imperio, produciendo cereales, principalmente trigo.

Las minas de oro habían sido uno de los incentivos que habían impulsado la incorporación de la Dacia al Imperio Romano. Numerosos mineros de Dalmacia fueron traídos para explotar los yacimientos de oro de los Montes Bihor. La minería floreció durante el siglo II, pero a finales de siglo comenzó a disminuir la producción y varias minas fueron cerradas en el siglo III. Dacia también disponía de minas de sal, hierro, plata y cobre desde la época de los reyes dacios. También producía enormes cantidades de materiales de construcción: esquisto, caliza, arenisca, andesita y mármol.

Las ciudades dacias se convirtieron en importantes centros fabriles. En Porolissum, Romula y Dierna existían importantes fundiciones de bronce; había un taller de joyería en Napoca, y forjas de armas en Apulon. En Sarmizegetusa y Tibisco también había talleres de producción y soplado de vidrio. Los asentamientos rurales producían diversas artesanías, especialmente cerámica.

RELIGIÓN

La religión de los dacios había recibido cierta influencia de la religión helénica, con un panteón de dioses identificados con los elementos naturales. Zalmoxys era el dios supremo y de toda la tierra, así como la divinidad de los vivos y los muertos, del mundo subterráneo y la tierra. Gebeleizis era el dios del fuego, la guerra y la lluvia; Derzis era el dios de la salud, Bendis la diosa del campo, vinculada a la magia, el amor y la maternidad, mientras que Kotys era la reina madre de los dioses.

Tras la llegada de los romanos se impuso la religión oficial de Roma junto a otras religiones procedentes de Grecia, Asia Menor y el oeste del imperio. Todos los principales dioses del panteón romano estaban representados en la Dacia: Júpiter, Juno, Minerva, Venus, Apolo, Pater Liber, Libera y otras. El dios romano Silvano, protector de campos, bosques y rebaños, tenía una importancia inusual, segundo sólo a Júpiter. Con frecuencia en la Dacia recibe los títulos de silvestre y doméstico.

En la Dacia también se introdujeron cultos orientales dedicados a la diosa Cibeles y su amante Attis, así como al dios Mithras, muy popular entre los soldados romanos. El culto al jinete Salenos fue importado de Tracia, y la diosa gala Epona también recibía culto en la Dacia, así como las Matronas.

No hay evidencias de dioses dacios que fueran incorporados al panteón romano, ni dioses dacios que fueran adorados con un nombre romano. Con la destrucción de los lugares sagrados durante la conquista romana no se construyó ningún santuario dacio, aunque las prácticas fueron alteradas por la

romanización, y los espíritus locales recibieron nombres romanos. Sin embargo, en las zonas rurales las prácticas tradicionales de los dacios sobrevivieron.

EL CRISTIANISMO

Los primeros cristianos comenzaron a llegar a la Dacia en el siglo I. Según la leyenda, el apóstol Andrés, uno de los discípulos de Jesús, predicó entre los escitas y los pueblos del Danubio.

Pero más allá de los mitos, parece que la nueva religión llegó a la Dacia con comerciantes y soldados extranjeros, especialmente de oriente. Las primeras iglesias cristianas a menudo aparecen asociadas a los fuertes militares, y también aparecen algunos signos de persecución.

Sin embargo, la provincia de Dacia fue abandonada antes de que el cristianismo fuera aceptado en el Imperio Romano en el siglo IV, por lo que su presencia siempre fue minoritaria, aunque varias comunidades cristianas surgieron en el bajo Danubio, bajo la autoridad del obispo de Tomis.

LOS VAMPIROS DE DACIA

CLANES OPTIMATES

LASOMBRA

De todos los clanes de Roma, posiblemente sean los Lasombra quienes más empeño pusieron en la conquista de la Dacia. La mayoría acudieron acompañando a las legiones romanas, participando en batallas nocturnas contra los vampiros dacios, impidiendo que interfirieran en la guerra de los mortales. Según se dice, incluso el propio dios de los Lasombra habría acudido personalmente para asegurar la victoria.

Tras la conquista, la mayoría de los Lasombra de la Dacia han permanecido vinculados a las legiones y unidades militares, reclutando entre sus filas y al mismo tiempo asegurándose de que los bárbaros no sean una amenaza. El dominio de Apulon es la principal fortaleza dacia del clan, aunque están presentes en la mayoría de asentamientos romanos, especialmente donde se encuentran legiones o cohortes. Aunque también hay algunos políticos despiadados del linaje entre las élites dacorromanas, el poder militar y las hazañas militares son más valorados.

Sin embargo, los Lasombra han pagado un elevado precio, y echan en falta el compromiso de los demás clanes romanos. A medida que se acerca el fin de la provincia, parece que sólo los Posidonios deciden permanecer, y sólo cuando Roma decide retirar las legiones, su presencia llega a su fin. Sin embargo, se dice que otros permanecen atrás, en la Dacia, enfrentados a la marea de barbarie que se avecina, aguardando el momento de resurgir.

Cayo Emilio Sereno, Princeps de Apulon

Nacido en una noble familia de patricios romanos, Cayo Emilio inició su carrera militar cuando comenzó la Segunda Guerra Púnica. Mientras otros jóvenes procuraban evitar el frente, Cayo Emilio estaba decidido a luchar por Roma, y se unió a los soldados que partieron a presentar batalla al general Aníbal a medida que se acercaba a las puertas de la ciudad eterna.

Cannas fue una derrota aplastante, y Cayo Emilio resultó gravemente herido. Sólo la sangre de un dios que protegía a su familia consiguió salvarle. El dios le mostró que la valentía era una virtud que debía templarse con la razón de la estrategia. Él le enseñaría a convertirse en un auténtico soldado romano.

Acompañó a su sire en la derrota de Cartago, y posteriormente le ayudó a consolidar un dominio en los Balcanes. Sin embargo, Cayo Emilio deseaba más, y su sire lo envió a luchar en otras batallas en nombre de Roma. Conoció a los antiguos del Clan Lasombra, y sintió un enorme respeto por Cayo Montano, con quien trabó amistad. Tuvo el privilegio de peregrinar a Sicilia e inclinarse respetuoso ante el primero de su linaje, un dios viviente en la tierra. El anciano le dijo sin palabras: “Tu destino está en la Dacia.”

Regresó junto a su sire poco antes de que el emperador Trajano decidiera emprender su campaña contra los dacios. Se alió con otros vampiros del Senado Eterno y obtuvo el honor de dirigir sus propias tropas, los llamados Cuerpos de la Victoria, un grupo de ghouls y aspirantes el Abrazo educados en los valores de su clan, y que también habían sido entrenados para enfrentarse a otros vampiros.

La guerra fue costosa, pero Cayo Emilio consiguió las victorias necesarias. Desde Roma, otros Lasombra lo respaldaron, y él se mostró digno, destruyendo a un enemigo tras otro hasta que finalmente llegó el momento de la paz. Cuando se repartió el poder, Cayo Emilio fue nombrado princeps y se le encomendó la supervisión de las legiones desplegadas en la Dacia.

Desde entonces Cayo Emilio se ha considerado el protector inmortal de la provincia. Además de aconsejar a centuriones y generales mortales en cuestiones de estrategia, él mismo ha participado en sucesivas batallas, enfrentándose personalmente a otros enemigos y destruyendo asentamientos a su paso. Se ha mostrado implacable y despiadado, mostrando fuerza a quienes respetan la fuerza, y ha tratado con honor a los derrotados.

A medida que pasa el tiempo y los vampiros romanos de la Dacia comienzan a desentenderse de los asuntos de la provincia o abandonarla, Cayo Emilio concentra cada vez más poder en sus manos. Hacia mediados del siglo III hay quienes le consideran el verdadero Princeps de toda la Dacia, haciéndose respetar tanto por aliados como por enemigos. Sin embargo, su caída no llegará de los bárbaros. Su reputación sangrienta le han convertido en un monstruo a ojos de muchos, y finalmente unos cazadores cristianos se abrirán paso hasta su refugio, acabando sin saberlo con el poder que protege el orden romano. Cayo Emilio Sereno, superviviente de Cannas, de Zama y de tantas batallas, terminará convirtiéndose en una leyenda dentro del clan Lasombra.

Cayo Emilio Sereno es un hombre romano de unos treinta años, alto y robusto, moreno, de cabello negro cortado muy corto, nariz aguileña, mandíbula cuadrada y gesto severo. Sus brazos y piernas están llenos de cicatrices. Viste con una armadura de legionario de metal oscurecido al fuego y tiene un aspecto realmente imponente. Quienes le ven por primera vez se sienten intimidados, e inspira lealtad entre sus subordinados. Es un hombre estoico, de pocas palabras, pero que sabe escuchar incluso al más bajo cuando sus palabras tienen valor.

Abrazo: 216 a.C.

Generación: 6ª

Disciplinas: Animalismo 2, Dominación 4, Celeridad 2, Fortaleza 4, Obtenebración 6, Potencia 5, Protean 2

Via Regalis: 8

MALKAVIAN

Incluso antes de la llegada de Roma, los Dionisiacos recorrieron los antiguos bosques y montañas de la Dacia. Los espíritus de la tierra hablaban con antiguas voces, y los Malkavian escucharon, transmitiendo sus palabras en forma de una locura infecciosa para los mortales. Algunos Dragones escucharon a los videntes y consejeros del clan, mientras que otros los apartaron temerosos de su presencia.

La mayoría de los Malkavian dacios perecieron durante la conquista romana. Dijeron que la tierra debía ser bañada en sangre para saciar la sed que sentía, y en verdad la guerra contra los dacios derramó sangre en abundancia. Con las legiones romanas también llegaron más miembros del clan, y la locura de la tierra también entró en ellos.

Uno de los antiguos del Senado Eterno era un importante augur, que buscaba signos sobre el destino de los dioses. Tomó chiquillos entre los vencidos, escuchó sus palabras y encontró señales, pero necesitaba más. Su progenie se asentó en la Dacia en su nombre, oficiando los ritos en honor a los dioses romanos y dacios, formando cultos nuevos, y derramando sangre para apaciguar a la tierra.

Los Malkavian dacorromanos se toman su posición como augures muy en serio. La mayoría, al margen de su trasfondo mortal, suelen terminar actuando como sacerdotes, videntes o consejeros de otros clanes. Muchos escuchan “voces” que afirman que proceden de los espíritus de la tierra. Si en verdad se trata de los espíritus o de los delirios de sus mentes torturadas, es otra cuestión.

Séptima Silvana

En vida Séptima tenía el nombre de Adila. Era una niña dacia, que llevaba una vida normal. Se casó y tuvo hijos, trabajaba duro para sacar adelante a su familia y en fin, seguía una vida no muy distinta a la de todos sus ancestros antes que ella.

