

Seattle Nocturno

Por Magus iuvens@hotmail.com

*Hijo, dijo ella, tengo una pequeña historia para ti:
quien pensabas que era tu padre no era nadie sólo un-
mientras estabas sentado en casa con trece años,
tu verdadero padre se moría,
siento que no lo vieras, pero estoy contenta de que hayamos hablado.*
- "Alive", Pearl Jam

Solían llamarla la Ciudad Reina, la Puerta de Alaska, la Ciudad de las Flores -ese nombre nunca desapareció-, la Ciudad Esmeralda en los ochenta, cuando intentaban darle algo de brillo; capas sobre capas de historia, cada una tratando de tapar lo que había debajo. Pero la Ciudad Reina no está mal cuando escarbas debajo de su brillo. Sangre Azul en los castillos, campesinos en las cloacas.

La misma historia de siempre con una bonita bandera en lo alto. Esta ciudad tuvo una Reina, durante mucho, mucho tiempo. Cuando la corona se hace demasiado pesada, la gente comienza a afilar sus hachas, pero hace falta un golpe tremendo hacerla caer. Necesitas un rebelde, un revolucionario, un déspota, un asesino. O quizás sólo alguien con un hacha grande de verdad.

Si fuera un apostador, diría que las cabezas van a comenzar a rodar. Y lo soy.
-Fabien, clan Malkavian.

Bienvenido a Seattle

Aunque no ha brillado tanto entre la Estirpe como otras ciudades, Seattle todavía sigue siendo un dominio poderoso e importante, en la Costa Oeste de los Estados Unidos. Sus Vástagos han contemplado tiempos de guerra y de paz, el ascenso y caída de tiranos mediante la violencia o por voluntad propia. La Camarilla se atrincheró en la ciudad desde sus inicios, y todavía hoy, la secta la reclama como suya, en cuerpo y alma, a pesar de la amenaza de los Anarquistas...y del Sabbat.

En cierto sentido, Seattle es una ciudad de frontera, una fortaleza y bastión que ha resistido el empuje de sus enemigos, a pesar de las batallas políticas y el derramamiento de sangre entre los Vástagos. Sin embargo, toda la presión acumulada desde sus inicios está regresando ahora, con la llegada de las Noches Finales, y los viejos conflictos reaparecen, y sus protagonistas vuelven para ajustar cuentas. Se avecina una nueva crisis, ¿pero podrá en esta ocasión la Ciudad Reina resistir una vez más o finalmente la marea del caos y la guerra terminará por arrastrar los castillos de arena, mentiras, e ilusiones que sus habitantes no muertos han construido a su alrededor?

Un breve vistazo de presentación

Seattle es la ciudad más poblada del estado de Washington en la costa del Pacífico Noroeste en los Estados Unidos. Tiene una población de cerca de 800.000 habitantes, y su zona metropolitana alberga unos 4.15 millones de residentes. Es la sede del condado de King.

La ciudad ha sido construida en un istmo entre el estrecho de Puget, una isleta en el Océano Pacífico, y el Lago Washington. Se encuentra a unos 160 km al sur de la frontera canadiense y se ha convertido en un importante puerto comercial con Asia, siendo el cuarto mayor puerto de Norteamérica en términos de tráfico de mercancías.

El territorio de Seattle fue habitado por pueblos nativos americanos durante al menos 4.000 años antes de que llegaran los europeos. Un grupo de pioneros, dirigidos por Arthur A. Denny, llegaron a la zona, procedentes desde Illinois, el 13 de noviembre de 1851 y construyeron un primer asentamiento, que fue trasladado al año siguiente y bautizado como "Seattle", en honor al jefe Seattle, un líder de las tribus locales que les había ayudado. Actualmente en Seattle habita una numerosa población de nativos americanos junto a la mayoría de la población de origen asiático, africano y europeo.

La riqueza inicial de Seattle se basó en la industria de la madera, pero ya a finales del siglo XIX, la ciudad se había convertido en un importante puerto comercial y de construcción de barcos, así como un punto de entrada para los buscadores de fortuna que se dirigían a Alaska durante la fiebre del oro de Klondike. La ciudad creció después de la Segunda Guerra Mundial gracias a la compañía Boeing, que se estableció en Seattle para construir sus aviones. A principios de la década de 1980 la ciudad se convirtió en un centro tecnológico y Microsoft estableció su sede en la zona. El desarrollo de nuevas tecnologías y compañías de internet permitió que la ciudad continuara prosperando en las décadas siguientes.

Una historia de Seattle

Los nativos de Seattle

Las excavaciones arqueológicas sugieren que los nativos americanos han habitado en el territorio de Seattle

desde hace al menos 4.000 años. Cuando los primeros colonos europeos llegaron en el siglo XIX, el pueblo duwamish habitaba en unos 17 poblados dispersos alrededor de la bahía de Elliott. El nombre del lugar en la lengua nativa era *Dzidzelalic*, que significa “pequeño vado,” procede de uno de esos poblados, que se encontraba en el lugar de la actual estación de King Street. A comienzos del siglo XIX esta aldea estaba habitada por unos 200 nativos, pero fue abandonada por razones desconocidas.

Espanoles y británicos exploraron la zona a lo largo del siglo XVIII. Las expediciones de Alejandro Malaspina (1789 -1794) y George Vancouver (1791-1795) recorrieron la costa del Pacífico Noroeste y visitaron la zona de Seattle en sus esfuerzos por cartografiar la zona para sus respectivos intereses y delimitar sus zonas de influencia.

Durante esta época, el jefe Seattle nació entre los nativos suquamish de la isla Blake. Su familia era poderosa, y cuando llegó a la mayoría de edad fue bendecido por el espíritu del pájaro de trueno. Tomó varias esposas entre sus vecinos duwamish, estrechando lazos entre ambas tribus, participando en varias guerras contra sus vecinos, y consiguiendo sucesivas victorias. En 1833 era conocido como “El hombre grande” entre los habitantes de la zona, a la que comenzaban a llegar pioneros, comerciantes, y misioneros europeos.

Tras la muerte de su hijo, Seattle decidió bautizarse en una iglesia católica del asentamiento de Olimpia en 1848, tomando el nombre cristiano de Noah. También comenzó a mostrarse más conciliador con los colonos blancos, siendo considerado amigo suyo. Él y su tribu les proporcionaron transporte seguro y les ayudaron en sus cultivos.

Finalmente Seattle fue contactado por Isaac Stevens, el primer gobernador estadounidense del Territorio de Washington, firmando una serie de tratados en nombre de los nativos. Sin embargo, muchos nativos afirmaban que el jefe Seattle no tenía autoridad para negociar en su nombre, los duwamish lo abandonaron, y declararon la guerra a los colonos junto a otras tribus. Durante la Guerra de Puget Sound (1855-1856), Seattle y sus partidarios apoyaron a los estadounidenses, advirtiéndoles del inminente ataque. Cuando los nativos fueron derrotados, Seattle restableció su autoridad e intentó buscar clemencia para los derrotados y que se cumplieran los tratados firmados anteriormente. Su amistad con los colonos llevó a que la ciudad de Seattle fuera bautizada con su nombre. Sin embargo, a pesar de sus esfuerzos por buscar la paz y convivencia entre los colonos y los nativos, finalmente en 1865 se ordenó que todos los nativos abandonaran la reciente ciudad de Seattle y se prohibió que vivieran en ella. Profundamente decepcionado, Seattle y los nativos se retiraron a la reserva de Port Madison, y murió un año después.

¿Quién llegó primero?

En la historia “oficial” de la Estirpe de Seattle se suele afirmar que los Pioneros fueron los primeros Vástagos que llegaron a la zona, asentándose en un territorio salvaje para atraer la civilización. Por supuesto, se trata de una simplificación conveniente, a poco que alguien se moleste en buscar indicios más detallados, pero pocos se molestan en hacerlo. Quienes lo hagan, podrán oír relatos de cómo los Pioneros lucharon valientemente contra los bestiales Lupinos que habitaban entre las tribus de la zona. Tampoco queda ninguno de los Pioneros en las noches actuales como para dar su propia versión, aunque seguramente no distaría mucho de estos relatos engrandecedores de la gloria de la Camarilla.

Por supuesto, estos relatos ocultan una conflictiva realidad, y es que cuando los Pioneros de la Camarilla llegaron al territorio, la zona ya estaba habitada por vampiros, que se enfrentaron con los recién llegados. Se desconoce su identidad, aunque de nuevo, a falta de una explicación mejor, los eruditos afirman que se trataba de vampiros de los clanes Gangrel o Nosferatu, o quizás algún oscuro linaje indígenua.

Irónicamente, algunos descendientes de los nativos que habitaban el territorio de Seattle conservan historias y leyendas, a través de la tradición oral sobre los “malos espíritus” que crearon cultos y se hicieron adorar por algunas tribus a cambio de su protección, o que simplemente exigían tributo en sangre y sacrificios para no desatar su ira. Algunos dicen que el próspero poblado de Dzidzelalic no fue abandonado por los nativos, sino que fue diezmado y arrasado por los malos espíritus en una noche de destrucción y sangre.

Las guerras del jefe Seattle no sólo estuvieron motivadas por su deseo de aumentar su territorio y sus aliados, sino también para combatir a las tribus corrompidas por los malos espíritus, que realizaban incursiones en la noche para conseguir sacrificios para sus amos. El jefe Seattle consiguió formar una alianza y no sólo consiguió la victoria, sino que con la ayuda de sus chamanes y varios valientes guerreros, expulsó y dio muerte a varios de los espíritus. Cuando los nativos declararon la guerra a los colonos, la alianza del jefe Seattle con los estadounidenses también estuvo motivada en parte por la presencia de los malos espíritus.

¿Quiénes eran estos “malos espíritus” de las leyendas nativas? ¿Quizás eran vampiros feroces que habían llegado en un momento indeterminado? Es posible, pero la descripción de los monstruosos cultos parece similar a ciertas prácticas del Sabbat. ¿Es posible que exploradores de la Espada de Caín llegaran hasta la costa oeste y se asentaran entre los nativos, corrompiendo sus prácticas y haciéndose adorar como dioses? La respuesta sigue en el aire, sin ningún testigo superviviente de aquellos días, o al menos conocido.

En cualquier caso, algunos nativos de Seattle todavía recuerdan las viejas leyendas, y con ellas también conservan ciertas prácticas y ceremonias que les permiten detectar, expulsar, y destruir a los “malos espíritus.” Al margen de con qué propósito fueran diseñadas, resultan igual de efectivas contra los vampiros de hoy, aunque en las noches actuales rara vez se utilizan.

La fundación de Seattle

Tradicionalmente, la fecha de la fundación de Seattle se sitúa en torno al 25 de septiembre de 1851, con la llegada de la familia Denny, procedente de Cherry Grove, Illinois. Sin embargo, otras familias comenzaron a construir granjas y

otros edificios en los alrededores apenas unos días después. El asentamiento de la familia Denny consistía en una cabaña sin tejado y un campamento, situado actualmente en Alki Point, al oeste de la ciudad. Estas primeras granjas comenzaron a intercambiar y vender carne y otros productos. En 1852 Arthur A. Denny abandonó su asentamiento y se trasladó a un lugar más protegido en la Elliott Bay, que ahora forma parte del centro de Seattle. Este mismo año se creó el condado de King, y Arthur Denny y Luther Collins se convirtieron en los primeros comisionados.

Durante los primeros años los asentamientos utilizaron diversos nombres, basados en los nombres nativos, como Duwamps, pero finalmente desde 1853 comenzó a utilizarse el nombre de Seattle, en homenaje al jefe nativo que había ayudado a los colonos a construir sus asentamientos.

En cuestión de años los asentamientos de Seattle comenzaron a prosperar con la exportación de madera y los aserraderos asociados, enviando madera a San Francisco de árboles milenarios de más de cien metros. Con el tiempo también se introduciría tecnología de vapor en los aserraderos, y también comenzaron a construirse astilleros para la fabricación de barcos de madera.

En las décadas siguientes los asentamientos madereros comenzaron a convertirse en una pequeña ciudad. Aunque los primeros colonos eran cristianos metodistas, pronto Seattle adquirió una reputación de ciudad abierta...y un santuario para la prostitución, el alcohol, y el juego. Algunos atribuyen este desarrollo a doctor David Maynard, uno de los pioneros, que se dio cuenta de que la ciudad necesitaba algo que atrajera a leñadores y marineros, que constituían la mayor parte de la población.

Las relaciones entre colonos y nativos no siempre fueron buenas, especialmente debido al incumplimiento de los tratados y la intransigencia del gobernador Isaac Stevens, y finalmente estallaron en una breve guerra, y la Batalla de Seattle, el 25 de enero de 1856, una escaramuza tras la que los nativos fueron derrotados. La desconfianza llevó a los colonos a prohibir a los nativos residir en Seattle en 1865, cuando formalmente se convirtió en una ciudad el 14 de enero, aunque hubo protestas por las actividades cuestionables de los líderes electos de la ciudad. En estos años la ciudad pronto superó los 1.000 habitantes.

El 14 de julio de 1873 la Northern Pacific Railway anunció que había elegido la ciudad de Tacoma en lugar de Seattle como estación terminal de su ferrocarril que atravesaba los Estados Unidos de este a oeste. Los barones del ferrocarril veían una ventaja en las tierras baratas de la pequeña Tacoma en lugar del puerto asentado de Seattle. Los habitantes de Seattle hicieron varios intentos por construir su propio ferrocarril o atraer las inversiones de otra compañía. La Great Northern Railway finalmente llegó a Seattle en 1884, aunque la estación de pasajeros no se construiría hasta el siglo XX.

Numerosos emigrantes chinos comenzaron a llegar desde 1860 para trabajar en el ferrocarril, la minería, o la industria de la madera. Cuando el ferrocarril fue completado, muchos se quedaron sin empleo. Los habitantes de Seattle se quejaban de que los chinos trabajaban por menos, y los roces degeneraron en disturbios contra la población china en 1886. Muchos chinos huyeron, y pocos permanecieron a la ciudad. El barrio chino no sería restablecido hasta el siglo XX.

Seattle y Tacoma comenzaron una rivalidad mientras ambas ciudades experimentaban un rápido crecimiento, basado en el poder de la industria de la madera. Sin embargo, Seattle comenzó a diversificar sus exportaciones y servicios, pasando a vender productos manufacturados, mientras el crecimiento de Tacoma se reducía, debido en gran parte a los problemas de ser una ciudad en gran parte en manos de la compañía Northern Pacific Railway. Sin embargo, cuando el Territorio de Washington se incorporó como estado a los Estados Unidos el 11 de noviembre de 1889, la capital y la sede del gobierno estatal se instalaron en Olympia. Tacoma se convirtió en la principal ciudad ferroviaria, y la universidad estatal fue cedida a Seattle.

Aunque Seattle prosperaba con la aparición de periódicos y teléfonos, era una ciudad en gran parte sin ley. Los linchamientos eran frecuentes, las escuelas apenas funcionaban, y la fontanería era un lujo. Los desechos eran empujados sin control por las mareas.

Los Pioneros

Durante el siglo XIX, a medida que los Estados Unidos comenzaban a adquirir y conquistar territorios, extendiéndose hacia el oeste, los Vástagos de la Camarilla siguieron sus pasos. Había muchos territorios prometedores y la construcción de nuevas ciudades permitía que muchos vampiros comenzaran de cero, una opción no exenta de riesgos. Quienes habían sido expulsados de sus dominios o que no tenían posibilidades bajo el gobierno de poderosos antiguos férreamente atrincherados en sus tronos, veían las posibilidades que ofrecía el Nuevo Mundo.

Desde el Directorio del clan Ventrue, varios antiguos del clan financiaron proyectos para establecer dominios de la Camarilla en el oeste de los Estados Unidos. Ghouls al servicio del clan adquirían los terrenos y preparaban la llegada de sus amos, en ocasiones años o incluso décadas después. En otras ocasiones la Camarilla recurrió al soborno y al reclutamiento entre sus filas de los Vástagos locales, que en muchas ocasiones actuaban de manera independiente al margen de las sectas, pero veían en la Camarilla una oportunidad para ser reconocidos y evitar la competencia de recién llegados ávidos de poder.

En el caso de Seattle, tres Vástagos conocidos como los Pioneros, comenzaron los esfuerzos para construir un dominio de la Camarilla en la costa noroeste del Pacífico. Enviaron a varios ghouls con los primeros colonos, para que adquirieran terrenos y propiedades, y cuando comenzaron a brotar los primeros asentamientos, emprendieron el viaje hacia el estado de Washington.

El líder de los Pioneros era Johannes Vorfelder, del clan Ventrue. En vida había sido un oficial veterano de las guerras napoleónicas y había sido Abrazado en su ciudad natal de Heidelberg en el linaje del prestigioso Hardestadt. Su sire lo había educado y preparado en las tradiciones de su clan, y cuando llegó el momento le había ordenado crear un

dominio en los Estados Unidos para ayudar a la expansión de la Camarilla. Johannes era un hombre ambicioso, y con él viajaba parte de su familia.

Carlos Bustamante, del clan Toreador, había sido en vida un capitán de marina al servicio del ejército español, procedente de un pueblo cántabro. Tras el regreso del rey Fernando VII de España y los absolutistas al poder, había tenido que exiliarse en París, donde atrajo la atención de una vampira descendiente del antiguo Príncipe François Villon. Carlos organizó el viaje de los Pioneros hasta la costa del Pacífico por mar.

Edward Morgan, del clan Gangrel, había sido un pionero real en vida, viajando a lo largo de las fronteras de Estados Unidos, comerciando con pieles y guiando colonos hacia el oeste. Tras recibir el Abrazo había tenido complicaciones para sobrevivir, y tras una ruptura de la Mascarada en Boston, había estado a punto de ser destruido de no haber sido por la intervención de Johannes Vorfelder. Debido a los conocimientos de Edward Morgan sobre las tierras salvajes, su guía resultó muy útil para los tres Pioneros.

Los Pioneros llegaron a Seattle en la primavera de 1856, poco después del enfrentamiento entre los colonos y los nativos. En una ceremonia formal, Johannes Vorfelder se proclamó Príncipe y reclamó la ciudad de Seattle como su dominio, pues era donde sus servidores habían adquirido terrenos y propiedades. Carlos Bustamante y Edward Morgan fueron enviados a otros asentamientos, Bustamante a Olimpia y Morgan a Tacoma, con el propósito de situar ambas ciudades bajo la influencia de la Camarilla.

Los primeros años fueron prometedores, y el Príncipe de Seattle comenzó a extender su influencia, creando varios ghouls y preparando a varios candidatos para el Abrazo. Sin embargo, en 1869, la paz terminó, cuando las cabezas decapitadas y putrefactas de Carlos Bustamante y Edward Morgan fueron arrojadas a las puertas del refugio del Príncipe.

El Sabbat había llegado a Seattle.

El gran incendio de Seattle

Aproximadamente a las 2.20 de la tarde del 6 de junio de 1889 comenzó el incendio más destructivo en la historia de Seattle. John Back, un carpintero de 24 años, estaba calentando cola al fuego cuando se derramó, encendiendo las virutas y la trementina que había en el suelo de su taller. John intentó apagar el fuego con agua, pero sólo consiguió extenderlo más. Los bomberos llegaron a las 2.45, pero tampoco consiguieron sofocarlo.

Entre la madera de la carpintería y un verano especialmente seco, el incendio no tardó en devorar todo el bloque de edificios. Una tienda de licores cercana estalló, y el alcohol avivó las llamas, que se extendieron a los bloques cercanas. Los soportales de madera extendieron las llamas por la calle a otros vecindarios.

Una combinación de circunstancias desafortunadas contribuyó a avivar el incendio. El suministro de agua de Seattle era insuficiente, las bocas de riego estaban demasiado dispersas, y la presión del agua era tan débil que no se pudo apagar el fuego. El departamento de bomberos de Seattle estaba formada por voluntarios, que eran competentes, pero no lo bastante profesionales.

En la mañana del 7 de junio, el fuego había quemado 25 bloques de edificios, incluyendo el barrio de los negocios, cuatro de los astilleros de la ciudad y sus terminales de ferrocarril. Sin embargo, a pesar de los daños y destrucción de edificios, se produjeron muy pocas muertes. Algunos dicen que un chico llamado James Goin murió en el incendio, aunque no existen registros fiables.

A pesar de la magnitud de la destrucción, la reconstrucción comenzó pronto. En lugar de comenzar en otro lugar, como se propuso, los ciudadanos de Seattle decidieron reconstruir la ciudad. Una nueva ordenanza municipal reconstruyó el centro de la ciudad con edificios de piedra y ladrillo, en lugar de madera.

En 1890 la ciudad superó los 40.000 habitantes, debido a la llegada de trabajadores para reconstruir la ciudad. Llegaron suministros y recursos de toda la Costa Oeste para ayudar a los habitantes, y Seattle se convirtió en la mayor ciudad del estado de Washington.

En respuesta al incendio, se realizaron muchas mejoras en Seattle. Cuatro meses después se estableció oficialmente el Departamento de Bomberos de Seattle, para sustituir a los voluntarios con un cuerpo profesional. La ciudad también asumió el control del suministro de agua, incrementando el número de bocas de riego, y añadiendo tuberías mejores. La construcción de edificios de ladrillo en el centro fue una de las principales mejoras. Nuevas ordenanzas municipales fijaron las medidas y grosores de los muros y la distancia entre edificios. Los edificios del centro fueron construidos elevando el nivel de la ciudad, y enterrando los viejos edificios dañados. En la actualidad todavía se puede realizar un recorrido turístico visitando el Seattle Underground, una serie de calles subterráneas donde se pueden visitar edificios y fachadas que fueron construidos antes del incendio.

El primer Príncipe

El Príncipe Johannes asumió el nombre de John Vorfelder durante su mandato. Se dedicó a atacar los nidos del Sabbat, utilizando a menudo revueltas, linchamientos, y desórdenes públicos como cobertura para los ataques contra sus enemigos, que eran especialmente insidiosos, Abrazando indiscriminadamente. Aprovechó la destrucción del barrio chino en 1886 para desplegar durante el día a sus servidores ghouls y acabar con los Cainitas mediante el fuego y la luz del sol. Parecía que el Príncipe de Seattle por fin había alcanzado la victoria.

Tras consolidar su dominio, el Príncipe comenzó el proceso de crear prole, y Abrazó a dos mujeres destacadas de la ciudad. Rosalind Emmerson, descendiente de una de las familias más ricas de Seattle, y Lou Graham, una prostituta de origen alemán, que también se había enriquecido mediante los burdeles y otros negocios clandestinos.

El Príncipe tenía la atención de utilizar a sus chiquillas para controlar los negocios legales e ilegales de la ciudad.

Sin embargo, el Sabbat reapareció de nuevo. En esta ocasión atacaron el refugio del Príncipe, que consiguió sobrevivir, aunque herido, y su respuesta fue feroz e implacable.

Hay quienes dicen que fueron los agentes del Príncipe Vorfelder quienes provocaron el Gran Incendio del Seattle, y que utilizaron las llamas para destruir todas las ubicaciones sospechosas de ocultar a los Cainitas, y de esta manera purificar la ciudad. Sin embargo, fuera intencionado o no, el incendio terminó descontrolándose, y las llamas alcanzaron el refugio del Príncipe en el centro, que resultó completamente consumido por el fuego. Varios refugios del Sabbat también resultaron afectados por el incendio, y los Cainitas también perecieron.

Cuando el incendio hubo terminado, sólo Rosalind Emerson y Lou Graham habían sobrevivido, junto con un grupo de leales ghouls que se habían esforzado por ponerlas a salvo. Las dos jóvenes Ventrue, con apenas unos años en la no muerte se reunieron, y tras una breve negociación, decidieron gobernar conjuntamente, para evitar que otros Vástagos, quizás más antiguos y poderosos, trataran de arrebatarles el dominio.

En años posteriores, las dos Príncipes de Seattle reescribirían la historia de su sire, describiendo a John Vorfelder como un tirano cada vez más ávido de poder, hasta el punto de destruir a cualquier Vástago que llegara a Seattle, sospechando que podía tratarse de un agente del Sabbat. Con el tiempo, dijeron, el Príncipe Vorfelder se mostró cada vez más enloquecido y atraído por los rituales de sus enemigos, sopesando la posibilidad de unirse. Sólo el Gran Incendio de Seattle había poner fin a su loca ambición.