Todo eso cambió cuando la guerra llegó a su casa. Su esposo, sus hijos y sus hermanos murieron cuando los romanos atacaron la granja en que vivía. Ella intentó resistirse, pero recibió un golpe en la cabeza y la dejaron por muerta. Despertó empapada en sangre y cadáveres, escuchando las voces de los muertos, que aullaban de dolor.

Medio enloquecida, vagó por los bosques, hasta que unos soldados romanos la encontraron y esclavizaron. Los muertos seguían hablándole en sueños y despertaba gritando. Sus captores pensaron en acabar con su sufrimiento, pero alguien se interesó por ella.

En sus sueños se hundía en un mar de sangre y los muertos la aguardaban, pero una mano la sacó de allí, e hizo callar a las voces. Su sire era un vampiro romano llamado Marco Sexto, que buscaba señales de los dioses y el “don” de Adila había atraído su atención.

Bajo la tutela de su sire aprendió a controlar sus pesadillas, a escuchar las voces de los muertos cuando necesitaba su consejo y guía y a interpretar las ocasionales visiones. Su sire le dio el nombre de Séptima y la liberó, enviándola de regreso a la Dacia.

Séptima descubrió que su hogar había cambiado. Ahora los romanos construían sobre los antiguos asentamientos dacios, mientras los muertos observaban desde el más allá. Se dio cuenta de que no sólo podía escucharlos a ellos, sino también a los antiguos espíritus de la tierra, y pronto se convirtió en una consejera y vidente para los vampiros romanos.

Con el tiempo Séptima formó un culto dedicado al dios Silvano, afirmando que escuchaba su voz y que la divinidad hablaba a través de ella. Creó una progenie entre los devotos, ayudando a cumplir la voluntad de los espíritus, y actuando como sacerdotisa de la tierra de la Dacia. Con el paso del tiempo su culto se volvió más oscuro y sangriento, realizando sacrificios en momentos señalados para saciar la sed de los espíritus, y recibiendo poder a cambio. Realizó pactos con otros vampiros dacios, que también recordaban a los antiguos dioses, especialmente Gangrel y Dragones.

A medida que los vampiros romanos dejan la Dacia, Séptima y su culto adquieren cada vez más poder. Cuando la provincia es abandonada en el 271, Séptima se convierte en Princeps de Sarmizegetusa. Sin embargo, no todos los Malkavian aceptan su liderazgo y su hermano de sangre Octavio se convierte en su principal rival.

Séptima es una mujer dacia de unos treinta años, de cabello largo, oscuro y rizado, ojos negros de mirada severa y piel muy pálida. Viste con túnicas sencillas de color gris, que en ocasiones muestran manchas de sangre reseca. Su voz es seria e impresionante, y de vez en cuando cambia bruscamente de tono cuando habla en nombre de algún espíritu.

Abrazo: 106

Generación: 7ª

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 6, Dominación 4 4, Fortaleza 2, Ofuscación 5, Presencia 3

Via Desideratio (Quiritare): 6

Trastorno: La locura de Séptima se basa en que cree que escucha las voces de los dioses. El origen es confuso, pero pueden ser señales de la telaraña de locura que une a su clan, o a los espíritus de la tierra. Tras haber contemplado la muerte de cerca, también puede ver a los espíritus de los muertos.

VENTRUE

Los Ventrue lucharon contra los Dragones ya en las noches de la Antigua Grecia. Sin embargo, aquella guerra hacía tiempo que había sido dejada atrás, hasta que los Patricios de Roma decidieron enfrentarse a un enemigo que constituía todo un desafío. Someter la Dacia, el corazón del dominio de los Dragones, sería una victoria gloriosa. Quizás incluso el Clan de los Dragones podría unirse al Senado Eterno.

La guerra contra los dacios no fue nada gloriosa, y terminó con un pacto. Muchos Ventrue acudieron para hacerse cargo de las instituciones romanas, pero con el paso del tiempo su poder se ha ido desmoronando frente al empuje de otros clanes. Por otra parte, los Patricios más jóvenes prefieren probar suerte en otros dominios más próximos a Roma; en la Dacia demasiado a menudo se ven obligados a compartir el poder. Poco a poco la influencia del clan se reduce, y algunos señores Ventrue gobiernan sólo en apariencia. Otros terminan cayendo en la decadencia o abandonan sus dominios buscando horizontes mejores.

Aún así, los Ventrue dacios están dispuestos a aferrarse a su dominio, fomentando los matrimonios entre los colonos romanos y la aristocracia dacia, y de la misma forma buscando alianzas con los Dragones, en un intento de legitimar su dominio sobre las tierras conquistadas. Su propósito es noble, pero demasiado a menudo los Patricios caen luchando contra sus enemigos y sus dominios terminan en otras manos.

Lucina Camila, Princeps de Sarmizegetusa

Lucina fue educada en una familia de la aristocracia romana. Su propósito era convertirse en esposa de un matrimonio ventajoso, y se le enseñaron las artes para administrar el hogar y mostrar una imagen de matrona ideal llegado el momento. Sin embargo, no terminó engalanando el hogar de un noble patricio: su padre la entregó al espíritu protector de la familia como sacrificio, quien le dio la sangre y la convirtió en su esposa.

Al principio Lucina estaba satisfecha, pero el tiempo pasó y parecía que terminaría siendo un adorno eterno. Aunque amaba a su esposo en virtud del Juramento de Sangre, ambicionaba ser algo más, quizás incluso gobernar un dominio a su lado.

Cuando su esposo cayó bajo los colmillos de un hombre lobo y “enviudó”, la ruptura del Juramento de Sangre le mostró que su amor era una impostura, y decidió que buscaría gobernar por sí

misma y manejar el poder en solitario. La sire de su sire buscaba apoderarse de la Dacia, y ella vio su oportunidad.

Desgraciadamente, la guerra era una experiencia nueva para ella, y terminó cayendo en manos del enemigo. El antiguo Rebus le impuso un Juramento de Sangre y la envió de regreso como advertencia. Lucina estaba aterrada y había decidido que había tenido guerra suficiente.

Cuando terminó la guerra, Rebus fue destruido y el Juramento de Sangre de Lucina se rompió. Estaba dispuesta a regresar a Roma cuando otros decidieron en su lugar. La entregaron como prenda de paz al antiguo Damek, que la convirtió en su esposa con un nuevo Juramento. A cambio, los Dragones reconocieron la presencia del Senado Eterno sobre la Dacia y Lucina fue convertida en Princeps de la nueva colonia de Sarmizegetusa.

Pero Lucina es Princeps sólo en el nombre. La mitad del año la pasa con su esposo Damek en las catacumbas de la antigua ciudad dacica. Para su horror Lucina ha descubierto que su esposo tiene un harén de chiquillas que le sirven, y que sólo es una consorte más. El Juramento de Sangre le impide rebelarse, por lo que el tiempo que pasa en la ciudad romana de Sarmizegetusa es un alivio para ella, aunque sólo sea para estar lejos de su esposo. No obstante, se da cuenta de que las decisiones importantes las toman otros, por lo que dedica la mayor parte del tiempo a matar su aburrimiento mediante distracciones y juegos que cada vez se vuelven más crueles.

Lucina se siente nuevamente atrapada. Con el paso de las décadas su esposo Damek desconfía más de ella, y requiere su presencia en su dominio casi constantemente, dejando el trono de Sarmizegetusa en manos de sus consejeros. Aunque obligada a amarle, busca los medios de escapar de su Juramento de Sangre, tanteando sus límites, y quizás buscando ayuda para destruir a su esposo y poder recuperar su libertad.

Lucina tenía cerca de veinte años cuando fue Abrazada. Es una belleza romana de cabello ensortijado, a menudo cubierto con un velo como corresponde a una esposa decente. Utiliza vestidos lujosos y joyas de oro que valen una fortuna. Se comporta con la dignidad de una reina seria y distante. Sin embargo, quienes puedan contemplarla en la intimidad ven en ella cierto gesto de fastidio, cansancio y cierta desesperación.

Abrazo: 54 a.C.

Generación: 7ª

Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 2, Dominación 3, Fortaleza 4, Presencia 5, Vicisitud 2

Vida Desideratio: 4

CLANES POPULARES

CAPADOCIOS

Algunos Constructores de Tumbas viajaron lejos, investigando los ritos funerarios de los pueblos en torno al Mar Negro ya en la época de los antiguos griegos, pero no llegarían en gran número a la Dacia hasta la conquista romana, cuando acompañaron a los vampiros del Senado Eterno que necesitaban de sus servicios para la construcción de catacumbas y refugios.

Los Capadocios de la Dacia son mineros expertos, habiendo creado necrópolis bajo la tierra y en las montañas, para dar cobijo a los no muertos y ocultarlos de los rayos del sol. En el proceso, también han conseguido controlar varias explotaciones mineras, y como resultado, disponen de grandes riquezas. No todo el oro y la plata de la Dacia termina en las arcas de los mortales. Varios Capadocios utilizan esos recursos para enriquecerse y financiar sus proyectos personales. La mayor parte del clan en la provincia se concentra en las ciudades de Ampellum y Dierna.

En sus excavaciones mineras, los Capadocios de la Dacia no sólo han encontrado riquezas en el subsuelo, sino también las ruinas de los antiguos dacios y espíritus largo tiempo olvidados. Los Constructores de Tumbas más esotéricos también han conseguido aliados y contactos entre estos espíritus.

Tito Fidelio Dálmata

Tito nació como esclavo en Dalmacia, y cuando era pequeño sufrió un accidente y cayó desde un segundo piso. Curó mal y quedó encorvado, por lo que su amo lo entregó a Medoro, otro de sus esclavos: un ingeniero de minas anciano que estaba perdiendo fuerzas con la edad y necesitaba un asistente personal.

Aprendió mucho del anciano, que se mostró agradecido por su ayuda, y lo tomó como su aprendiz. Cuando el anciano murió, Tito era el más adecuado para sucederle. Conocía todo lo necesario para construir túneles y aparejos para la explotación de minas, y desempeñó su trabajo tan bien que consiguió comprar su libertad, convirtiéndose en un liberto de su amo.

Se convirtió en un hombre próspero, encargándose de la administración de varias minas en Dalmacia, y desarrollando ingeniosos métodos de extracción para aprovechar todo el mineral posible. Con el tiempo su espalda encorvada comenzó a causarle tremendos dolores y terminó aceptando el Abrazo de un vampiro Capadocio interesado por sus conocimientos de ingeniería.