Aunque sin duda el Príncipe Vorfelder se había mostrado implacable a la hora de combatir a los Cainitas, existen dudas razonables sobre la historia que contaron sus chiquillas para justificarse. Hubo quienes aventuraron que quizás no había sido John Vorfelder el causante del incendio, sino quizás Rosalind Emerson y Lou Graham para arrebatarle el poder. En cualquier caso, como únicas supervivientes, eran las dueñas del relato tras la reconstrucción de la ciudad, y a nadie le interesó indagar en una verdad que podía resultar incómoda para las nuevas gobernantes de Seattle.

La edad de oro

El mayor período de expansión de la ciudad de Seattle se produjo durante la fiebre del oro del Klondike. Seattle, como el resto de los Estados Unidos, sufría las consecuencias de las crisis económicas de finales del siglo XIX. Cuando se descubrió oro en la región de Klondike, en Canadá, se inició una campaña publicitaria y Seattle se convirtió en un puerto de suministros y abastecimientos en la ruta de transporte hacia Alaska y los yacimientos de oro del Yukón. La fiebre del oro acabó con la crisis económica en Seattle de la noche a la mañana, atrayendo una inmigración masiva.

Muchos de los barrios de Seattle fueron construidos durante esta época. El centro de Seattle estaba lleno de actividad; tan rápidamente como sus habitantes se trasladaban a los barrios recién creados, nuevos inmigrantes ocupaban su lugar en el corazón de la ciudad. A medida que crecía comenzaron a desarrollarse tranvías y transportes hacia los nuevos barrios externos.

Siguiendo la visión del ingeniero R. H. Thompson, que ya había jugado un papel clave en la urbanización, se realizó un proyecto colosal para aplanar las elevadas colinas al norte y al sur de Seattle. Un malecón construido con tierra y escombros extendió el litoral, y también se construyó Harbor Island, una isla artificial para la industria, en la desembocadura del río Duwamish, al sur del centro. También hubo más cambios topográficos, como la construcción del canal del Lago Washington, atravesado por cuatro puentes, y el extremo sur del lago se secó por completo, convirtiendo la isla Seward en una península, que se convertiría en el parque Seward.

Al mismo tiempo que Seattle se extendía, los ingenieros y arquitectos urbanos comenzaron a construir parques y bulevares, creando un cinturón verde en toda la ciudad que todavía marca su ambiente. Sin embargo, los frondosos bosques que habían constituido la primera riqueza de Seattle comenzaron a dejar paso a la realidad de una gran aglomeración urbana.

En 1901 Frank B. Cooper supervisó un programa para construir facultades y edificios educativos en los barrios de Seattle. Las escuelas extendieron sus currículums para incluir música, arte, educación física, y programas para inmigrantes y estudiantes con necesidades especiales.

En 1909 Seattle anunció y celebró su prosperidad con la Exposición Alaska-Yukón-Pacífico, pero el rápido crecimiento de la ciudad llevó a cuestionar el orden social y la desigualdad. La hegemonía de los grandes empresarios fue desafiada, y algunos lamentaron los cambios. Casi todo el crecimiento industrial derivaba de la madera y el comercio marítimo.

Antes de 1911 el puerto de Seattle consistía en una serie confusa de construcciones de puertos privados y líneas ferroviarias. Las sucesivas reformas permitieron crear un puerto organizado y dirigido por el gobierno municipal, que se convirtió en uno de los primeros puertos de la costa del Pacífico, que recibía mercancías en contenedores y así pudo expandir sus negocios con los países asiáticos.

El estallido de la Primera Guerra Mundial incrementó el comercio en el Pacífico y provocó un auge en la construcción de barcos, pero hubo poco crecimiento en industrias nuevas. Cuando la guerra terminó, la breve prosperidad económica terminó cuando el gobierno estadounidense dejó de comprar barcos, y no había nuevas industrias que permitieran seguir impulsando el crecimiento económico. De repente, Seattle había dejado de ser el lugar de oportunidades que había sido durante décadas.

Las dos Reinas

Aunque muchos creían que el gobierno compartido de Seattle entre Rosalind Emmerson y Lou Graham no duraría mucho, y que las dos jóvenes Ventrue no tardarían en enfrentarse, lo cierto es que ambas supieron complementarse. Hubo discusiones entre ellas, pero pronto aprendieron que les convenía cooperar, no sólo para evitar que otros Vástagos más antiguos las desplazaran, sino porque como su sire había previsto, ambas se complementaban bien. Procuraban actuar por consenso y también evitar pisar sus respectivos terrenos de influencia. Rosalind se movía como pez en el agua entre las grandes fortunas, y sabía dejar sugerencias e impulsar proyectos que beneficiaran a Seattle, mientras que Lou conocía de primera mano los trapos sucios y los negocios clandestinos, que también resultaban lucrativos.

De esta manera, a pesar de los augurios más pesimistas, las Dos Reinas de Seattle atravesaron la edad de oro de la ciudad con elegancia. Aunque en principio contactaron con otros Ventrue de la Costa Oeste y de otros lugares de los Estados Unidos, pronto comenzaron a negociar con otros clanes, dispuestas a crear un dominio próspero para la Estirpe. Construyeron el Hotel Glacier como símbolo de su poder, convirtiéndose en la sede de la Corte de Seattle.

Aunque durante las décadas anteriores las Dos Reinas habían delegado la seguridad de su dominio en un grupo de eficientes ghouls, finalmente decidieron que debían nombrar un Sheriff, y en lugar de abrazar uno, decidieron elegir de manera consensuada a Hector Beaumont, del clan Brujah. En vida había sido un ayudante de sheriff en el oeste, hasta que fue abrazado por un fugitivo al que perseguía. Cuando la frontera se cerró, y el tiempo del salvaje oeste terminó, comenzó a vagar de un dominio a otro hasta llegar a Seattle. Una vez nombrado Sheriff, las Dos Reinas pusieron a su disposición a varios ghouls, y crearon una Unidad de Investigaciones Especiales dentro de la policía de Seattle, un grupo dirigido a obtener información dentro de las fuerzas del orden de la ciudad, y también a mantener a la policía al margen de posibles rupturas de la Mascarada.

Isaac Bloom, del clan Nosferatu, llegó a Seattle poco después que Hector, un Vástago callado pero leal. Las Dos Reinas lo aceptaron a cambio de que contribuyera a proteger la Mascarada y compartiera su información con ellas. Además, también se encargaría de actuar como mediador y testigo en los tratados entre la Estirpe local.

Con la aprobación de la Ley Seca en 1920, las Dos Reinas, especialmente Lou Graham, vieron un nuevo ámbito de beneficios. Aunque en principio la prohibición del alcohol convertía su venta en un negocio ilegal, y una considerable ganancia para Lou Graham, se decidió dejarlo en manos de una figura neutral. El elegido fue Fletcher, el dueño del Makom Bar, un garito clandestino. Ninguna de las Dos Reinas le dio la sangre, sino que se decidió dejar su abrazo en manos de un invitado del clan Ventrue elegido con ese propósito. El neonato fue tutelado por las Dos Reinas y se le dio la posición de Guardián del Elíseo.

La época de la Ley Seca también atrajo a Seattle a Gideon Hall, del clan Malkavian. Con un gran dominio de los números y una habilidad soberbia para leer los pensamientos de la gente, se convirtió en el Vástago más influyente en las casas y garitos de apuestas de la ciudad. Pronto trabó amistad con Lou Graham, aunque Rosalind no dejó de mostrar su desagrado hacia él.

De esta manera, tras la Primera Guerra Mundial, Seattle se había convertido en un dominio estable de la Camarilla, fortalecida durante la edad de oro de la ciudad, con el gobierno excepcional de dos Príncipes, en cuya corte estaban representados los clanes Brujah, Nosferatu, Malkavian, y Ventrue. Otros Vástagos comenzaron a llegar, presentando sus respetos a las dos orgullosas Reinas Ventrue.

El fin de la prosperidad

Como resultado del fin de la Primera Guerra Mundial y de la crisis económica, se produjo un descontento social, y en 1919 se produjo la Huelga General de Seattle. El alcalde Ole Hasen, intentó sin éxito utilizar el miedo al comunismo para llegar a la Casa Blanca en las elecciones presidenciales de 1920.

Aunque ya no era la potencia económica que había sido a principios del siglo XX, en contraste Seattle comenzó a convertirse en un centro artístico en la década de 1920. Las familias Frye y Henry exhibieron sus colecciones, y con el tiempo crearían museos y galerías. Varios artistas de renombre nacional e internacional residieron en Seattle, y el barrio de Skid Road se convirtió en el escenario de músicos de jazz como Ray Charles y Quincey Jones.

En 1924 el aeródromo Sand Point se convirtió en el destino de llegada de la primera vuelta al mundo aérea. Este vuelo histórico ayudó a convencer al Congreso de los Estados Unidos de que convirtiera Sand Point en una estación aeronaval.

Con la llegada de la Gran Depresión en 1929, la ciudad de Seattle resultó duramente golpeada. La construcción se redujo a mínimos. Durante la huelga marítima de 1934 Smith Cove se convirtió casi en una zona de guerra; los transportistas estaban asustados, hasta el punto de que gran parte del comercio marítimo se trasladó de Seattle a Los Ángeles.

Las Noches de Hierro

A pesar de la crisis económica que afectaba a Seattle, la Corte de las Dos Reinas prosperaba, gobernando uno de los dominios de la Camarilla más importantes de la Costa Oeste. La época de la Prohibición en conjunto resultó beneficiosa para la Estirpe. Nadie se esperaba la tragedia que se acercaba en el horizonte...

Comenzó fuera de Seattle. Un asesinato especialmente brutal. Aunque la víctima se trataba de un ghoul, no despertó demasiada importancia. Los accidentes ocurrían, y la existencia de los ghouls en ocasiones requería riesgos.

Y unas noches después se produjo otro asesinato. Y otro. El método del asesino era el mismo: Empalaba a sus víctimas con barras de hierro de refuerzo de construcción y las decapitaba, dejando una cruz de Santiago en el cadáver.

Sin embargo, lo que comenzó a despertar preocupación entre los Vástagos, es que las víctimas eran ghouls. La posibilidad de una ruptura de la Mascarada o que alguien descubriera su existencia a través de sus servidores hizo sonar cierta alarma. Algunos Vástagos se deshicieron discretamente de sus ghouls, para que no se pudieran trazar rastros hasta ellos.

El asesino iba acercándose poco a poco a la ciudad de Seattle. La Corte de las Dos Reinas tomó precauciones y envió a sus propios agentes a investigar. Se dijo que era un cazador o un inquisidor, e incluso comenzó a llamársele “El asesino de la barra de hierro” o “Santiago” por su modus operandi.

Durante la Nochevieja de 1924 una de las ghouls de la Príncipe Rosalind fue asesinada por Santiago. El asesino había llegado a Seattle, y las Dos Reinas pusieron al Sheriff Hector Beaumont y a sus ghouls a investigar. Sin embargo, actuaron con demasiada lentitud. El asesino volvió a golpear. Y en esta ocasión sus víctimas no sólo fueron ghouls.

En lo que fueron llamadas las “Noches de Hierro” el misterioso asesino fue a por la Corte de Seattle. La Príncipe Rosalind Emmerson fue destruida, y también el Sheriff Hector Beaumont, e Isaac Bloom, el líder de los Nosferatu de la ciudad. La Príncipe Lou Graham se mostró destrozada por la destrucción de su hermana de sangre, y se encerró en el Hotel Glacier, rodeada por una escolta de guardaespaldas ghouls día y noche. Poco tiempo después, Gideon Hall, el líder de los Malkavian de Seattle, desapareció, aunque su cadáver no pudo ser encontrado, y Safia Ulusoy, una joven Tremere que había llegado a la ciudad, la abandonó.

Las Noches de Hierro terminaron. Los asesinatos cesaron.

Mucho se ha especulado desde entonces sobre los asesinatos, y especialmente, la identidad del asesino, que nunca ha sido encontrado. Muchos creen que no era humano, debido a la fuerza necesaria para imponerse a sus víctimas, pero también atacaba en muchas ocasiones durante el día, cuando sus víctimas se encontraban más desprevenidas, por lo que se especula que no era un vampiro, quizás un hombre lobo o un cazador con una fuerza descomunal por medios desconocidos.

Algunos creen que Gideon Hall, el líder Malkavian, pudo haber sido el asesino, ya que aunque en principio se le contó entre las víctimas, su cadáver nunca ha sido encontrado, empalado con hierro y decapitado. Quienes creen en esta teoría apuntan a que los asesinatos cesaron con la desaparición de Gideon. Otros afirman que Gideon no era el asesino, pero que terminó encontrándose con él y ambos se mataron mutuamente.

Tras las Noches de Hierro, Lou Graham se convirtió en la única Príncipe de Seattle. La Corte que había construido con Rosalind se encontraba en ruinas, y muchos Vástagos habían huido atemorizados de la ciudad. Comenzó a reconstruir la corte, Abrazando a su guardaespaldas John J. Campbell y nombrándolo Senescal, y nombrando Guardián del Elíseo a Fletcher, otro Ventrue que influía sobre la mayoría de los garitos clandestinos de la ciudad.

El terror de las Noches de Hierro fue desapareciendo poco a poco, y los Vástagos comenzaron a regresar a la ciudad cuando se sintieron seguros.

La Segunda Guerra Mundial

Tras el ataque sorpresa de Japón contra la base estadounidense de Pearl Harbor en el Pacífico, los Estados Unidos entraron en la Segunda Guerra Mundial y toda la Costa Oeste se volcó por completo en el esfuerzo bélico. La principal prioridad del gobierno federal era construir miles de aviones, y la empresa Boeing estaba en condiciones de proporcionarlos. Boeing comenzó a producir aviones en masa y se convirtió con diferencia en el mayor empleador de Seattle. Durante la guerra, Seattle se convirtió en una de las tres ciudades con mayor oferta de empleo de los Estados Unidos. Seattle y las ciudades de los alrededores fabricaron más de 8.200 aviones, incluyendo bombarderos B-17 y B-29. El uso civil de Boeing Field se redujo para facilitar la producción de aviones de guerra, y también se anexionó el aeropuerto McChord Field de Tacoma, por lo que se desarrolló el nuevo aeropuerto internacional Seattle-Tacoma en Bow Lake.

Los astilleros de Puget Sound también construyeron numerosos barcos de guerra. En una operación conjunta de Todd Shipyard y Seattle-Tacoma Shipbuilding, 33.000 hombres y mujeres trabajaron en Tacoma para construir cinco barcos cargueros, cinco barcos de transporte, 37 portaaviones de escolta, cinco buques de combustible y tres destructores para la Armada de los Estados Unidos. En los astilleros de Seattle, 22.000 trabajadores construyeron 46 destructores además de otros buques. Otros astilleros más pequeños de Seattle y otras ciudades de la zona también contribuyeron al esfuerzo bélico.

La guerra también trajo a miles de trabajadores de todos los Estados Unidos, ya que la producción requería una inmensa cantidad de mano de obra, especialmente obreros negros, que se convirtieron en residentes permanentes de Seattle, consolidando su influencia política y exigiendo legislación antidiscriminatoria. Como aspecto negativo, aumentaron las tensiones raciales, las zonas residenciales se deterioraron debido al hacinamiento y dentro de la comunidad negra surgieron fuertes disputas entre los antiguos residentes y los recién llegados.

Los estadounidenses de origen japonés que vivían en la Costa Oeste de los Estados Unidos también se vieron gravemente afectados por la guerra. El presidente Franklin D. Roosevelt firmó la orden ejecutiva 9066 y autorizó el traslado de 110.000 inmigrantes y ciudadanos de origen japonés a campos de internamiento. En Seattle y sus alrededores, unas 9.600 personas se vieron reubicadas. El barrio japonés de Seattle, que se había convertido en el segundo más importante del país, quedó desierto. Los comerciantes locales y el mercado de Pike Place perdieron la oferta de los huertos familiares de los residentes japoneses, incluyendo las familias que producían las famosas fresas de Bellevue. Aunque la mayoría de los vecinos de Seattle aceptaron el internamiento de los japoneses, algunos líderes comunitarios cuestionaron su validez o necesidad. Lee Paul Sieg, presidente de la Universidad de Washington, ayudó a los estudiantes japoneses a evitar el traslado a los campos. El alcalde de Tacoma, Harry P. Cain, también se opuso públicamente al internamiento.

La Revuelta Anarquista

Poco a poco la Príncipe Lou Graham atrajo de nuevo a la Estirpe a Seattle. Urgía nombrar un nuevo Sheriff. Se pensó en Fabien, un detective Malkavian, chiquillo de Gideon Hall, pero era apenas un neonato, actuaba de manera demasiado errática, y sobre su sire se cernían sospechas. John J. Campbell, chiquillo de Lou Graham, asumió las funciones de Senescal y Sheriff, al menos mientras no apareciera un candidato más adecuado.

El 21 de diciembre de 1944 comenzó la Segunda Revuelta Anarquista en Los Ángeles. El Príncipe fue asesinado y los antiguos que sobrevivieron huyeron de la ciudad. Envalentonados, los Anarquistas de la Costa Oeste se rebelaron en otros dominios, tomando San Diego, siendo rechazados en San Francisco, y conquistando todo el territorio entre la frontera con México hasta San José, creando el Estado Libre Anarquista.

En Seattle, los Anarquistas locales habían pasado desapercibidos, una presencia indeseable, aunque la Príncipe procuraba que no se olvidaran de quien estaba al mando, enviando de vez en cuando al Sheriff y sus ghouls contra ellos. En esta ocasión, lanzaron un ataque contra el Hotel Glacier, el refugio de Lou Graham, pero fueron rechazados.

Temerosa de perder su dominio ante los Anarquistas, la Príncipe recurrió a la Camarilla pidiendo refuerzos, y la secta respondió enviando al antiguo Petrodon, el Justicar Nosferatu, un enemigo acérrimo del Movimiento Anarquista desde hacía siglos. Petrodon consideraba que era necesario detener la expansión de los Anarquistas por la Costa Oeste y convirtió Seattle en su base de operaciones, ante la preocupación de la Príncipe Lou Graham, que no obstante, obedeció todas sus órdenes sin rechistar. Los arcontes al servicio del Justicar destruyeron o expulsaron a los Anarquistas de la ciudad, y posteriormente se dirigieron hacia el sur, ayudando a otros Príncipes a contener las revueltas.

Una vez la situación se estabilizó, o por lo menos se convirtió en una tensa tregua entre el Estado Libre Anarquista y los dominios de la Camarilla, el Justicar Petrodon celebró un Cónclave en Seattle, al que acudieron varios de los Príncipes y antiguos supervivientes de la Costa Oeste. Tras amonestarles por su dejadez, e incluso imponer algunos castigos, dejó Seattle para seguir combatiendo a los Anarquistas de los Estados Unidos.

La caída de Los Ángeles había atraído a varios refugiados a Seattle, que había incrementado su importancia para la Camarilla, por lo que la Príncipe Lou Graham restableció su corte, acogiendo a algunos de los recién llegados.

Takuma Sononda, del clan Malkavian, era un abogado de Seattle, y tras el Abrazo se había convertido en uno de los arcontes del Justicar Petrodon, que se había beneficiado de sus consejos legales. Decidió permanecer en Seattle representando los intereses del Justicar; y también se convirtió en Primogénito de su clan.

Willen Axel, del clan Nosferatu, era el chiquillo de Isaac Bloom, una de las víctimas del asesino de la barra de hierro. Un contable y burócrata en vida, se le ofreció un puesto en la Primogenitura y la posición de su sire como archivista, pero poco a poco fue encerrándose en sí mismo y terminó abandonando la posición de Primogénito.

Empédocles, del clan Toreador, era un refugiado procedente de Los Ángeles, un maestro de ceremonias y presentador en vida, que afirmó querer permanecer en Seattle para promocionar su vida cultural y artística. Aunque no era un artista especialmente dotado, y su vanidad y arrogancia solían resultar molestas, se convirtió en el Primogénito de su clan.

Fletcher, del clan Ventrue, había prosperado a lo largo del período de la Ley Seca, y tenía influencia sobre la mayoría de los clubes nocturnos de Seattle, legales e ilegales. A su posición de Guardián del Elíseo añadió la de Primogénito de su clan, una recompensa por su lealtad hacia la Príncipe.

Por último, en 1946 se nombró un nuevo Sheriff. Benny Muldoon, del clan Brujah. Aunque había recibido el Abrazo entre los Anarquistas, a instancias de John J. Campbell se había vuelto contra ellos, y había jurado fidelidad al Justicar Petrodon. Un matón a sueldo en vida, encontró en la posición de Sheriff una situación no muy distinta y adecuada para sus tendencias a abusar de los más débiles.

El período de la posguerra

Tras el final de la guerra, el ejército canceló sus pedidos de bombarderos; las fábricas de Boeing cerraron y 70.000 personas perdieron sus empleos. A primera vista parecía que Seattle no había obtenido grandes beneficios con el auge de Boeing, pero este período de estancamiento terminó pronto con la aparición de aviones a reacción y el resurgimiento de Boeing como el principal fabricante mundial de aviones de pasajeros.

El crecimiento de la posguerra contaminó los lagos y ríos que habían sido una fuente de belleza y atractivo para el turismo de Seattle. Además, la expansión urbana exigía cada vez más carreteras. Jim Ellis y otros habitantes de Seattle se unieron para fundar el Comité de Problemas Metropolitanos, con el objetivo de planificar la construcción metropolitana y preservar la ciudad donde habían nacido.

Durante este período Seattle trató de contrarrestar el declive de los barrios del centro y el norte mediante la celebración de la Feria Mundial de 1962, con una temática científica y futurista, que llevó a la construcción de un centro cívico y varios edificios artísticos. También se construyeron autopistas para facilitar los desplazamientos de los habitantes de la ciudad. En el marco de la feria, se construyó una línea de monorraíl de exposición sin costo para la ciudad, que posteriormente se convirtió en una atracción turística. En conjunto la exposición revitalizó el centro de Seattle.

Tras la guerra, la Universidad de Washington también se modernizó, convirtiéndose en una de las mejores de los Estados Unidos, y desde finales de la década de 1950, Seattle se convirtió en uno de los centros donde surgió la contracultura estadounidense y la cultura de protesta, manifestada en los movimientos culturales de los beats, los fringes, los hippies, y los batcavers.

Hacia finales de la década de 1960, debido a la disminución de gastos militares, la ralentización del programa espacial, la cancelación de proyectos, y la recesión de 1969-1970, la empresa Boeing se encontraba endeudada y el área

de Seattle sufrió enormemente, con la reducción de empleos, aumento de viviendas vacías, y una crisis energética.

El Mercado de Pike Place adquirió su forma moderna durante este período. Tras el traslado de la población japonesa de Seattle había entrado en un período de decadencia, hasta que en 1971 el arquitecto Victor Steinbrueck y la iniciativa “Conservemos el mercado” crearon un barrio histórico que se convirtió en la principal atracción turística de la ciudad.

Una situación similar ocurrió con Pioneer Square. Este antiguo barrio, reconstruido tras el Gran Incendio de 1889, había sido abandonado después de la guerra. Sin embargo, con la revitalización del centro, las empresas comenzaron a buscar edificios a bajo precio. Cuando las oficinas se trasladaron a edificios renovados, de repente, surgió un mercado para las instalaciones que las atendían, proliferando restaurantes, galerías y boutiques. Seattle se estaba recuperando del duro golpe de la recesión de Boeing revitalizando zonas que habían estado a punto de convertirse en barrios marginales.

Nuevos rostros en la ciudad

Aunque varios Vástagos del Clan Tremere habían visitado ocasionalmente Seattle, no fue hasta después de la Segunda Guerra Mundial que Bertha Paschall, procedente de San Francisco, solicitó permiso para establecer una capilla permanente en la ciudad. Sin embargo, cuando la Príncipe Lou Graham comenzó a establecer su Primogenitura, dejó a Bertha de lado. Aunque hay quienes creen que se debía a un prejuicio racista por parte de la Príncipe, en su entorno circularon rumores de que Bertha se había encontrado con varios Anarquistas de Seattle y que había planeado derrocar a Lou Graham. Fuera cual fuere la razón, los Tremere no fueron bienvenidos en Seattle durante buena parte del siglo XX, salvo como visitantes e invitados ocasionales. Algunos Vástagos trataron de que la Príncipe reconsiderara su postura, e incluso llegaron a ofrecerle favores, pero Lou Graham se mostró inflexible en ese aspecto.