En su nuevo estado, Tito seguía igual de encorvado, pero por lo menos ya no le afectaba el dolor. Dirigió sus técnicas a la construcción y protección de refugios para otros vampiros, y al igual que en vida, sus servicios fueron muy solicitados. Cuando el emperador Trajano conquistó la Dacia, varios vampiros romanos solicitaron que Tito acudiera a la provincia para trabajar para ellos.

Tito acompañó a los mineros dálmatas que viajaron a la Dacia para explotar los yacimientos de oro y metales preciosos de las montañas. Fue bien recompensado y le fue cedido el dominio de Ampellum para que lo administrara en nombre del Senado Eterno. Desde entonces no ha dejado de buscar y excavar yacimientos de minerales, al mismo tiempo que ha utilizado a los mineros para crear una necrópolis laberíntica que sólo él conoce hasta el último detalle. Con el tiempo también ha creado algo de prole y se ha asociado con otros vampiros Populares.

Poco antes de abandonar Dalmacia, Tito se había convertido al cristianismo. Sus creencias son su secreto personal, y aunque no es especialmente devoto, sí cree lo suficiente para mostrarse considerado con los pobres y marginados. También se muestra protector hacia los cristianos dacios, y en ocasiones los ha ayudado a evitar la persecución, además de construir iglesias subterráneas para ellos.

Tito tenía unos cuarenta años cuando fue Abrazado. Es un pequeño hombre pálido y de cabello rizado y azabache, con profundas entradas, nariz aguileña y rostro severo. Lo que más destaca en su figura es la pequeña joroba de su espalda, que lo obliga a ir encorvado, aunque siempre va vestido con togas limpias y se comporta con dignidad. Está más que acostumbrado a las burlas ocasionales, a las que reacciona con estoicismo y paciencia, pero burlarse de su discapacidad es la mejor manera de perder cualquier posibilidad de amistad o alianza.

Abrazo: 75

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 3, Fortaleza 3, Mortis 2, Potencia 2

Sendas de Mortis: Podredumbre de la Tumba 2

Via Luminatis (Caeli): 5

GANGREL

Los Gangrel han sido tradicionalmente un clan numeroso en la Dacia, posiblemente el segundo en número tras los Dragones, pero aunque muchos Errantes Abrazaron entre las tribus dacias, otros preferían vagar en la naturaleza, solos o en manadas, compitiendo con los feroces Lupercos, o cayendo por sorpresa sobre asentamientos aislados, comportándose de forma no muy diferente a las bestias con las que se relacionaban.

Cuando los romanos conquistaron la Dacia, los Gangrel les hicieron frente, luchando contra los vampiros que acompañaban a los invasores. Fue una lucha encarnizada, en la que muchos cayeron, no sin causar todo el daño posible a sus enemigos. Sin embargo, no estaban bien preparados para la superioridad estratégica de los romanos y de sus manipuladores no muertos, que enviaban a destacamentos de cazadores en busca de los Gangrel durante el día, quemándolos en sus arboledas o exponiéndolos a la luz del sol.

Cuando los Dragones pactaron con los vampiros del Senado Eterno, los Gangrel dacios se sintieron traicionados. Muchos descargaron su furia contra los Dragones, mientras que otros se exiliaron fuera de la Dacia, uniéndose a las tribus libres de las fronteras, y azuzándolas contra sus enemigos. Dacios, godos, sármatas...los bárbaros son aliados y reclutas excelentes para la guerra contra la civilización que arrasa los lugares sagrados y arboledas de los Gangrel para crear un orden que rechazan. Sin embargo, los vampiros romanos han aprendido a defenderse y también han tomado represalias. Aunque el rencor permanece, también existe cierto respeto reticente al poder y la crueldad del enemigo.

Algunos Gangrel también acudieron con los romanos, pero los Gangrel dacios los desprecian, considerándolos poco menos que perros domesticados sujetos al yugo del Senado Eterno.

Alba Estriga

Balas era la hija de un caudillo de los dacios. Nació en un parto doloroso que se llevó a su madre, una niña albina nacida bajo la luna llena. Su padre, dolorido por la pérdida de su esposa, quiso deshacerse de aquel bebé enfermizo, pero una de las comadronas que había asistido en el parto pidió cuidar de la niña, que decía había sido bendecida por la luna.

Con diez años la niña fue presentada a su padre, y quienes la escuchaban decían que hablaba con la voz de los dioses. Su madre adoptiva le había enseñado sus artes y magia. Su padre la reconoció como su hija, y pasó a formar parte de su consejo.

Aunque de sangre real por nacimiento, Balas prefería dedicarse a reverenciar a los dioses de su pueblo, realizando sacrificios para ellos. Los espíritus le hablaron de la guerra que se avecinaba, y ella aconsejó a su padre.

Los dacios lucharon contra los romanos, pero ellos también tenían su propia magia y sus dioses. A pesar de que lucharon valientemente, los dacios fueron derrotados, el padre de Balas murió y ella prefirió huir a los bosques y entregar su vida antes que vivir como una esclava.

Pero uno de los dioses del bosque no estaba dispuesto a permitirlo. Abrazó a Balas y ella resucitó como una diosa feroz y bestial. Corrió con los otros dioses del bosque, como una manada de lobos, y cuando llegó el momento, su sire la llamó a su lado. La magia y su sangre real habían quedado atrás, para ella sólo estaba el bosque y las voces de los árboles y los animales.

Luchó junto a los demás Gangrel en varias batallas, emboscando a los vampiros romanos y también en ocasiones a sus cobardes aliados. Sus hermanos y su sire terminaron cayendo uno tras otro, y a mediados del siglo III se encontró sola, en el bosque sagrado donde había recibido el don oscuro. Había crecido en poder y otros acudieron a ella en busca de ayuda y consejo.

Con el nombre de Alba Estriga, en el siglo III es la líder de los Gangrel de la Dacia. Mientras envía a otros Gangrel y sus aliados a agitar las tribus bárbaras de las fronteras, Alba recorre en silencio los territorios de sus enemigos, observando y aguardando el momento de desatar su furia. Luchar como lobos no ha servido para vencer, ahora se mueve en silencio, como un fantasma en la noche, cazando como un ave nocturna y desapareciendo en la oscuridad. Respeta a quienes mantienen las antiguas costumbres y reverencian la naturaleza, pero también es muy despiadada con los intrusos que invaden su arboleda sagrada sin ser invitados.

Alba tenía unos veinte años cuando fue Abrazada. Es una mujer albina muy delgada, cubierta con extraños símbolos dacios. Tiene una larga cabellera castaña clara, y sus ojos son completamente oscuros. Cuando muestra sus dientes, son igualmente negros como la noche. Quienes la han visto han creído ver un fantasma o un espíritu de los bosques. De noche, suele adoptar la forma de una lechuza para observar sin ser vista, pero cuando convertirse en una feroz loba blanca si tiene que hacer frente a sus enemigos.

Generación: 7ª

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

Via Bestiae: 8

TOREADOR

Los antiguos Toreador de Grecia recuerdan sus guerras contra los Dragones, que dieron lugar a leyendas sobre batallas entre dioses y monstruos. Sin embargo, con el tiempo, ambos clanes intercambiaron embajadas para delimitar sus territorios, y aunque las alianzas eran excepcionales, por lo menos aprendieron a evitarse mutuamente. El clan encontraba poco de valor en las tierras salvajes e incivilizadas de los dacios.

Tras la conquista romana, unos pocos Toreador han acudido a la provincia, a menudo como comerciantes o para ofrecer su arte a los habitantes de la Dacia, tanto mortales como inmortales. El anfiteatro de Sarmizegetusa se ha convertido en un punto de encuentro para los Toreador de la zona. Todo tipo de artesanos y orfebres suelen acudir al menos un tiempo para trabajar al servicio de los señores dacios con su arte, y algunos incorporan en su obra los diseños nativos, pero aparte de estas excepciones, el conjunto del clan no muestra mucho interés por el arte de los dacios.

El grupo más destacado de Toreador presentes en la Dacia es un grupo constituido como una compañía teatral, que realizan giras en las ciudades, y algunos de sus miembros incluso permanecen durante largas temporadas.

Alejandro de Histria

Alejandro nació en una familia griega de la ciudad de Istros, en la costa del Mar Negro, una colonia creada para comerciar con los getas y pueblos del Danubio. La familia de Alejandro se había enriquecido con el comercio y el cultivo de trigo, y cuando tenía quince años, acompañó a su padre en un viaje a la Hélade, visitando el santuario de Delfos y la ciudad de Atenas.

Alejandro quedó maravillado por lo que vio. Lo que más le gustó fue el teatro. Convenció a su padre para que le comprara varias obras de teatro, que se convirtieron en su tesoro más querido. Con el tiempo llegó a escribir sus propias obras, a partir de las historias sobre héroes que escuchaba.

En los años siguientes viajó de nuevo a Atenas para disfrutar del teatro, e incluso convenció a una compañía para que viajara a Istros, donde los ciudadanos quedaron tan encantados, que ordenaron la construcción de un pequeño teatro para realizar representaciones.

La pasión de Alejandro atrajo la atención de Lisias, un vampiro ateniense del clan Toreador, quien le dio el Abrazo. Permaneció varios años con él, hasta que un desencuentro lo llevó a exiliarse en su

ciudad natal. Sus padres habían muerto en su ausencia, y él era el único Vástago presente en la ciudad. En su retiro escribió varias obras teatrales, y se carteó con otros miembros de su clan.

Su soledad fue interrumpida por la llegada de otro vampiro, Agatocles de Atenas, con su compañía de cómicos. Agatocles lo sedujo con su oratoria y conocimiento, y no tardaron en convertirse en amantes. Aunque en principio Agatocles pensaba en aprovecharse de su compañero, con el tiempo le cobró afecto y ahora son inseparables.

Una de las consecuencias de la llegada de Agatocles fue sacar a Alejandro de su retiro. Juntos viajaron formando una compañía teatral, realizando representaciones en distintos teatros. Durante el siglo I visitaron la Dacia, donde contribuyeron a la construcción del anfiteatro de Sarmizegetusa, y donde se estrenaron varias de las obras teatrales de Alejandro, que se sentía especialmente orgulloso.

Mientras Agatocles es el representante de la compañía, Alejandro aporta su talento. Se ha ganado la admiración de otros vampiros, especialmente de su propio clan, aunque Alejandro es bastante tímido y prefiere mantener un perfil discreto. Podría pedir bastante favores políticos, pero sólo lo haría para protegerse, y no tanto para beneficiarse personalmente.