Durante este período, Vástagos del clan Toreador acudieron a Seattle, atraídos por el panorama contracultural de la ciudad. Algunos de ellos eran considerados Farsantes e incluso Anarquistas dentro de su linaje. El Primogénito Empédocles creó un Gremio de artistas que fomentaron los diversos estilos literarios y artísticos de la generación beat y otros movimientos de la época.

Hacia 1969 los Toreador de Seattle se dividieron ante la llegada de Lady Augusta Holford, del clan Ventrue, una aristócrata de origen británico. Aunque entre la Estirpe se insinuó que quizás podría llegar a disputar la praxis de Seattle a la Príncipe, Lady Augusta se mostraba más interesada por el panorama artístico, y comenzó a rivalizar con Empédocles. La competencia entre el Primogénito Toreador y la Arpía Ventrue se convirtió en una fuente de rumores y entretenimiento para la Estirpe local durante décadas. Varios Toreador, desencantados con Empédocles, acudieron a Lady Holford, que valoraba otros estilos. La competencia entre ambos llegó al punto de provocar el suicidio y la muerte de varios artistas en las intrigas, discusiones, y enfrentamientos que dividieron al clan.

El ambiente contracultural de Seattle no sólo atrajo a artistas e idealistas, sino también a revolucionarios. Durante un tiempo el Sheriff Muldoon y el Primogénito Sononda los mantuvieron a raya, pero la Chusma comenzó a asentarse en la periferia de la ciudad, donde la influencia de la Camarilla era débil. Para sorpresa de todos, en 1976, la Príncipe Lou Graham anunció que Simeon “Silky” Ladok era nombrado Primogénito del clan Brujah. Muchos Vástagos se hicieron preguntas, pero lo cierto es que se había tratado de un movimiento político acertado. Simeon era una figura en gran parte neutral, pero carismática, cuya opinión era escuchada por la mayoría de los Brujah de Seattle. Aunque tenía amigos y contactos entre los Anarquistas, los mantenía al margen de la ciudad, y siempre ha procurado que la voz de su clan sea escuchada en la Primogenitura. Algunos vieron en la maniobra una celada para vigilar a los Brujah, no tanto al Primogénito, como a quienes se reunían con él.

El nombramiento del Primogénito Brujah fue acompañado un año antes por el descubrimiento de una conspiración contra la Príncipe. Aunque en principio parecía que los Anarquistas estaban involucrados, realmente se trataba de los peones de Bertha, del clan Tremere, quien ya que su linaje no era aceptado en la ciudad, quería provocar un cambio de poder más favorable hacia los Brujos. El golpe de estado fracasó, y los conspiradores fueron destruidos. De Bertha se dice que fue llamada a Viena y nunca más se supo de ella. Por su parte, la Príncipe Lou Graham se reafirmó en su desprecio hacia el clan Tremere, limitando la presencia de los ocasionales visitantes del clan.

La llegada de la alta tecnología

En 1979 Bill Gates y Paul Allen, los fundadores de Microsoft, trasladaron su pequeña empresa de Nuevo México a los suburbios de Seattle, su ciudad natal. Hacia 1985 las ventas de la compañía superaban los 140 millones de dólares; en 1990 los 1.180 millones; y en 1995 Microsoft era la compañía más rentable del mundo. Gates y Allen eran multimillonarios, y miles de sus empleados, millonarios.

Microsoft impulsó la creación de numerosas empresas en Seattle y sus alrededores, como RealNetworks, AttachmateWRQ, InfoSpace y muchas otras. A diferencia de la compañía Boeing, Microsoft ha servido de catalizador para la creación de todo un sector industrial, adoptando un papel mucho más activo en las infraestructuras públicas de la zona, donando software a muchas escuelas y también a la universidad.

Seattle y sus suburbios también atrajeron a numerosas empresas tecnológicas, entre ellas Amazon, F5 Networks, Nintendo of America y T-Mobile. Este éxito atrajo gran cantidad de nuevos residentes, lo que también provocó que el mercado inmobiliario de Seattle se convirtiera en uno de los más caros de los Estados Unidos.

Paul Allen, que amasó su fortuna gracias a Microsoft, se convirtió en una figura clave en la política de Seattle. Intentó impulsar una iniciativa popular para construir el Seattle Commons, un enorme parque en South Lake Union y el distrito de Cascade e incluso se ofreció a financiar de su propio bolsillo la seguridad del parque, pero la propuesta fue

rechazada en las urnas. Posteriormente Allen propuso reconvertir ese lugar en un centro biotecnológico. Consiguió la construcción de un estadio de fútbol americano para los Seattle Seahawks mediante una exitosa iniciativa popular estatal, y fundó el Experience Music Project (originalmente concebido como un museo de Jimi Hendrix) en los terrenos del Seattle Center.

La década de 1990 también fue testigo de la creciente popularidad de la música grunge, un sonido que se desarrolló en gran medida en la escena musical independiente de Seattle.

El reinado del Príncipe J. J. Campbell

En 1989 Lou Graham celebró una gran fiesta para conmemorar sus cien años como Príncipe de Seattle. La fiesta tuvo lugar en el Hotel Glacier, y Lou Graham anunció que pronto daría comienzo la construcción de Weaver Tower, una nueva sede para su corte. Sin embargo, la fiesta fue ensombrecida por el extraño comportamiento de la anfitriona. En un momento dado se quedó callada y luego pareció que estaba hablando sola. Cuando comenzó a enfurecerse hasta el punto del frenesí, su chiquillo intervino para ayudarla a retirarse y dio por finalizada la fiesta.

Aunque el Príncipe volvió a aparecer, aparentemente recuperada, en los meses siguientes tuvieron lugar varios incidentes, y comenzó a rumorearse que Lou Graham había comenzado a enloquecer con la edad. Ella misma no tardó en aparecer en Nochevieja, para anunciar a los presentes que ya no se sentía con fuerzas para seguir gobernando, por lo que abdicaba de sus responsabilidades en su chiquillo John J. Campbell.

Desde entonces se ha rumoreado e insistido en que Lou Graham está enloqueciendo. Pasa la mayor del tiempo confinada en el Hotel Glacier, y sus ghouls y Vástagos a su servicio le traen presas adecuadas a su refugio. Se dice que fue el Justicar Petrodon quien recomendó su retiro, a pesar de la resistencia de la antigua Príncipe.

En cualquier caso, J.J. Campbell comenzó su reinado como Príncipe de Seattle, mostrando signos de apertura y mayor flexibilidad que su sire. Aprobó y continuó el proyecto de la Torre Weaver (que sería terminada en 1999).

En 1992 llegó a la ciudad Niko Angelov, un Vástago del clan Banu Haqim. Niko había sido invitado por el Príncipe para disponer de un contacto directo con el clan, y se rumoreó que había contratado a varios guardaespaldas y asesinos. Niko se estableció en una tienda de empeños llamada Aurora Pawn, donde todavía ofrece sus servicios personales como prestamista, pero también actúa como intermediario con otros miembros de su clan.

En 1993 el Primogénito Empédocles, del clan Toreador, provocó la sorpresa de la Estirpe de Seattle al vestir de forma "harapienta". El Primogénito había observado el movimiento grunge desde sus inicios y de aquella manera quería mostrar su apoyo. Los rivales de Empédocles afirmaron que se trataba de una farsa, que tras haber estado a punto de ser destruido por unos Lupinos, había sido rescatado in extremis por Pusfinger, un Nosferatu, que le había obligado a vestirse con sus harapos. En cualquier caso, varios miembros del clan de la Rosa comenzaron a interesarse por la música grunge.

La mayor sorpresa del reinado del Príncipe J.J. Campbell durante esta época la constituyó la demorada aceptación del clan Tremere en Seattle. Safia Ulusoy, que ya había residido en la ciudad hacía décadas, y Amelia Thorn, una Magistra del clan, pasaron a formar parte de la Estirpe local. En concreto, Safia se convirtió en parte de la corte del Príncipe aportando sus conocimientos taumátúrgicos y científicos. Muchos Vástagos creen que Safia fue invitada para encontrar un remedio para la locura de la Príncipe.

Sin embargo, a medida que pasaban los años, varios Vástagos percibieron que el gobierno del Príncipe Campbell se encontraba estrechamente supervisado por su sire Lou Graham. De hecho, en 1995 la propia Lou Graham abrazó a Ryong Choi, una empresaria y ghouls de Campbell, para descontento del Príncipe. Quedó claro para toda la Estirpe (incluida la propia Ryong Choi), que Graham la había abrazado para que sirviera como Senescal y suplente en la corte durante las ausencias del Príncipe.

En cuanto a los enemigos de la Camarilla, durante la década de 1990 hubo algunos roces con los Anarquistas, e incluso algunos ataques del Sabbat. La secta se había establecido en la cercana Portland, y parecía que estaba tanteando los dominios de los alrededores. Se rumoreó que varios Cainitas se habían infiltrado en Seattle, y que en la ciudad la secta estaba dirigida por un antiguo Malkavian y una vampira del clan Toreador, ocultos en las profundidades de un manicomio. Si los rumores eran ciertos o no, nadie consiguió confirmarlos. La Camarilla mantenía una presencia fuerte, y los ataques de sus enemigos a menudo se pagaban en sangre.

La llegada del siglo XXI

En 1999, la Organización Mundial del Comercio celebró su conferencia en Seattle, que fue recibida con protestas. La batalla campal entre los manifestantes y la policía eclipsaron en gran medida la propia conferencia debido al enfrentamiento del movimiento antiglobalización con las fuerzas del orden. El año 2001 fue especialmente violento, entre los disturbios del Mardi Gras y el terremoto de Nisqually, que causó cientos de heridos y daños materiales.

La multinacional Amazon se trasladó al barrio de South Lake Union en 2010, por lo que se construyeron casi 10.000 apartamentos nuevos. Las nuevas viviendas también eran cada vez más reducidas de media, y los apartamentos de Seattle llegaron a convertirse en los más pequeños de Estados Unidos.

Los problemas de vivienda fueron la consecuencia del rápido crecimiento entre 2010 y 2015, con un crecimiento de unos 14.500 habitantes por año, concentrados en el centro de Seattle. Actualmente la ciudad se encuentra saturada, con miles de hogares que dedican más de la mitad de sus ingresos a la vivienda y el aumento de las personas sin hogar, además de los problemas de tráfico en hora punta. El ayuntamiento ha aprobado numerosas medidas urbanísticas para mejorar el transporte público y planes de activación del tráfico.

Las Noches Finales

En 1997 el Justicar Petrodon, del clan Nosferatu, fue asesinado en Chicago. Varios de sus agentes en Seattle, y las ciudades circundantes abandonaron la zona para buscar a su asesino o ponerse al servicio de otros Justicar. Esta situación dejó Seattle en gran parte desprotegida, y aunque el dominio de la Camarilla parecía estable, la preocupación se extendió entre la Estirpe ante la posible infiltración de sus enemigos. El Príncipe J. J. Campbell nombró Azote al Sheriff Benny Muldoon, para desanimar la llegada de intrusos.

Los problemas no tardaron en llegar en 1999. La caída del Estado Libre Anarquista en la Costa Oeste provocó la huida de numerosos Anarquistas. Varias bandas de Vástagos rebeldes llegaron a Seattle bajo la cobertura del movimiento antiglobalización, pero los estaban aguardando. El Príncipe había reclutado a varios Vástagos para hacer frente a los Anarquistas, y de la misma forma que los activistas se enfrentaban a la policía durante el día, Anarquistas y Camarilla se enfrentaron durante la noche.

Los Anarquistas locales y los recién llegados formaron el Comité de Seattle, formado por representantes de las distintas facciones del Movimiento Anarquista. Tras una serie de enfrentamientos con los Vástagos de la Camarilla, pronto quedó claro que ninguno de los dos bandos tenía poder para imponerse al otro. Con la mediación del Primogénito Simeón Ladock, se aceptó la presencia de varios Anarquistas en la ciudad, siempre y cuando respetaran las leyes de la Mascarada y la autoridad del Príncipe Campbell. Katsumi Ishizaki, del clan Brujah, se convirtió en la representante de los Caitiff y Sangre Débiles.