Alejandro era un hombre de casi treinta años cuando fue Abrazado. Alto y delgado, tiene abundante cabello rizado y castaño oscuro, ojos azules y un andar ligeramente desgarbado. Viste con túnicas lujosas, y siempre tiene unas tablillas a mano para apuntar las ideas que se le ocurren. Aunque en ocasiones ha actuado en el escenario, especialmente a instancias de su amante, normalmente prefiere permanecer en segundo plano debido a su timidez.

Abrazo: 25 a.C.

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

Via Humanitatis: 7

CLANES PEREGRINI

ASSAMITAS

El Clan de los Cazadores no era desconocido en la Dacia, aunque su presencia se limitaba a las visitas ocasionales de embajadores y diplomáticos ante los señores del lugar. Con la conquista romana y la expansión de las rutas comerciales entre Oriente Medio y el Imperio Romano, la presencia de los Assamitas se convirtió en una presencia más frecuente, aunque no por ello menos reducida.

Algunos miembros del clan han servido como guardaespaldas y mercenarios, otros como comerciantes, pero su presencia no suele durar más allá del objetivo de sus intereses y servicios. La presencia de auxiliares sirios en el ejército romano de la Dacia, ha traído con ellos a algún miembro ocasional del clan, pero siempre se trata de decisiones individuales.

BRUJAH

Los Brujah llegaron a la Dacia antes de la conquista romana. Varios miembros del clan, en su conflicto con los vampiros romanos, fueron expulsados o huyeron más allá de las fronteras del imperio. Algunos visionarios del linaje vieron en el reino de los dacios la posibilidad de crear un poder que hiciera frente a sus enemigos, y varios guerreros nativos recibieron el Abrazo durante las guerras contra los romanos.

Sin embargo, la presencia de los Brujah siempre ha estado mediatizada por el dominio de los Dragones. Aunque tener enemigos en común puede haber contribuido a estrechar lazos, cuestionar la autoridad de los señores del lugar provocaba consecuencias sangrientas, y los Brujah terminaban descubriendo muy a su pesar que la tiranía de los Dragones no era mejor que la tiranía de Roma.

Irónicamente, la conquista romana ha proporcionado a los Brujah de la Dacia más libertad de la que pensaban. Muchos vampiros romanos buscan alianzas improbables simplemente para sobrevivir en lo que consideran un territorio hostil y en el que necesitan aliados, y los Brujah en ocasiones están dispuestos a ayudarles.

No obstante, existe cierta división entre los Incendiarios, entre los Brujah dacorromanos, que ven en la llegada de la civilización una oportunidad de crear un dominio poderoso y duradero, y los Brujah bárbaros, Abrazados entre dacios, godos y sármatas, y que no quieren otra cosa que expulsar a los romanos de la Dacia aunque eso signifique arrasarla.

Agatocles de Corinto

Agatocles nació en la ciudad de Corinto, el hijo de un ciudadano griego de la ciudad. Cuando los corintios se rebelaron contra Roma, la ciudad fue destruida en represalia y muchos de sus habitantes vendidos como esclavos, Agatocles, con sólo doce años, se encontraba entre ellos.

Debido a su presencia, terminó trabajando en una casa de baños de Atenas, asistiendo a los clientes y saciando sus deseos. Unos años después, uno de los clientes de la noche, se sintió atraído por el joven, y tras descubrir que sabía leer y escribir, escuchó su historia. Impulsado por el deseo y satisfecho por su cultura, terminó dándole su sangre.

Agatocles aprendió mucho de su sire, conocimientos mundanos y la historia de su clan, así como de la gloria de Cartago, destruida por Roma. Sin embargo, había mucho más que no le había contado: el asesinato de varios vampiros romanos del clan Ventrué, que le había obligado a huir y ocultarse. Sin embargo, la venganza de sus enemigos terminó llegando y fue destruido por unos asesinos romanos. Dejaron a Agatocles, cuya existencia desconocían.

Temeroso de terminar como su sire, Agatocles siguió a una compañía itinerante de teatro, y terminó refugiándose en la ciudad griega de Histria, junto al Mar Negro. Fue allí donde conoció a Alejandro, un vampiro del clan Toreador, y que también era un amante del teatro. Ambos formaron una sociedad, y aunque al principio Agatocles se aprovechó de su ingenuidad y buena fe, con el tiempo le fue cogiendo cariño y se convirtieron en amantes.

Desde entonces ambos vampiros viajan por las provincias romanas del este de Europa, actuando en diversos teatros, fomentando festivales artísticos por donde pasan. Alejandro es el autor de muchas de las obras teatrales que interpreta la compañía, mientras que Agatocles actúa como director y coordinador. Ocasionalmente realiza números cómicos y satíricos.

El anfiteatro de Sarmizegetusa es una parada habitual de la compañía de teatro de Agatocles, siendo apreciada por los mortales y no muertos de la ciudad. Muchos vampiros creen que Agatocles es de la sangre de los Toreador, y él no hace nada para sacarles de su error ni da muestras de su verdadero linaje. Lo cierto es que a partir de su amor por Alejandro también ha encontrado pasión por el teatro, pero su rencor por los romanos en ocasiones lo impulsa a cometer algunos actos en contra de Roma, como filtrar información confidencial a los bárbaros o incluso liberar a algún esclavo. De momento su rencor no le ha llevado a cometer actos violentos, pero eso podría cambiar si alguien descubriera su pasado y lo provocara.

Agatocles tenía cerca de veinte años cuando fue Abrazado. Es un joven atractivo y en buena forma, con una belleza clásica, cabello ensortijado y oscuro y pícaros ojos verdes. Tiene una buena voz, y es un gran orador y cantante, habiendo practicado asiduamente para interpretar diversos personajes en las obras de teatro. Cuando se irrita, a menudo muestra una intensidad oscura y sus palabras dulces adquieren un matiz cruel y sarcástico. Viste con túnicas sencillas, y siempre lleva un puñal de empuñadura de marfil encima, un regalo de su sire.

Abrazo: 138 a.C.

Generación: 8ª

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

Via Humanitatis: 6

NOSFERATU

Los Gusanos son un clan numeroso en la Dacia desde antes de la llegada de los romanos. A la sombra de los Dragones, han procurado permanecer desapercibidos y evitar su ira. Sin embargo, existen leyendas que indican que no siempre ha sido así. En los círculos del clan se habla de una anciana a la que llaman “La Madre” o “La Abuela”, y que se habría alzado contra los Dragones. Las leyendas terminan con su derrota y aprisionamiento, pero los Nosferatu afirman que algún día se liberará de sus cadenas y regresará para cobrarse venganza. Todavía hoy hay quienes la buscan para ayudarla, pero nadie ha conseguido encontrarla.

En principio, los Nosferatu se retiraron a sus refugios y se ocultaron durante las guerras contra los dacios. Algunos miembros del clan, especialmente los que querían proteger a sus familias, lucharon contra los invasores, pero fueron pocos, y la mayoría de los Gusanos prefirieron permanecer apartados de los conflictos hasta que pasara el temporal.

Con la llegada de los romanos, los Nosferatu se encontraron en la misma situación que antes. Simplemente, los señores habían cambiado. Algunos sirvieron a nuevos amos, otros permanecieron en las sombras, atacando cuando su paz se veía interrumpida. Por lo general, los vampiros romanos prefieren actuar como si los Nosferatu no existieran, y de hecho algunos los confunden con los servidores deformes de los Dragones. Pero a veces simplemente su información es demasiado valiosa para ignorarla, y a medida que Roma se debilita, no se puede prescindir de su ayuda. Por su parte, a medida que los bárbaros se reúnen en las fronteras, los Nosferatu se preparan para resistir un nuevo temporal. Comienzan a circular rumores de que la Abuela se ha liberado de sus cadenas y ha regresado.

Callaina, la gigante

Callaina fue vendida como esclava cuando era una niña en Tracia. Para sorpresa de sus amos, creció convirtiéndose en una joven excepcionalmente grande y fuerte, que con catorce años era más alta que todos los hombres y mujeres de la mansión donde vivía. Un lanista llamado Crispo la vio en una visita, y la compró, viendo potencial en ella.

Fue llevada a la escuela de gladiadores de Sarmizegetusa, donde se entrenó con otros muchachos de su edad. Al ser la única chica, al principio tuvo que soportar bromas y abusos, pero tras romper unos dientes, y dejar lisiado a uno de sus compañeros, aprendieron a respetarla. Creció todavía más, para satisfacción de su amo, que la presentó en la arena como Callaina, la gigante.

Durante años Callaina luchó como gladiadora en varios circos del Imperio Romano, muchas veces de forma ornamental, pero a petición suya, su amo, aunque a regañadientes, permitió que participara en un combate real. Mostró una gran habilidad, y pronto hubo más peticiones para verla derramar sangre. La fama de “la gigante” se extendió por gran parte del imperio.

Con casi treinta años, Callaina había reunido suficiente dinero para comprar su libertad, y su amo se la concedió, aunque le pagó generosamente para que siguiera participando en los juegos. Callaina dudó, pero terminó aceptando, pensando en que podría posponer su retiro.

Pero en uno de sus últimos combates recibió una herida grave por parte de un gladiador bisoño, y los médicos no pudieron hacer nada para salvarla. Sin embargo, mientras agonizaba de dolor, una sombra apareció en la noche y le dio el Abrazo. Callaina desapareció en la oscuridad, y nadie volvió a verla en vida.

La sangre de su sire hizo crecer todavía más a Callaina, convertida en una criatura aterradora, una auténtica gigante. Años después regresó apareció ante los vampiros de Sarmizegetusa y pidió un lugar entre ellos. Su escuela de gladiadores se convirtió en su refugio, y su antiguo amo en su esclavo, encadenado por sangre.

Desde entonces Callaina es una presencia intimidante entre los vampiros dacios, ofreciendo los servicios de sus gladiadores no sólo como entretenimiento, sino también como guardaespaldas, asesinos y mercenarios. Ha creado ghouls y prole entre ellos, y se ha ganado cierto respeto aunque no se relacione mucho con los demás clanes. En secreto, mantiene contacto con su sire y otros Nosferatu dacios, transmitiéndoles la información que consigue de sus clientes.

Callaina permanece la mayor parte del tiempo oculta o escondida con sus poderes. Cuando se muestra, es una criatura de más de dos metros de altura, con una musculatura robusta e hinchada, con una larga cabellera negra y enmarañada que cae a su espalda. Su piel tiene un color ceniciento verdoso y sus ojos brillan como dos ascuas hundidas. Sus colmillos desmesurados descansan sobre sus labios. Viste con una armadura de gladiador muy gastada, pintada de verde. Aunque es una persona de pocas palabras, es de fiar, pero tiene poca paciencia con las faltas de respeto y las burlas.