Se dice que Lou Graham estalló en cólera frente a las concesiones de su chiquillo, pero el Príncipe Campbell plantó cara a su sire. El Príncipe se trasladó a la recién terminada Torre Weaver, y no volvió a frecuentar el Hotel Glacier en mucho tiempo. Hasta cierto punto puede decirse que con la llegada del siglo XXI el Príncipe Campbell también comenzó a gobernar de manera más independiente, aunque nunca llegó a romper de todo los lazos con su sire.

La llegada del siglo XXI también vio el comienzo de las Noches Finales. El fenómeno de la Llamada redujo las filas de la Estirpe, cuando numerosos antiguos comenzaron a desaparecer o simplemente marcharse de los dominios. En Seattle, el Primogénito Empédocles y la Arpía Lady Holford, que habían rivalizado durante décadas, se marcharon en el año 2004. El lugar de Empédocles como Primogénito Toreador fue ocupado por su chiquilla, Ysabella Moore.

En el año 2015 la Estirpe de Seattle se vio sacudida por un escándalo. Takuma Sononda, el Primogénito Malkavian se había dedicado a acechar y diabolizar a varios Vástagos, especialmente Anarquistas y Sangre Débiles. Su motivo era tratar de impedir que un exceso de vampiros amenazara la Mascarada, por lo que había decidido por su cuenta buscar y destruir a los Vástagos que permanecieran clandestinamente en la ciudad. Ante las protestas de los Anarquistas, pero también de los Vástagos de la Camarilla, el Príncipe Campbell ordenó una Caza de Sangre, y envió al Sheriff Muldoon en busca de Takuma, pero el Primogénito ya había huido de la ciudad. En los años siguientes incluso se propuso incluir al fugitivo en la Lista Roja.

Hay quienes dicen que el Príncipe y la Primogenitura habían mirado hacia otro lado ante los excesos de Takuma Sononda debido a que había sido arconte con el Justicar Petrodon y tenía una gran influencia. Al desaparecer su mentor, el Primogénito Malkavian se había convertido en una presencia incómoda, y el Príncipe aprovechó la primera oportunidad que se había presentado para deshacerse de él.

Nuevos cambios en la Primogenitura tuvieron lugar en el año 2018, cuando el clan Banu Haqim se unió a la Camarilla. El Príncipe Campbell formalizó la posición de Niko Angelov como miembro del clan. De la misma manera, cuando el clan Lasombra solicitó su admisión en la secta dos años después, el Príncipe aceptó la solicitud de varios Guardianes, a cambio de concesiones, aunque no les concedió una posición en la Primogenitura.

La situación actual

De la misma forma que la ciudad de Seattle se encuentra saturada y con varios problemas de vivienda y población sin hogar, entre los Vástagos, a medida que avanzan las Noches Finales, se está produciendo una situación de incertidumbre. La población de Anarquistas y Sangre Débiles aumenta, el Príncipe J.J. Campbell se encuentra dividido entre el empeño de la antigua Lou Graham por obligarle a obedecer sus órdenes, y su deseo personal de libertad. En las calles de Seattle se rumorea que los ancianos despiertan, los ataques de los cazadores aumentan, e incluso, que el asesino de la barra de hierro ha regresado...

Geografía física

Localización

La ciudad de Seattle se encuentra ubicada entre el estrecho de Puget Sound (un brazo del Océano Pacífico) al oeste y el lago Washington al este. Su principal puerto, Elliot Bay, forma parte de Puget Sound. Más hacia el oeste se encuentran las penínsulas de Kitsap y Olympic; al este, más allá del lago Washington y los suburbios orientales, se encuentran el lago Sammamish y las montañas de Cascade Range.

Las aguas del lago Washington desembocan en Puget Sound a través de un canal marítimo doble: el canal del lago Union y las esclusas Hiram M. Chittenden, que finalizan en Shilshole Bay, en Puget Sound.

Paisaje

En el pasado el mar, los ríos, los lagos, los bosques y los campos que rodean Seattle fueron lo bastante ricos como para sustentar de manera sedentaria a una sociedad de cazadores y recolectores. En la actualidad, las afueras de la ciudad son ideales para practicar vela, esquí, ciclismo, acampada y senderismo durante todo el año.

La ciudad es elevada en algunas zonas. Al igual que Roma, se dice que Seattle fue construida sobre siete colinas; las listas varían, pero suelen incluir Capitol Hill, First Hill, West Seattle, Beacon Hill, Queen Anne, Magnolia, y la antigua Denny Hill. Muchas de las zonas más elevadas se encuentran cerca del centro de la ciudad y Capitol Hill, First Hill y Beacon Hill en conjunto, forman una especie de cresta entre Elliot Bay y el lago Washington. Esta elevación es discontinua debido a los numerosos proyectos de nivelación que modificaron la topografía del centro de Seattle, que también fue alterada por la construcción de un malecón y la isla artificial de Harbor Island (terminada en 1909) en la desembocadura del canal industrial Duwamish, en el extremo del río Green. El punto más alto dentro de la ciudad se encuentra a 160 metros sobre el nivel del mar, el parque Myrtle Reservoir, en el barrio de High Point, al oeste de Seattle.

Al norte de la ciudad el canal marítimo del Lago Washington conecta Puget Sound con el lago Washington, uniendo cuatro superficies de agua naturales: el lago Unión, Salmon Bay, Portage Bay, y Union Bay.

Terremotos

Debido a su ubicación en el Cinturón de Fuego del Pacífico, Seattle se encuentra en una zona de gran actividad sísmica. El 28 de febrero de 2001 el terremoto de Nisqually, de magnitud 6.8, causó daños arquitectónicos importantes, especialmente en Pioneer Square, construida sobre terrenos ganados al mar, al igual que el distrito industrial y el centro de la ciudad. Otros terremotos importantes se produjeron el 26 de enero de 1700, el 14 de diciembre de 1872, el 13 de abril de 1949 y el 29 de abril de 1965.

Si bien la falla de Seattle pasa justo al sur del centro de la ciudad, ni esta falla ni la zona de subducción de Cascadia han provocado un terremoto desde la fundación de la ciudad. La zona de subducción de Cascadia podría provocar un terremoto de magnitud 9.0 o superior, capaz de dañar gravemente la ciudad y derrumbar muchos edificios, especialmente en las zonas construidas sobre rellenos.

Según la oficina del censo de los Estados Unidos, la ciudad tiene una superficie total de 369 km cuadrados, de las cuales 220 km son tierra firme y 150 km son de agua.

Clima

Seattle tiene un clima oceánico, presentando inviernos húmedos y fríos, y veranos suaves y relativamente secos, con características intermedias de clima mediterráneo. Las temperaturas extremas son moderadas por la influencia del mar y del lago Washington, por lo que las olas de calor y el frío extremos son poco frecuentes en la zona, una de las más nubosas de los Estados Unidos, con tormentas y borrascas, así como lloviznas frecuentes.

Geografía Urbana

El área metropolitana de Seattle

Esta aglomeración urbana del estado de Washington, abarca Seattle, sus ciudades satélite, y los suburbios circundantes. Es la decimoquinta área metropolitana más grande de los Estados Unidos, con más de 4 millones de habitantes, según el censo de 2020, lo que representa más de la mitad de la población total del estado de Washington. Abarca 16.340 km cuadrados de tierra y agua, divididos entre tres condados: King, Snohomish y Pierce. La región incluye partes de Cascade Range y dos volcanes activos, el monte Rainier y el pico Glacier. La cima del Monte Rainier es el punto más alto del estado, con 4.392 m de altura sobre el nivel del mar, y cuenta con 26 glaciares visibles.

Esta zona alberga una importante industria tecnológica y es la sede de varias compañías importantes, como Microsoft y Amazon.

Principales ciudades

Seattle: Seattle es la sede del condado de King y la ciudad más poblada del estado de Washington y del Pacífico Noroeste de los Estados Unidos, con más de 800.000 habitantes.

Tacoma: Es la sede del condado de Pierce, y una ciudad portuaria a 30 km al sur de Seattle. Es la segunda ciudad más poblada del área metropolitana con 220.000 habitantes. Se la conoce como “Ciudad del Destino” debido a que es el final del Ferrocarril del Norte del Pacífico desde finales del siglo XIX. Como la mayoría de las ciudades de la zona sufrió un profundo declive en la segunda mitad del siglo XX, aunque en las últimas décadas ha experimentado una revitalización. También alberga la Universidad de Washington Tacoma.

Bellevue: Se encuentra frente a Seattle al otro lado del lago Washington, de la que constituye una ciudad satélite, y es la tercera ciudad en población del área metropolitana, con unos 150.000 habitantes. Es la sede de la compañía Amazon y de varias empresas tecnológicas.

Kent: Se trata de una ciudad de 135.000 habitantes al sur de Seattle, conectada por la ruta estatal 167 con Seattle, Tacoma, y Bellevue.

Everett: Es la sede del condado de Snohomish, con 110.000 habitantes. Se encuentra en una península en la desembocadura del río Snohomish.

Renton: Se encuentra en el condado de King, a 18 km del centro de Seattle, con 105.000 habitantes. Es un lugar de fabricación de aviones comerciales de la compañía Boeing.

Auburn: Es un suburbio de Seattle, con unos 85.000 habitantes.

Redmond: Se encuentra a 15 km al este de Seattle, con una población de 75.000 habitantes, siendo una ciudad dormitorio.

Lakewood: Se encuentra en el condado de Pierce, con unos 65.000 habitantes. Es una ciudad dormitorio de Tacoma.

Algunos lugares importantes

Centro de Seattle

El centro es el distrito comercial central de la ciudad. Es bastante compacto, debido a su situación geográfica, ya que está rodeado al norte y al este por colinas, al oeste por Elliott's Bay, y al sur por tierras ganadas al mar.

Columbia Center: Antiguamente llamado Bank of America Tower es un edificio de 76 plantas y 284 metros de altura, que lo convierte en el edificio más alto de Seattle y el estado de Washington. En 1985 era el edificio más alto de toda la Costa Oeste de los Estados Unidos. Fue diseñado por Chester L. Lindsey.

El edificio contiene principalmente oficinas alquiladas a empresas. Las plantas más bajas contienen espacio comercial y en las plantas más altas hay un mirador público y un club privado. La torre ocupa la mayor parte de la manzana rodeada por la cuarta y la quinta avenida, Cherry Street y Columbia Street.

En el edificio se celebra la mayor competición de bomberos del mundo, la Scott Firefighter Stairclimb. Cada año, unos 1.900 bomberos de todo el mundo suben 69 plantas y 1.311 escalones con todo su equipo completo. Este evento recauda dinero contra la leucemia y el cáncer.

Smith Tower: Es un rascacielos situado en Pioneer Square. Tiene 38 plantas y 148 metros de altura y es el rascacielos más antiguo de la ciudad. Lleva el nombre de su constructor, el magnate Lyman Cornelius Smith, y está declarada un monumento de Seattle. Es un ejemplo de arquitectura neoclásica, con las primeras plantas construidas en granito y de terracota el resto de las plantas.

La habitación china fue amueblada por Cixí, la última emperatriz de China. Entre estos muebles se encontraba la "silla de los deseos," con un dragón y un fénix tallados. Según la tradición popular, cualquier persona soltera que se sienta en ella se casará en menos de un año.

1201 Third Avenue: Anteriormente conocido como Washington Mutual Tower, es un rascacielos de 55 plantas y 235 metros de altura. Fue terminado en 1988 y es el tercer edificio más alto de la ciudad. Fue la sede de la compañía Washington Mutual hasta el año 2006, que se trasladó a otro lugar.

Unión Square: Se trata de un complejo de dos rascacielos de 36 plantas y 135 metros. Fueron completados en 1981 y 1987, respectivamente. Actualmente están gestionados por la inmobiliaria Washington Holdings.

Weaver Tower: La Torre Weaver es un rascacielos de 30 plantas y 120 metros de altura. Fue completado en 1999, y su construcción fue demorada en varias ocasiones. La razón es que el edificio fue planeado para albergar el refugio y sala de audiencias del Príncipe de Seattle. La idea del proyecto fue de Lou Graham, pero su artífice fue J. J. Campbell. Durante varios años, arquitectos al servicio de la Estirpe planificaron con cuidado una serie de laberintos, y salas secretas, así como espacios tanto para los servidores mortales como para sus amos inmortales. Aunque el Príncipe de Seattle es el residente habitual de la Torre Weaver, también aloja a varios miembros de la corte.