Abrazo: 139

Generación: 8ª

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

Via Humanitatis: 6

RAVNOS

Los Ravnos son en gran parte un clan desconocido en la Dacia hasta después de la conquista romana. Unos pocos miembros del clan llegaron como comerciantes y mercaderes siguiendo las rutas comerciales de los antiguos griegos, pero los dominios de los Dragones no les resultaron demasiado acogedores. No obstante, se dice que algunos intercambiaron información con los no muertos que señoreaban a los antiguos dacios.

Con la conquista romana, la presencia de los mercaderes Ravnos, aunque infrecuente, se vuelve más habitual. La facción Alejandrina, procedente de los puertos de Egipto y Oriente Medio es la más conocida, aunque se dice que entre los legionarios y soldados de la Dacia también se encuentra ocasionalmente algún Phaedimita.

En conjunto, el clan Ravnos no mantiene una presencia estable y permanente en los territorios de la Dacia, salvo algún individuo aventurero o que busque un lugar apartado donde ocultarse.

SALUBRI

Los Salubri se encuentran presentes en las leyendas e historias orales de los antiguos Dragones de la Dacia, y no precisamente para bien. Esas leyendas hablan de un antiguo conflicto entre los dos clanes, un choque entre dioses, y cómo los Cazadores de Monstruos lucharon contra los Dragones en una serie de conflictos titánicos, que llegaron a derribar las montañas.

Desde entonces los Salubri no son bien recibidos por los Dragones dacios. Si alguno de ellos se presentara en sus dominios, posiblemente sería recibido con un tenso silencio en el mejor de los casos, o

simplemente sería destruido a la menor oportunidad en el peor. Al margen de lo que cuenten las antiguas leyendas, el rencor entre los dos clanes todavía sigue presente.

Por su parte, los Salubri tienen sus propias historias. Afirman que en el pasado los Dragones liberaron a los monstruos del inframundo y se aliaron con ellos: gigantes, titanes, hecatónquiros, y que sólo la acción de su dios y sus hijos consiguió evitar que destruyeran el mundo. El poder de los Dragones fue quebrado y dejó de ser una amenaza.

De vez en cuando, un miembro del clan que recuerda las antiguas leyendas, vigila discretamente los territorios dacios evitando mostrarse de forma abierta. Los Dragones dacios parecen dedicados a sus continuas rencillas, pero los Salubri temen que terminen liberando de nuevo a los monstruos...o demonios, como los llaman los Cazadores cristianos.

SEGUIDORES DE SET

Las Serpientes han tenido contacto con la Dacia desde hace más tiempo de lo que la mayoría de los vampiros creen. En la época de los antiguos griegos, los sacerdotes de Tifón buscaron aliados entre los Dragones, pero los intentos de extender el culto del dios oscuro entre los antiguos dacios fracasaron. Los Dragones se mostraron inflexibles a la hora de compartir territorio con las Serpientes.

Sin embargo, a través de las rutas comerciales, los Seguidores de Set encontraron nuevas oportunidades. Cuando Egipto fue amenazado por Roma, en el siglo I a.C., embajadores de las Serpientes buscaron la alianza con los Dragones, pero la amenaza de los dacios no fue suficiente para distraer la atención de los romanos de las tierras de Egipto. De hecho, después de Egipto, los romanos terminarían dirigiendo su mirada rapaz hacia la Dacia.

Tras la conquista romana de la Dacia, las Serpientes llegarían a través de las nuevas rutas comerciales. Sin embargo, se encontraron con una intensa competencia por parte de otros clanes, que también deseaban acceder a las riquezas y recursos de la zona. Como contrapartida, el aumento del comercio permitió que las Serpientes pasaran más desapercibidas.

Aunque los intereses de los antiguos Seguidores de Set los mantienen apartados de la Dacia, algunas jóvenes Serpientes prueban suerte en un territorio en gran parte desconocido para ellas, y aunque son cortésmente recibidas por los señores del lugar, su presencia resulta infrecuente.

Sabina

Sabina nació y vivió en Alejandría, en una familia de comerciantes. Su padre era romano, y su madre egipcia, y su familia prosperaba gracias al comercio con las mercancías que llegaban a través de las rutas del Nilo. Desde que era pequeña, Sabina aprendió el oficio del comercio de sus padres, y cuando tuvo suficiente edad la casaron con Filipo, un comerciante griego que viajaba a menudo por el mar.

Cuando Filipo anunció que emprendería un viaje para ir a buscar mirra a Punt, Sabina sabía que su marido se ausentaría durante mucho tiempo, y le pidió acompañarle. Aunque con reticencia ante las penalidades que podía tener el viaje, Filipo terminó aceptando.

El viaje resultó más agitado de lo que Sabina había previsto. Tras visitar varios puertos en el camino, llegaron a Punt, donde Filipo contrajo unas fiebres y murió. Cuando la tripulación del barco de su esposo quiso volver a casa, Sabina decidió asumir el mando. Fue entonces cuando unos sacerdotes locales le pidieron que llevara un antiguo sarcófago de regreso a Alejandría. Le dijeron que pertenecía a un antiguo noble egipcio, cuyo deseo era que sus restos reposaran en la tierra de sus ancestros. Sabina aceptó llevarlo con ella a cambio de oro y mirra.

Cuando el barco de Sabina llegó al puerto de Alejandría, no quedaba nadie vivo a bordo. Esa misma noche un hombre oscuro apareció en el puerto, reclamando el sarcófago, donde dormía Sabina tras haber recibido la bendición del dios oscuro. Había sido reclutada para el culto de Set.

Desde entonces Sabina ha viajado extensamente por el Imperio Romano, llevando mensajes de los sacerdotes del dios oscuro, e intercambiando mercancías y realizando negocios en su nombre. La Dacia es uno de sus destinos habituales, intercambiando vino y mercancías del sur a cambio de oro y plata. También actúa como embajadora ante los vampiros de la Dacia, especialmente ante los antiguos Dragones. Cuando Roma se retire, Sabina y sus descendientes continuarán recorriendo las rutas comerciales del este de Europa.

Sabina era una mujer de unos veinte años cuando fue Abrazada. Es pequeña, de piel morena, cabello liso y oscuro, y grandes ojos negros. A menudo lleva maquillaje y joyería para realzar su belleza, pero está lejos de ser una figura decorativa. Es una negociadora y diplomática capaz, que busca las necesidades de sus clientes para poder hacerles la mejor oferta.

Abrazo: 98

Generación: 10ª

Disciplinas: Auspex 2, Ofuscación 2, Serpentinis 3, Presencia 3

Via Tiphonis: 5

LOS DRAGONES

Sin duda el clan más numeroso y poderoso de la Dacia, el territorio constituye el corazón del hogar de los Dragones. Desde tiempo inmemorial, los hijos del dios se han reunido en las montañas dacias para hablar sobre el futuro del clan, y varios linajes han competido por establecer sus dominios en un lugar que es considerado sagrado.

Hasta donde la mayoría de los Dragones pueden recordar, el anciano Yorak ha sido el guardián de la Dacia, el Primero en ausencia del Más Viejo, el Rey de Reyes. La conquista de la Dacia ha constituido una gran vergüenza para el clan, y Yorak ha cedido el trono, afirmando que quien recupere el dominio se convertirá en su sucesor.

Damek es el representante de los Dragones ante el Senado Eterno y los vampiros de Roma. Representa a los miembros del clan que han aceptado el orden romano, mostrándose aparentemente leal. En contraste, Noriz ha asumido el liderazgo de los Dragones dacios que no han aceptado la paz y continúan mostrándose beligerantes desde más allá de las fronteras de la Dacia.

Otros linajes de Dragones son visitantes ocasionales de la Dacia, ya sean los descendientes de Triglav, Djoukai, Byelobog, Dracon, y otros, de territorios más lejanos al este y el sur. También existen ciertos linajes de Dragones que han sido marcado como traidores y se les prohíbe acceder a los territorios sagrados del clan.

Damek

Damek fue en vida rey de una tribu dacia. Cuando nació, su padre había muerto unas semanas antes, y otros usurparon el trono que le correspondía por derecho. Sin embargo, cuando creció, se enfrentó a los usurpadores y terminó recuperándolo. Cuando tomó esposa, los dioses la reclamaron como sacrificio, pero Damek se negó a entregársela y se enfrentó a las serpientes monstruosas que vinieron a buscarla.

Fue su tenacidad la que hizo que terminara siendo Abrazado por el anciano Lambach, quien lo convirtió en guardián de Sarmizegetusa. El anciano había construido un laberinto de catacumbas bajo la ciudad, donde atesoraba la sabiduría y registros de los Dragones. Lambach viajaba a menudo, así que Damek gobernaba en su ausencia.

Cuando estalló la guerra contra los romanos, Damek recibió la orden de permanecer en la capital de los dacios, protegiéndola de la destrucción. Obedeció, y cuando la ciudad estaba a punto de caer, Lambach regresó, y envió a su chiquillo ante los vampiros romanos para que negociara la paz.

Damek aceptó la autoridad del Senado Eterno, a cambio de que los territorios de los Dragones dacios fueran respetados. La capital de la provincia no se instalaría en la capital de los dacios, sino que se construiría en otro lugar. Lambach y Damek evacuaron Sarmizegetusa y lanzaron una serie de hechizos para ocultarla de la vista de los mortales. Aunque parecía un conjunto de ruinas, las catacumbas milenarias que los Dragones habían construido bajo tierra permanecieron intactas.

Damek ha recibido el título de Princeps y es el representante de los Dragones de la Dacia frente al Senado Eterno. No da muestras de deslealtad, pero al mismo tiempo también procura ayudar a sus hermanos de clan que no aceptan la autoridad romana. Cuando la provincia romana es evacuada en el año 271 se retira la máscara, ejecuta a los rehenes romanos que tiene para garantizar la paz, incluyendo a su propia esposa, y ocupa su lugar junto al resto de Dragones.

Aunque Damek fue un rey guerrero, en los años desde su Abrazo ha adquirido una considerable sabiduría sobre las tradiciones de su clan, así como conocimiento de hechicería. Dispone de numerosos pueblos que constituyen su rebaño y ha creado una familia de ghouls que han mezclado la sangre de dacios y romanos. En su templo y fortaleza en las profundidades de Sarmizegetusa se sienta en un trono de huesos cubiertos de pieles oscuras.

La principal debilidad de Damek son las mujeres jóvenes; le gusta preparar jóvenes esposas, educándolas para las labores del matrimonio, antes de convertirlas en ghouls y darles el Abrazo en la noche de bodas. Sus esposas le sirven en su refugio antes de descartarlas, cuando otra joven atrae su atención. Si le han servido bien, la mayoría sobreviven, siendo enviadas con riquezas y servidores a las fortalezas bajo el dominio de Damek.

Damek mide más de dos metros de altura, mucho más que cualquier hombre mortal. Se muestra como un hombre de unos cuarenta años, de mejillas anchas, ojos azules y rasgos afilados. Tiene una espesa barba marrón oscura y bigote, y su largo cabello descansa sobre sus hombros, con algunas canas que le dan un deliberado aire venerable. Sus manos y piernas son robustas y musculosas, y viste con largas túnicas y mantos de piel de oso.

Abrazo: Hacia el 80.

Generación: 5ª

Via Regalis: 5

Noriz

Cuando Roma conquistó la Dacia, no todos sus habitantes se sometieron a los conquistadores. Varias tribus se exiliaron, huyendo más allá de los Cárpatos, y hubo dacios a cuyas tierras nunca llegaron los romanos.

Noriz se encontraba entre estos exiliados. Era un príncipe entre los dacios, el hijo de un jefe de tribu. Su padre había caído luchando contra los romanos y Noriz dirigió a los supervivientes de su tribu, regresando a su hogar, junto al río Danastris. Sin embargo, otros nobles dacios lo consideraban demasiado joven y débil, y cuestionaron que reinara sobre ellos.

Sabiendo que no tenía el poder suficiente y ante la posibilidad de ser asesinado, Noriz consultó a los sacerdotes de su tribu, y una mujer sabia le habló de una diosa que habitaba en las tierras desconocidas del este.

Una noche, Noriz desapareció y viajó en busca de la diosa. En su ausencia, hubo enfrentamientos por sucederle, y finalmente un nuevo jefe fue elegido tras un período de sangre y violencia.

Y de la misma forma que había desaparecido, años después Noriz regresó, cambiado, más terrible y poderoso, y con el poder de un dios corriendo por sus venas. Mató al advenedizo que se había sentado en su trono y comenzó un reinado de sangre que se prolongaría durante los siglos siguientes.

Compartió su poder con muchos guerreros de su tribu, y los envió a luchar contra los romanos y sus parásitos inmortales, tanteando sus defensas. Aprovechó los momentos de debilidad para cruzar las fronteras de la Dacia, acompañando de sus legiones de ghouls y chiquillos, y se retiraba de regreso a sus tierras junto al Danastris cuando la suerte le era adversa.

Con el tiempo Noriz se convirtió en el líder de los Dragones dacios que no reconocían la autoridad de Roma. Muchos de sus adversarios cayeron ante sus hordas, y él se deleitó con la sangre de sus enemigos, incrementando su poder. Desprecia a Yorak, al que acusa de haber abandonado la tierra que debía proteger, y ha derrocado a varios Dragones dacios a los que tacha de traidores, sustituyéndolos por su prole.

Noriz aguarda el momento oportuno para volver a atacar, utilizando a las tribus de bárbaros para presionar a sus enemigos y preparando sus ejércitos. No tiene prisa. Disfruta con el caos y la barbarie que extiende a su paso, y aunque sus objetivos son claros, seguirá tenazmente sacrificando peones hasta derribar a sus enemigos.

Noriz tenía cerca de veinte años cuando fue Abrazado, aunque ha utilizado su poder para adoptar una figura más imponente. Es un guerrero dacio alto y apuesto, con larga melena negra, barba y bigote, pero en un momento puede convertirse en una abominación monstruosa, con un arsenal de carne y hueso para matar. En su forma humana utiliza los atavíos de un rey, con una armadura elaborada, una larga capa roja que se agita cuando camina y una oscura espada de hierro forjado. Quienes consiguen fijarse lo suficiente se dan cuenta de que su atavío está elaborado a partir de su cuerpo.

Abrazo: En algún momento del siglo I.

Generación: 5ª

Via Desideratio (Crudelitas): 6

Valeska

Valeska nació en una aldea en las montañas de los Cárpatos. Era la hija adoptiva de una hechicera que se comunicaba con los muertos, y de ella aprendió a usar la magia. Cuando llegó el momento, tomó el testigo de su maestra, y se dedicó a servir a su pueblo, como vidente, consejera y curandera.

Terminó enfrentándose a una de los no muertos, una hechicera como ella, pero que utilizaba una magia más oscura, y unida a las raíces de la tierra. Valeska perdió, y su adversaria le dio la muerte en vida, admirando su talento y su poder. Ella le enseñó que los no muertos también servían a la tierra a su manera, manteniendo a raya a los demonios que devoraban sus raíces, y procurando realizar los sacrificios propicios. Era una labor cruel, pero necesaria.

Cuando llegaron los romanos, con sus propios parásitos no muertos, Valeska luchó contra ellos, arrojándoles maldiciones y hordas de espíritus furiosos, pero no fue necesario. Como un ejército de insectos, por más que matara seguían viniendo más. Su sire y maestra cayó bajo el fuego y la espada, y en cuanto a Valeska, vinieron a ella de día y la hirieron, por lo que huyó y entró en letargo en las profundidades de los bosques dacios.

Despertó para descubrir que su pueblo había sido esclavizado, y que varios Dragones se habían inclinado ante el estandarte de Roma, mientras que otros habían seguido la vía del exilio para mantener su libertad. Sin estar segura de qué hacer, decidió consultar al anciano Yorak, el sire de su sire.

No resultó fácil. Yorak valoraba mucho su intimidad, y desde la conquista romana se había aislado todavía más sobre sí mismo, rechazando incluso a sus compañeros de clan. Finalmente Valeska

pudo acceder al umbral de la Catedral de Carne y solicitar una respetuosa audiencia. El anciano escuchó la petición de consejo de Valeska y finalmente le ofreció convertirla en su aprendiz.

Diez años después Valeska surgió cambiada de las profundidades de los Cárpatos, dispuesta a convertirse en la voluntad de Yorak. Desde entonces ha enseñado a una nueva generación de hechiceras, ha tendido puentes entre los Dragones dacios, entre los que han reconocido la autoridad de Roma y quienes mantienen su rebeldía. Viaja a menudo entre dominios, transmitiendo mensajes y ofreciendo consejos. Quienes la reciben, saben que es la mensajera del anciano Yorak.

Cuando las fronteras de Roma se debiliten, la telaraña de intrigas y secretos de Valeska estará preparada, y ella y sus discípulos acudirán para asistir a los Dragones, permitiéndoles recuperar la soberanía usurpada de sus tierras. Valeska se sentará junto a los líderes del clan, y cuando la guerra termine, se desilusionará cuando comiencen las rencillas internas y el orden que ha contribuido a construir comience a agrietarse.

Valeska era una mujer de unos treinta años cuando fue Abrazada, pero ha cambiado mucho desde entonces debido a las enseñanzas que ha recibido, tejiendo su cuerpo para darle una forma inhumana. Aunque puede manifestar muchas formas, cuando se manifiesta en su refugio es una criatura de largos brazos y piernas, con filas de espinas que recorren su cuerpo. Lleva pinturas tribales y amuletos de los antiguos dioses, y el aura que la rodea es inquietantemente gélida. Los espíritus la siguen de cerca.

Abrazo: 124 a.C.

Generación: 6ª

Via Metamorphoses: 7

Lambach

Lambach nació hace mucho tiempo, en un linaje de gran poder y riqueza, y que al mismo tiempo eran los esclavos de un dios. El dios lo hizo criar con otros nueve hermanos y hermanas, y quienes lo educaban lo encontraban enfermizo y débil, así que pronto perdieron el interés por él. Sin embargo, cuando creció y alcanzó la madurez, se hizo saber que uno de ellos, y sólo uno, sería elegido para recibir la divinidad.

Los celos entre hermanos derivaron en desconfianza, envidia, y finalmente violencia. Hubo sangre, veneno, y cuando todo terminó, sólo quedaba el temeroso Lambach, al que todos consideraban débil, pero a quien el miedo le había enseñado cómo sobrevivir cuando parecía que todo estaba en su contra.

Y finalmente el dios acudió a reclamarlo. En ese momento, Lambach tuvo miedo, pues no sabía lo que era la divinidad. No recuerda el Abrazo, sólo fragmentos de un proceso que lo llevó de la agonía al éxtasis y finalmente, renació como un dios.

Lambach ha acompañado al Dragón Más Viejo desde entonces. Conscientemente o no, ha sido testigo de gran parte de la historia de su clan. Estuvo presente cuando fue aparentemente destruido, y entonces se creyó que era libre. Se asentó en la tierra de la Dacia a las sombras de los Cárpatos. Debatió con sus hermanos de sangre e incluso creó una progenie de servidores.

Y entonces el dios regresó. De alguna forma Lambach sintió en su carne que había regresado. Yorak convocó a Lambach y le mostró lo que había ocurrido. Debían custodiarlo, debían guardarlo de sus enemigos, hasta que estuviera preparado para resurgir y sentarse de nuevo como un dios entre su progenie.

La llegada de Roma fue un estorbo. Los invasores superaban a los dacios, pero no debían perturbar el sueño del Dragón Más Viejo. A instancias de Lambach, los Dragones dacios hicieron la paz con los vampiros romanos, se inclinaron y aceptaron el nuevo orden. Otros Dragones llamaron traidor y cobarde a Lambach por lo que había hecho, y algunos incluso creyeron que había enloquecido.

Pero Lambach sólo estaba siendo un buen hijo, protegiendo el descanso de su padre. Era necesario que la Dacia permaneciera en paz, al menos durante un tiempo, hasta que llegara el momento. Desde la conquista romana, ha dejado los asuntos de su familia y de sus descendientes en manos de su chiquillo Damek, que custodia su refugio en las catacumbas bajo Sarmizegetusa. Como su padre, Lambach ha decidido dormir durante un tiempo, pero cuando las fronteras de Roma se desmoronen, estará preparado junto a sus hermanos para tomar retribución.

Lambach no suele hacer alarde de la monstruosidad de los ancianos Dragones, aunque lo cierto es que puede tomar cualquier forma en un momento. Cuando se muestra, a menudo adopta la forma de un hombre delgado, de aspecto discreto y aparentemente irrelevante. Aunque en estas noches muchos lo consideran débil y cobarde, ninguno de los que se han atrevido a alzarse contra él o incluso osado robar su sangre, han regresado. Muchos no creen en la fuerza de Lambach, sino en otro poder que lo protege.

Generación: 4ª

Yorak

Hace mucho tiempo, Yorak era la Suma Sacerdotisa de un culto que surgió en torno a los montes Cárpatos, mucho antes de que esas tierras recibieran el nombre de Dacia. Realizaba sacrificios para un sangriento dios de los bosques llamado Kupala, disfrutando del poder que recibía.