Nordstrom: Se trata de una cadena de tiendas de lujo. En 2016 la cadena reabrió su tienda en Seattle en el antiguo edificio de Frederick & Nelson. Es la más grande de la cadena.

Benaroya Hall: Es la sala de conciertos de Seattle, sede de la Seattle Symphony. Consiste en un complejo de dos auditorios, inaugurados en 1998. Debe su nombre al filántropo Jack Benaroya.

Biblioteca Central de Seattle: El edificio actual, de 11 plantas y 56 metros de altura fue abierto al público en el año 2004. Es la sede del sistema central de bibliotecas públicas de la ciudad. La primera biblioteca pública de Seattle fue abierta en 1891, y su primera sede fue la Biblioteca Carnegie, que abrió en 1906, que recibió varias ampliaciones, hasta que hacia finales de 1990 se decidió construir un edificio nuevo, que fue diseñado por Rem Koolhaas. Puede albergar hasta 1.45 millones de libros y otros documentos.

Museo de Arte de Seattle (Seattle Art Museum, SAM): El principal museo de arte de la ciudad cuenta con tres sedes principales: su museo principal, en el centro, el Museo de Arte Asiático en Volunteer Park, Capitol Hill y el Parque de Esculturas Olímpicas en el puerto. Actualmente contiene más de 25.000 piezas.

El museo de arte de Seattle tiene sus orígenes en la Sociedad de Bellas Artes y la Asociación de Artes de Washington, que se fusionaron en 1917. Las primeras colecciones artísticas se exponían en Henry House. Richard E. Fuller, presidente de la institución, reunió fondos para la construcción del museo de arte, que abrió sus puertas en 1933. Posteriormente recibiría sucesivas reformas y ampliaciones. El edificio actual fue construido en 1991 y remodelado en 2007.

Aguja espacial (Space Needle): Se trata de una torre que es un símbolo de Seattle. Fue inaugurada en 1962 en el centro de la ciudad para la Feria Mundial de Seattle. El proyecto fue idea de Edward E. Carlson. Consiste en una estructura de 184 metros de altura y para llegar a la cima se utiliza un ascensor que tarda sólo unos segundos en subir. En la cima se encuentra un restaurante giratorio, desde donde se puede contemplar toda la ciudad de Seattle.

Pike Place Market: Es un mercado público de Seattle, que abrió sus puertas en 1907. Es uno de los mercados agrícolas en funcionamiento más antiguos de los Estados Unidos. Aunque se planteó su derribo en 1963, se mantuvo como un lugar de preservación histórica. Con vistas al mar de Elliott Bay, es un lugar de negocios para muchos pequeños agricultores, artesanos, y comerciantes. Es el destino turístico más popular de Seattle, con más de 20 millones de visitantes

anuales.

Makom Bar: Un bar originario de la época de la Ley Seca, es propiedad de Fletcher, el Primogénito Ventrue, y constituye un lugar de reunión habitual para los Sangre Azules de Seattle. Su propietario ha procurado mantener el ambiente de la década de 1920, aunque ha recibido varias reformas.

Catedral de St. James: Es una catedral católica situada en el barrio de First Hill. Es la sede de la Archidiócesis de Seattle y la sede de su arzobispo. La catedral lleva el nombre del apóstol Santiago el Mayor. La necesidad de una catedral surgió en 1903, cuando la sede episcopal fue trasladada a Seattle. La construcción comenzó en 1905 y la catedral fue consagrada en 1907. Las principales reformas arquitectónicas fueron realizadas en 1916, 1950 y 1994, siendo declarada monumento histórico.

Universidad de Seattle: Es una universidad jesuita privada. Dispone de más de 7.500 estudiantes matriculados en siete facultades. Ocupa dos campus. El principal se encuentra en el barrio de First Hill y el segundo a 2.4 km, el Sout Lake Union.

Westlake Park: Es una plaza pública en el centro de Seattle. Tras varias demandas el parque fue inaugurado en 1988. Tras varios problemas de tránsito que afectaban al trazado urbano, fue reabierto en 1995. Es el escenario de varios espectáculos artísticos callejeros.

Freeway Park: Este parque público fue abierto en 1976, recibiendo varias remodelaciones, con una mezcla de arquitectura brutalista y vegetación. Una serie de crímenes en el año 2002 le dieron al parque una reputación de refugio de criminales. Actualmente es un punto de encuentro para los aficionados al parkour.

Victor Steinbrueck Park: Es un parque bautizado en honor a un famoso arquitecto. Fue ajardinado en 1982. Durante un tiempo albergó dos tótems artísticos de cedro, que carecían de significado, pero que fueron retirados en 2023, aunque se plantea su restauración.

Seattle Underground: Se trata de una red de pasadizos y sótanos subterráneos bajo el barrio de Pioneer Square. Originalmente se encontraban al nivel del suelo durante el siglo XIX, pero cayeron en desuso tras la elevación de las calles. En las últimas décadas se han convertido en una atracción turística, con visitas guiadas a la zona. En principio los pasajes bajo el suelo siguieron siendo utilizados, pero en 1907 fueron clausurados por miedo a la peste bubónica. Los sótanos quedaron abandonados y se utilizaron como almacenes. Algunos se convirtieron en albergues ilegales para personas sin hogar, casas de juego, bares clandestinos, y fumaderos de opio. En 1965 Bill Speidel creó un “tour subterráneo”, y una nueva empresa abrió en 2013, ofreciendo rutas turísticas bajo las calles de la ciudad.

Paseo marítimo central

Es la zona más urbanizada de la costa de Elliott's Bay. Se extiende desde la costa de Pioneer Square, aproximadamente hacia el noroeste, pasando por el centro de Seattle y termina en Broad Street, donde se encuentra el Parque Olímpico de Esculturas.

La zona portuaria central fue en su día el centro de la actividad marítima de Seattle. Desde la construcción de un puerto de contenedores al sur en la década de 1960, esta zona se ha ido transformando progresivamente con la construcción de espacios recreativos y comerciales. En el año 2008, varios muelles antiguos albergaban tiendas y restaurantes. Además, cuenta con varios parques, una noria, un acuario, y un hotel sobre el mar.

Algunos muelles todavía siguen en funcionamiento, bajo la administración portuaria, entre ellos un muelle para cruceros, terminales de ferry y un muelle para lanchas de bomberos. Se conservan numerosos vestigios arquitectónicos de su pasado, y algunos negocios han permanecido en funcionamiento desde el siglo XIX.

Hotel Colonial: Es un edificio histórico, en la esquina suroeste de la Primera Avenida y Seneca Street, junto al distrito financiero. La mayor parte del edificio que se conserva actualmente se construyó en 1901, sobre una estructura anterior, erigida entre 1892 y 1893, que nunca llegó a terminarse.

Fue construido en respuesta a la fiebre del oro del Yukón, y funcionó como un hotel hasta la década de 1970. Durante la década de 1980 fue restaurado y convertido en apartamentos, conectándose con el Grand Pacific Hotel. En la actual se lo conoce como Colonial Grand Pacific.

Edgewater: Es un hotel de cuatro plantas y 232 habitaciones situado sobre un muelle sobre el agua y frente al mar de Seattle, construido en 1962. En sus primeros años el hotel anunciaba en su fachada norte que se podía pescar desde la habitación. El hotel es famoso por haber hospedado a los Beatles (conservando una suite temática) y a grupos tan famosos como Led Zeppelin, los Rolling Stones, Frank Zappa, Kurt Cobain, Black Sabbath y el presidente Bill Clinton.

Distrito universitario

El distrito universitario se encuentra en el centro-norte de Seattle, y abarca varios barrios. El campus principal de la Universidad del estado de Washington se encuentra en el distrito. Originalmente el barrio de Brooklyn, el nombre cayó en desuso y se convirtió en el “distrito universitario”, que fue adoptado tras un concurso público en 1919.

The Ave: La University Way Northeast, conocida coloquialmente The Ave, es una avenida y zona comercial del distrito universitario, cerca del campus. Originalmente una zona comercial de ocho manzanas, actualmente es mas bien un mercado gastronómico. Es frecuentado por los casi 100.000 estudiantes, profesores, y empleados de la Universidad de Washington, y también por una considerable población de personas sin hogar, en su mayoría jóvenes.

Librería universitaria: Es una librería independiente y de propiedad privada, que comenzó a prestar servicios a la Universidad de Washington en 1900, y es la librería independiente más antigua y grande del estado.

En 2014 vendió más libros y materiales que cualquier otra librería de los Estados Unidos. En 2020 era la tercera librería universitaria más grande del país. Además de su sede principal, dispone de varias sucursales en otros lugares del

estado.

Scarecrow Video: Es una tienda de alquiler y venta de videos independiente y sin ánimo de lucro. Fundada en 1988, cuenta con una biblioteca de más de 150.000 títulos, una de las más grandes de Estados Unidos, y es la última tienda de videos que queda en Seattle.

Universidad de Washington: El campus principal de la Universidad de Washington cuenta con 280 hectáreas, y tiene otros campus en las ciudades de Tacoma y Bothell. Abarca más de 500 edificios de espacio, con uno de los sistemas de bibliotecas más grandes del mundo, con más de 26 bibliotecas, centros de arte, museos, laboratorios, aulas y estadios.

Es la principal de las seis universidades públicas del estado de Washington, reconocida por su excelencia en investigación médica, de ingeniería y científica. Dispone de 22 equipos deportivos que han representado a los Estados Unidos en los Juegos Olímpicos.

Chinatown – Distrito internacional

El Distrito Internacional de Chinatown es el centro de la comunidad asiático-americana de la ciudad. Dentro del distrito se encuentran los tres barrios conocidos como Chinatown, Japantown y Little Saigon, que reciben su nombre por la concentración de negocios de propietarios de ascendencia china, japonesa, y vietnamita, respectivamente. En el pasado también incluyó Manilatown.

Es la tercera comunidad para los inmigrantes chinos y japoneses de la ciudad, que fueron expulsados de otros lugares alrededor de la actual Pioneer Square a finales del siglo XIX. Un nuevo barrio chino se estableció en Jackson en 1907, cerca de la estación de King Street, junto a un barrio japonés, que decayó tras el internamiento de ciudadanos de origen japonés durante la Segunda Guerra Mundial, mientras que la inmigración vietnamita tras la guerra de Vietnam en la década de 1970 propició la construcción de Little Saigon.

El distrito ha sido incluido en el registro de lugares históricos desde 1986. Desde mediados del siglo XX, el gobierno municipal lo ha denominado “distrito internacional,” aunque es un término controvertido. Al igual que otras zonas de Seattle, el barrio es multiétnico, pero la mayoría de sus residentes son de origen chino. Cuenta con una mezcla de viviendas y comercios, y es una atracción turística por su cultura y monumentos asiáticos. Desde la década del 2000 ha sufrido un aumento de gentificación, y muchos residentes han sido desplazados por su incapacidad para pagar el aumento de alquileres.

Triángulo de Denny

El Triángulo de Denny se extiende al norte del centro de Seattle. Originalmente era una colina elevada, que fue aplanada en las primeras décadas del siglo XX. El término Triángulo de Denny se refiere a la porción noreste de este proyecto, que se ha popularizado en las primeras décadas del siglo XXI.

Ayer: Se trata de un edificio residencial de 45 pisos, que se terminó de construir en 2023 y cuenta con 454 apartamentos de lujo y locales comerciales. El edificio lleva el nombre de Elizabeth Ayer, la primera mujer arquitecta de la Universidad de Washington.

Ivey on Boren: Es un edificio residencial de 44 pisos, que se terminó construir en 2022. El edificio alberga 406 apartamentos de lujo, oficinas e instalaciones artísticas. El edificio lleva el nombre de William Ivey, un pintor expresionista de Seattle.

Ballard

El barrio de Ballard se encuentra al noroeste de Seattle. Se constituyó como ciudad en 1889, y pasó a formar parte de Seattle en 1907, debido a problemas de suministro de agua y recursos insuficientes. Originalmente albergaba una compañía de construcción naval, pero actualmente se ha convertido en una zona residencial.

Esclusas de Ballard: Son un complejo de esclusas situadas en el extremo oeste de Salmon Bay, dentro del canal marítimo del lago Washington. Son el tramo con mayor tráfico marítimo de la ciudad, con un paso para peces y jardines botánicos.