Sin embargo, no estaba sola. Había hombres y mujeres que podían tomar la forma de los lobos, y que adoraban a su propia diosa madre de la tierra y a su consorte, un oscuro dios de los cielos y la tormenta. Los lobos le declararon la guerra a Yorak y su dios, y finalmente lo derrotaron. Sin embargo, aunque lo despedazaron, no pudieron matarlo del todo, así que encerraron su corazón en las profundidades de las montañas.

Yorak desesperó, sola y herida, hasta que del este llegó otro dios, un Dragón poderoso y terrible. Yorak se sacrificó a él a cambio de que liberara a su propio dios. Y aceptó. El dios del este le dio su sangre, y con su ayuda, los lobos fueron derrotados y expulsados. El corazón del dios Kupala fue liberado y Yorak lo plantó en la tierra, y como una hiedra venenosa, extendió su influencia.

Kupala le dio poder a Yorak y al Dragón, y su magia se extendió en su linaje. Sin embargo, semejante poder atrajo la envidia de otros dioses. Hubo acusaciones y finalmente estalló de nuevo la guerra. El Dragón fue traicionado y terminó cayendo en su fortaleza a manos de un guerrero que llevaba la luz en su frente.

Sin embargo, tan grande era el poder del Dragón, que consiguió escapar de las garras de la muerte, y renació de nuevo a través de otro de sus chiquillos, que se lo entregó a la custodia de Yorak. Mientras el Dragón se recuperaba, Yorak asumió el liderazgo de su clan, extendiendo las enseñanzas de la magia de la sangre a través de Kupala y de la filosofía del cambio. Poco después comenzó la construcción de la Catedral de la Carne, un altar colosal en el que se sacrificaron cuerpos y almas, y que serviría para recuperar al Dragón. Durante este período también se tomaron varios linajes de servidores, que se convertirían en las primeras familias de aparecidos.

Roma llegó a las tierras de los Dragones demasiado pronto. Yorak estaba dedicado a recuperar a su amo, y sabía que si la guerra llegaba hasta su hogar, el Más Viejo podría resultar amenazado. Otros Dragones le pidieron ayuda, pero Yorak se atrincheró en las montañas, ante la frustración del resto de su clan. Cuando las legiones romanas comenzaron a arrasar las tierras de la Dacia, Yorak se acercó a Lambach y le hizo saber que necesitaban acabar con la guerra pronto para proteger al Más Viejo.

Y así los Dragones pactaron con el Senado Eterno, lo que provocó ira y frustración entre las filas del clan. Yorak renunció al liderazgo, anunciando que cedería su posición a quien consiguiera retomar las tierras de la Dacia, y dejó la lucha en manos de los más jóvenes, al menos aparentemente. Desde su fortaleza en las profundidades de los Cárpatos continuó cultivando la magia de la sangre, y en las fronteras, agitó a las tribus bárbaras y ofreció su favor a varios vampiros, Brujah, Gangrel y Dragones, a cambio de que atacaran las fronteras de los romanos.

Durante la época romana, Yorak permanece la mayor parte del tiempo encerrado en la Catedral de la Carne en los Cárpatos, custodiando al Dragón. Sus servidores y descendientes se encargan de traerle un tributo en sangre, mientras el templo de Yorak crece poco a poco en poder, una construcción fascinante y monstruosa que con el tiempo se convertirá en una leyenda.

Hace tiempo que las artes de la metamorfosis de Yorak le han permitido trascender cualquier forma. Puede manifestarse como cualquier cosa o persona en cualquier momento, desde una mosca en una pared a una monstruosidad surgida de los miedos primordiales de la humanidad. Sin embargo, cuando trata con visitantes o discípulos de su culto, a menudo se manifiesta como una figura anciana y marchita de sexo indefinido.

Generación: 4ª

EL DIOS DE LOS DRAGONES

¿Qué piensa un dios? ¿Cuáles son sus intenciones? Aunque filósofos y religiosos han tratado de contestar a esta pregunta durante siglos, incluso en una época en la que los dioses caminan sobre la tierra resulta difícil de responder. Un dios, incluso un dios de la sangre entre los vampiros, es una criatura en gran parte inhumana y cuya voluntad no resulta fácil de entender.

Aquél que llaman El Más Viejo, el Dragón y con otros nombres, es un dios especialmente enigmático. Los vampiros de Roma creen que no es uno de sus dioses, sino un Titán, uno de sus adversarios, un progenitor de monstruosidades, que durante milenios sembró el terror a su paso, en las tierras del este.

Finalmente el reinado del Más Viejo terminó con la guerra. Hay quienes dicen que otro dios, o uno de sus campeones, acabó con él, en un combate titánico que cambió la forma del mundo. El Dragón luchó feroz, y en los estertores de la muerte también acabó con quien se había atrevido a desafiarlo.

Pero no murió.

El poder del dios era demasiado incluso para la mismísima muerte. Renació a través de uno de sus hijos, en un grotesco embarazo y parto, una criatura inhumana de carne y de hueso, o una monstruosa semilla, o un huevo, que contenía la esencia del Más Viejo.

Todavía demasiado débil, y sin haber recuperado todas sus fuerzas, el Dragón fue puesto al cuidado de Yorak. Éste comprendió que aunque el dios había renacido en la carne, su mente había resultado dañada. Construyó una cuna de carne y de hueso, los cimientos de lo que daría lugar a la Catedral de la Carne, y con la ayuda del dios Kupala, que era aliado del Dragón, preparó la resurrección - o reconstrucción- completa de su sire.

Bajo la influencia de Kupala y la tierra de la Dacia, el Dragón comenzó a crecer de una forma completamente inhumana, extendiéndose como una enredadera, pronunciando murmullos incomprensibles. Sin embargo, el esfuerzo de Yorak finalmente dio sus frutos, y con el tiempo comenzó a dar sentido a esas palabras. De esta manera, en el corazón de la Dacia, el Más Viejo crece y aprende, mientras extiende su influencia de forma sutil, como una enfermedad.

Mientras sus descendientes luchan y caen, el Más Viejo bebe la sangre y las almas de los sacrificios, fortaleciéndose y extendiéndose a través del templo que Yorak le ha construido y del poder que Kupala le concede a través de la tierra. Otros vampiros también adoran a Kupala bajo diversos nombres, entre ellos el dios Silvano, y sin saberlo, contribuyen a darle fuerza y poder. De vez en cuando el Dragón se manifiesta de forma extraña, a menudo imitando las criaturas que le rodean: árboles, plantas, bestias. En varios rincones de la Dacia comienzan a aparecer flores rojas que son conocidas como Flores de Fuego, y que parecen tener un potencial mágico.

Cuando los romanos se retiran de la Dacia, Yorak considera que ha llegado el momento de dar otro paso para asegurar el regreso de su sire. El cuerpo del Dragón es trasladado a las catacumbas de Sarmizegetusa, donde Lambach y sus servidores han acumulado una enorme biblioteca con el saber del clan. El Dragón sigue durmiendo, pero sobre su tumba comienza a crecer un árbol que da frutos de sangre, y cuyas raíces continúan extendiendo su influencia a través de la tierra. El Dragón crece cada vez más, y poco a poco va retomando sus planes, planeando vengarse de quienes le traicionaron y llevar a la guerra a sus rivales, los otros dioses. En ese momento resulta difícil distinguir cuál es la voluntad del Dios de los Dragones y cuál la del dios Kupala.

OTROS HABITANTES DE LA OSCURIDAD

LUPERCOS

La Dacia ha sido el escenario de batallas ancestrales entre los hombres lobo y los no muertos. Hubo un tiempo en que los hombres lobo derrotaron al dios Kupala y encerraron su corazón en los montes Cárpatos, hasta que llegó el dios conocido como el Dragón, y lo liberó, corrompiendo la tierra con su venenosa influencia. Desde entonces, las batallas entre los hombres lobo y los descendientes del Dragón se han sucedido durante milenios.

Cuando llegaron los romanos, los hombres lobo se encontraban en una situación de desventaja, desterrados a la periferia de la Dacia. Aunque lucharon contra los invasores, los líderes de los hombres lobo aprovecharon para caer sobre sus enemigos ancestrales, lo que contribuyó a su derrota ante Roma. Después de la conquista, algunos hombres lobo se mezclaron con los romanos, buscando fortalecer su sangre y sacar partido del nuevo orden, aunque su influencia siempre ha sido reducida en comparación con los vampiros.

La facción más numerosa y poderosa de los hombres lobo de la Dacia está formada por la tribu de los **Señores de la Sombra**, un grupo despiadado y curtido en la guerra contra los no muertos, que adoran al dios del trueno bajo diferentes nombres y que a menudo van acompañados de espíritus de cuervos y aves carroñeras. Marginados y a menudo despreciados, miembros de la tribu **Roehuesos** han acudido a las ciudades romanas tratando de sobrevivir, aunque procuran pasar desapercibidos. Entre la población de lobos salvajes de la Dacia también se encuentran numerosos **Garras Rojas**.

Con los invasores romanos y griegos han llegado otros grupos de hombres lobo. Entre los conquistadores se encuentra un linaje familiar que pertenece a la tribu de los **Colmillos Plateados**, mientras que **Furias Negras**, **Hijos de Gaia** y **Protectores del Hombre** han acudido siguiendo las rutas comerciales.

En general, los hombres lobo prefieren evitar las ciudades romanas siempre que pueden, la mayoría custodian sus santuarios en la naturaleza celosamente, y cuando su paz se ve enturbiada suelen responder con incursiones salvajes y rápidas, que a menudo son atribuidas a los bárbaros.

MAGOS Y HECHICEROS

Entre los pueblos de la Dacia destaca la figura del dios o héroe **Zalmoxis**, que ha sido la inspiración para el principal culto místico entre los dacios. Según las creencias de los miembros del culto, Zalmoxis fue originalmente un esclavo, que tras su liberación, regresó a su tierra. Con él traía muchas ideas aprendidas de los filósofos griegos, que extendió entre su pueblo. Se dice que resucitó de entre los muertos y enseñó a sus discípulos el camino hacia la inmortalidad.

En cualquier caso, los seguidores de Zalmoxis han construido varios complejos subterráneos donde realizan sus ritos. A menudo actúan como consejeros y videntes, además de practicar magia nigromántica para consultar a los espíritus. Aunque algunos han realizado pactos con los vampiros, especialmente con los Dragones, creen que la sangre de los no muertos es un camino fallido para encontrar la inmortalidad del espíritu. Como símbolos religiosos utilizan hachas y lobos, y se dice que algunos de ellos que pueden cambiar de forma han sido elegidos para formar parte de los hombres lobo.

El centro del Culto de Zalmoxis se encuentra en la montaña de Kogaionon, un lugar sagrado junto a un río considerado maldito. Sólo los iniciados pueden acceder a este santuario, oculto por espesas nubes de niebla y mediante hechizos que desvían a los potenciales intrusos.

Los principales rivales de los seguidores de Zalmoxis son el **Culto de Mercurio**, que llega con los conquistadores romanos. Estos hechiceros sostienen el poder de Roma con sus rituales y ceremonias, utilizando diversas infraestructuras para enfocar su magia. En la Dacia suelen entrar en conflicto con los hechiceros nativos por el control de sus lugares sagrados.

FANTASMAS

De la misma forma que ocurre entre los mortales, el inframundo de la Dacia se convierte en un devastador campo de batalla cuando las tropas del Reino Oscuro de Estigia llegan para reclamar las almas de los caídos. Sin embargo, los fantasmas dacios presentan una resistencia encarnizada, no muy diferente a la que realizaron en vida. Muchos guerreros continúan luchando después de la muerte, contra los invasores difuntos. A menudo reciben ayuda de los nigromantes y hechiceros dacios. Y la devastación que causa la conquista, con miles de muertos provocados por la guerra y el hambre, provocan tormentas en el más allá.

El inframundo dacio es un lugar salvaje y peligroso. Los fantasmas de Estigia se atrincheran en las pequeñas ciudadelas y necrópolis que surgen tras la conquista. Más allá de la seguridad de estos lugares merodean los fantasmas dacios. Circulan rumores sobre la existencia de enormes monstruos fantasmales conocidos como Hecatónquiros, surgidos del dolor colectivo de decenas, a veces cientos de almas, que se unen para formar una bestia destructora. Y muchos fantasmas afirman que en ocasiones en el inframundo dacio se escucha el lamento aterrador de miles de voces. Quienes han seguido ese lamento y han conseguido regresar, hablan de un abismo en las tierras de los muertos, donde se encuentran miles de almas enloquecidas y atrapadas en una especie de telaraña de poder, un templo de dolor en cuyo interior duerme una bestia similar a un dragón...

DIOSES MENORES

Los dioses todavía caminan sobre la Dacia, y la tierra está llena de leyendas, aunque a medida que pasa el tiempo, y especialmente tras la conquista romana, parece que se muestran muy distantes. Más allá de los dioses, existen muchas leyendas dacias que han cobrado vida propia, con muchas criaturas influenciadas por los mitos grecorromanos: centauros, sátiros, dríadas y náyades. Los centauros son especialmente numerosos, y se dice que llegaron a la Dacia procedentes de Grecia, después de ser expulsados tras la guerra entre mortales y centauros. En la Dacia también existen bestias especialmente inteligentes, y algunas incluso tienen la facultad de hablar: caballos, toros y comadrejas aparecen en los mitos locales.

En la Dacia también existen dragones; desde serpientes gigantes que habitan en ríos y pantanos, a bestias aladas que habitan en las montañas custodiando tesoros. Los más inteligentes son los zburator, dragones que pueden tomar forma de hombres y mujeres atractivos, visitando las aldeas y asentamientos para saciar su curiosidad.

En la Dacia existe una reina de las hadas que gobierna desde las montañas, y un rey de las hadas que reina desde sus estancias subterráneas. Para salvar a su pueblo de la aniquilación, la reina se vio obligada a casarse con el rey, y de su matrimonio fueron engendrados varios monstruos y bestias quiméricas que acechan en lugares apartados, y que se dice provocan enfermedades y todo tipo de desastres.

LA CRÓNICA DE DACIA

Aunque la presencia romana en la Dacia fue más breve que en otros lugares, todavía puede ser el escenario de historias y Crónicas apasionantes, comenzando por su conquista en el siglo I. De la misma

forma que ocurrirá en épocas anteriores, la Dacia puede convertirse en un paisaje de fantasía oscura, lleno de monstruos y criaturas extrañas completamente ajenos a la sensibilidad civilizada de Roma. Recuerda que la fidelidad histórica no debe impedir una buena historia, y la inspiración que ofrece este suplemento sólo es una guía para comenzar.

Pilares de piedra: Tras la conquista de la Dacia comienza un proceso de romanización. Los personajes son enviados o reclutados por el Senado Eterno para establecer la influencia romana sobre las tierras conquistadas, debiendo asegurarse de que se construyen las infraestructuras necesarias. Los personajes se encontrarán con los vampiros dacios y quizás otras criaturas sobrenaturales. De su relación con ellos y las potenciales alianzas dependerá el éxito de sus esfuerzos.

El laberinto oscuro: Uno de los principales intereses romanos en la Dacia fueron sus yacimientos de metales preciosos. Una mina de oro en las montañas detiene repentinamente su producción. Los mineros están aterrados ante las criaturas que habitan en las profundidades. Los personajes tendrán que enfrentarse a ellas para que la mina vuelva a funcionar, o quizás alcanzan un acuerdo. Puede que los mineros hayan encontrado un nido de vampiros del clan Nosferatu, o en su codicia hayan despertado a algo peor...

El festín del rey: Los personajes son invitados a Sarmizegetusa por Damek, que quiere establecer buenas relaciones con ellos. Su anfitrión se muestra espléndido, aunque no todos los asistentes parecen estar contentos. Es un buen momento para conocer a varios de los poderes de la Dacia. Quizás los personajes tengan que emprender una serie de esfuerzos diplomáticos para conseguir aliados entre los vampiros dacios que se encuentran intranquilos con la presencia romana.

El fuego bárbaro: Los personajes se encuentran en una colonia cerca de la frontera cuando es atacada por bárbaros en busca de oro y esclavos. Resistir es una cuestión de supervivencia; cuando todo haya pasado puede que los personajes tengan que seguir el rastro de los incursores para rescatar a algunos ciudadanos romanos que han sido hechos prisioneros, y que pueden ser los ghouls o incluso la familia mortal de algún vampiro influyente.

Colmillo y garra: En uno de los dominios de la Dacia dos facciones de vampiros han iniciado hostilidades después de un período de tensa paz. Dos antiguos Dragones de facciones opuestas han reanudado una guerra desde hace siglos. Pronto la muerte y aparición de cadáveres drenados de sangre se convierte en un problema. Los personajes tendrán que mediar para evitar que la guerra se des controle y termine arrastrando a otros vampiros...o quizás podrían aprovechar el conflicto en su provecho.

La villa embrujada: Un vampiro recurre a los personajes para que viajen a una villa en los confines de la Dacia y comprueben el paradero de un pariente mortal. Cuando llegan, los personajes se encuentran con que la villa se encuentra en un estado lamentable y sus habitantes parecen enfermos. Cuando cae la noche, los fantasmas de un asentamiento dacio que fue arrasado, poseen a los romanos, tratando de volver a disfrutar de los placeres de los que gozaban en vida. La frustración lleva a algunos espíritus a maltratar a los vivos, e incluso a provocar algún suicidio. Los personajes deben encontrar la forma de que los espíritus descansen en paz, o quizás evacuar la villa.

LAS CRÓNICAS DE TRANSILVANIA: UN PRÓLOGO EN DACIA

Las Crónicas de Transilvania publicadas por White Wolf ofrecen la posibilidad de continuar una Crónica iniciada en la antigua Dacia hasta llegar a las Noches Finales, permitiendo seguir una historia a lo largo de otras épocas. De hecho, podrías utilizar una Crónica en Dacia como una especie de prólogo a la historia de las Crónicas de Transilvania.

Quizás los personajes de tu escenario en Dacia sean los sires de los personajes Abrazados en Transilvania durante la Edad Oscura. Tal vez tras la retirada de Roma, los personajes de Edad Romana: Vampiro caigan en letargo, y al despertar, Abrazan nuevos personajes para conseguir conectar con el nuevo escenario.

El espacio de tiempo también es lo bastante amplio como para poder introducir historias intermedias que permitan a los personajes contemplar el avance del escenario:

106- La conquista de la Dacia: Aunque se puede establecer algún contacto previo, la conquista de la Dacia puede ser el momento de arranque de una Crónica. Las vicisitudes de la guerra permiten unir los intereses de los personajes, ya sea en el bando de los conquistadores romanos o de los nativos dacios. Consolidar la conquista y construir un dominio estable puede constituir todo un desafío.

271 -Retirada de la Dacia: La presión de los dacios, los godos y otros pueblos, finalmente llevan al emperador Aureliano a abandonar la provincia romana. Los personajes pueden acompañar a los ciudadanos romanos en la evacuación, o pueden decidir permanecer y resistir en los asentamientos que quedan, inclinándose ante los nuevos señores bárbaros o haciéndoles frente hasta conseguir un acuerdo.

328 -Reconquista de la Dacia: El emperador Constantino reconquistó brevemente la provincia de Dacia, y es posible que los personajes acompañaran sus esfuerzos. Es posible que los personajes dacios recurran a los vampiros de Constantinopla para que les ayuden, y es un gancho de conexión con Constantinopla Nocturno.

376 -La conquista de los hunos: Una nueva serie de invasiones bárbaras condena los esfuerzos de los bizantinos, aunque algunos territorios consiguen resistir. Primero los hunos (376-453), después los gépidos (453-566), lombardos y ávaros (566-791) antes de la llegada de los eslavos.

En estos tiempos oscuros, la Dacia es gobernada por un triunvirato de antiguos: Damek, Noriz y Valeska (o los vampiros que consideres oportunos en función de las acciones de los personajes), que introducen una serie de cambios en el Clan de los Dragones, que se convierte en el Clan Tzimisce. Los personajes pueden buscar alianzas con estos primeros voivodas o resistir y enfrentarse a ellos.

896 -La llegada de los magiares: Las tierras de la Dacia reciben nuevos inmigrantes: sículos, y eslavos, que se mezclan con la población existente. En esta época los dacorromanos de lengua latina comienzan a ser conocidos como valacos. Los magiares atraviesan los Cárpatos en el año 896 y conquistan los antiguos territorios dacios. Los pechenegos se apoderan de los territorios al este de los Cárpatos hacia la misma época.

El triunvirato Tzimisce se desmorona: Damek se despreocupa de sus responsabilidades, saliendo raramente de su fortaleza en Sarmizegetusa; Noriz crea numerosos chiquillos para debilitar el dominio de Yorak y acabar con él, siendo despojado de su título de Voivoda entre Voivodas. Ante los enfrentamientos de sus compañeros, Valeska se retira del poder. Los señores Tzimisce de Europa Oriental extienden sus dominios al mismo tiempo que comienzan a enfrentarse en guerras intestinas y juegos crueles que terminarán debilitando el clan.

1198: Tras su cristianización en el año 1003 los magiares consolidan el reino de Hungría. Comienza la colonización de Transilvania con colonos magiares y germanos.

Comienzo de las Crónicas de Transilvania.