Museo Nacional Nórdico: Es un museo dedicado a la historia, arte, y cultura nórdica. Fue abierto en 2019. Además de una exposición artística permanente, también es un centro cultural que oferta experiencias educativas y culturales de estadounidenses de origen escandinavo.

Golden Gardens Park: Es un parque de humedales, playas, senderismo, y áreas de picnic y juegos infantiles. Los baños públicos han sido declarados monumento histórico.

Los vampiros de Seattle

Aunque el número varía, se estima que entre 40-50 vampiros residen habitualmente en el área metropolitana de Seattle, aunque sólo unos 10 son residentes formales de la ciudad en sí. Los invitados y visitantes ocasionales, se hayan presentado ante el resto de la Estirpe o se muevan clandestinamente, también son una presencia frecuente.

La Camarilla

La Camarilla reclama el dominio de Seattle, afirmando haber estado presente desde los inicios de la ciudad, aunque se trata de una reclamación discutible. El dominio ha sufrido ocasionales ataques de los Anarquistas y el Sabbat, y aunque la Príncipe Lou Graham trató de ejercer un control férreo de los Vástagos de Seattle, esa pretensión se vio cada

vez más discutida a medida que la ciudad su crecía. Su chiquillo y actual Príncipe John. J. Campbell, ha tratado de ejercer un control más flexible y pragmático, aceptando la presencia de Vástagos “problemáticos” mientras respeten las leyes de la Mascarada. Sin embargo, sería un error considerar su política como debilidad. Varios aspirantes a conspiradores se han visto obligados a trasladarse o han desaparecido de manera misteriosa.

Banu Haqim

Aunque algunos Vástagos contrataron los servicios del Clan de los Asesinos en ocasiones, la presencia formal de los Banu Haqim en Seattle se produjo a principios de la década de 1990, poco después de que el Príncipe J. J. Campbell asumiera el poder. Para protegerse, contrató a Niko Angelov, y posteriormente, lo aceptó en la ciudad y cuando el Clan de los Asesinos se escindió a principios del siglo XXI y se unió a la Camarilla, lo nombró Primogénito.

Aparte de Niko Angelov, la presencia de los Banu Haqim en Seattle no es frecuente, pero recurrir a Niko es la mejor forma de ponerse en contacto con el clan, y reclutar la ayuda de guardaespaldas, asesores y otros miembros del linaje que ofrecen servicios exclusivos. Nadie habla de asesinatos, por supuesto, al menos no abiertamente.

Niko Angelov

Generación: 10ª

Niko nació en Rostov del Don, durante la época de la Unión Soviética. Fue educado en los principios del comunismo, y sus padres le enseñaron a ser honesto consigo mismo. Sin embargo, a medida que crecía comenzó a quedar decepcionado con la corrupción del sistema, y cómo los principios comunistas y la honestidad se convertían en una mera propaganda.

La Segunda Guerra Mundial, dejó de lado por un tiempo la decepción y las preocupaciones de Niko. Fue reclutado para luchar contra los invasores nazis. El avance de los alemanes parecía imparable, pero los soviéticos reaccionaron retrocediendo e iniciando una guerra de guerrillas, amparados en el mejor conocimiento del terreno y el duro clima invernal Ciudades como Leningrado y Moscú resistieron a ultranza.

Niko volvió a sentirse decepcionado. A pesar de la dureza de la guerra veía a los burócratas corruptos desviar recursos para salvarse a sí mismos. Finalmente, una noche, dio el paso final y mató a un intendente. Nadie descubrió quien era el culpable, y el asesinato quedó cubierto por los tumultos de la guerra.

Nadie salvo un Vástago del clan Banu Haqim. Percibió el descontento de Niko e incluso lo había provocado dejándole ver la corrupción que le estaba rodeando. Su honestidad le atraía, y cuando cometió un asesinato supo que había encontrado un recluta adecuado, y le dio el Abrazo.

Los años de la guerra supusieron el adiestramiento de Niko, luchando no sólo contra los alemanes, sino también contra los Vástagos que seguían su rastro como garrapatas. Tras la guerra, trabajó para el Consejo Brujah de la Unión Soviética, pero tras su caída y el desmoronamiento de la Unión Soviética, aprovechó el primer contrato que consiguió para abandonar el país. Algunos Vástagos querían ajustar cuentas con él.

Llegó a Seattle en 1992, y trabajó como guardaespaldas para el Príncipe J. J. Campbell, además de eliminar discretamente a varios Vástagos “problemáticos.” También actuó como representante de los Banu Haqim en Seattle y gran parte de la Costa Oeste, poniendo en contacto a varios guerreros de su clan con posibles clientes. Construyó una fachada en la Casa de Empeños Aurora, donde se dedicaba en su tiempo libre a indagar en el historial de varios mortales y ejercer su peculiar sentido de la justicia.

Cuando el clan Banu Haqim se escindió en 1999 y pidió admisión en la Camarilla, Niko negoció con el Príncipe J. J. Campbell y fue nombrado Primogénito hace unos años. Ahora complace a la Corte de Seattle consiguiendo artefactos raros y realizando tareas especiales para el Príncipe, aunque ha tenido algunos roces al negarse a desviarse del uso de medios estrictamente honorables en sus transacciones. Además, se niega a guardar ningún secreto sucio.

Niko era un hombre joven, mediada la veintena, cuando fue Abrazado. Está bastante delgado y pálido, y su pelo es rubio, lacio, y descuidado, pues conserva el aspecto de los tiempos difíciles de la guerra. Sus ojos gélidos brillan con suficiencia, pero es callado, cortés, y brutalmente honesto. Suele vestir con sudaderas con capucha y ropa amplia.

Brujah

Los Brujah son numerosos en Seattle por diversos motivos. Algunos acompañaron a los primeros pioneros y colonos que llegaban a la Costa Oeste, a menudo huyendo de diversas infracciones, o buscando establecer sus propios dominios lejos de los antiguos. En el caso de Seattle, llegaron tarde, pues los Pioneros se les adelantaron, aunque algunos Brujah se establecieron en otros de los primeros asentamientos del estado de Washington, a menudo enfrentándose a los Vástagos nativos, al Sabbat, los Lupinos, y otras amenazas.

El problema del clan es que se encuentra muy fragmentado. Frente a las bandas Anarquistas que trataron de arrebatar la praxis a la Camarilla, aparecieron varios Brujah al servicio de la Torre de Marfil. De hecho, los Sheriff de la ciudad han pertenecido al clan, y no tienen ningún escrúpulo en machacar los cráneos de sus compañeros más rebeldes.

Los Brujah de la Camarilla tienen un celo que rivaliza con el de sus compañeros Anarquistas, y ahora que el clan ha abandonado la secta, se esfuerzan en seguir demostrando su lealtad, aunque eso signifique ser considerados traidores y atraer las iras de sus compañeros.

Simeon “Silky” Ladok, Primogénito

Generación: 9ª

Simeon nació en una familia judía de Nueva York durante la Segunda Guerra Mundial. Era un niño regordete que sufrió acoso escolar debido a su aspecto y su religión, por lo que ante la falta de amigos, se volcó en los libros. Sin embargo, también comenzó a hacer ejercicio para fortalecerse, y cuando creció, su aspecto imponente conseguía amedrentar a sus acosadores como para que se lo pensarán dos veces. Bajo su fachada amenazante, tenía un carácter tranquilo y comprensivo.

Durante su adolescencia descubrió su homosexualidad, y cuando comenzó a estudiar literatura en la universidad, conoció un mundo que le permitió aceptarse, y también compañeros que compartían sus intereses. Sin embargo, terminó enfrentándose a su familia y tomando un camino de libros, filosofía, drogas y libertad sexual, convirtiéndose en un nómada del movimiento beat, y conociendo a varios escritores como Jack Kerouac y Allen Ginsberg.

Recibió el Abrazo durante uno de sus viajes por carretera, cerca de Los Ángeles. Su sire era un Brujah Idealista, descontento con la degeneración de su clan, y bajo el aspecto brusco de Simeon vio un espíritu filosófico que encajaba con el moderno siglo XX. Permanecieron juntos durante varios años, hasta que Simeon se sintió de nuevo impulsado a viajar.

Llegó a Seattle en 1976, cuando la ciudad acababa de sufrir un ataque Anarquista. Consiguió mediar con la Príncipe Lou Graham para detener las hostilidades, y salvó a varios Vástagos rebeldes de la ejecución. Poco después era nombrado Primogénito.

De esta manera, Simeon se convirtió en una figura de consenso, aceptado tanto en la Corte de Seattle como entre los Anarquistas. Mientras se respetaran las leyes de la Mascarada, los Anarquistas podían ser aceptados en la ciudad. De hecho, Simeon se convirtió en un intermediario no sólo para los Anarquistas de Seattle, sino que también actuó como mediador de varias facciones Anarquistas de la Costa Oeste.

Sin embargo, en 1997 sufrió una terrible revelación. Descubrió que había sido Vinculado por Sangre, y desde entonces ha puesto en cuestión varias de sus actividades. Sospecha que ha sido utilizado por los antiguos para conseguir información sobre los Anarquistas y atraerlos a emboscadas. Enfurecido, se encerró sobre sí mismo, y desapareció durante un año.

Regresó acompañando a varios Anarquistas que huían de la caída del Estado Libre de Los Ángeles. En esta ocasión consiguió la aceptación del Príncipe J. J. Campbell y un tratado ventajoso, pero cada vez más teme que esté siendo manipulado. Pasa cada vez más tiempo en The Dutchman, su querido bar, donde suele recibir a jóvenes de su clan y Anarquistas, pero prefiere no involucrarse en sus asuntos para evitar la interferencia de los antiguos, aunque cree que en estos momentos ha conseguido escapar a su control.

Simeon cada vez más se aísla sobre sí mismo, participa poco en la Corte de Seattle, especialmente desde que su clan abandonó la Camarilla, y se dedica a sus intereses: la literatura, la música, y sus ocasionales amantes, con los que se relaciona discretamente para evitar que los utilicen en su contra.

A primera vista, Simeon es un hombre imponente de unos cuarenta años, alto, con el cabello rapado, pequeños ojos azules, y un frondoso mostacho de un tono castaño claro. Viste con la estética de las bandas de motoristas, y luce numerosos tatuajes que cambia con frecuencia. Sin embargo, en cuanto confía en sus interlocutores se encontrarán con un hombre de discurso tranquilo, culto, y educado, citando a Kerouac, Milton, Voltaire y otros. De la misma manera, quienes se confíen y crean que pueden manipularlo y aprovecharse de él, pueden llegar a conocer toda la fuerza de sus puños.

Benny Muldoon, Sheriff

Generación: 10ª

En vida, Benny era un matón a sueldo de poca monta. Su infancia había estado llena de violencia, y cuando tuvo suficiente fuerza, comenzó a devolverla sobre sus hermanos, sus padres, sus compañeros y todo el que se interponía en su camino. La fuerza le ayudó a sobrevivir, y a conseguir lo que quería, en el suburbio lleno de pobreza en el que vivía. Dio sus primeros pasos al servicio de varios de los criminales que prosperaban con la Ley Seca, y continuó su carrera criminal durante la época de la Depresión.

Fue durante una pelea con otro grupo de matones por una cuestión de territorio y un cargamento de alcohol desaparecido, que uno de sus compañeros resultó herido de un disparo. En lugar de huir, Benny se lo echó al hombro y lo llevó a su casa, donde cuidó de él. Las razones por las que decidió de actuar de manera tan altruista, posiblemente se debieran a un arrebato del momento, pero el hecho de que el compañero de Benny le hubiera salvado el pellejo en más de una ocasión, y que le debiera dinero, también influyó.

El acto de Benny fue observado por Max Webber, un Vástago del clan Brujah, que se sintió sorprendido, y decidió que el Abrazo le ayudaría a Benny a superar el miedo que lo impulsaba a arremeter contra el mundo. Sin embargo, no fue así. Benny se sintió embriagado por su nuevo poder, y lo utilizó para machacar a sus rivales y enemigos, poniendo en riesgo la Mascarada. Finalmente la Corte de Seattle tomó cartas en el asunto, y disculparon las transgresiones de Benny si a cambio trabajaba para la Príncipe Lou Graham.

Hacía tiempo que la Príncipe buscaba un nuevo Sheriff, desde la destrucción de Hector Beaumont. Su chiquillo J. J. Campbell ejercía como Senescal y Sheriff, pero ambos estaban de acuerdo en que necesitaba algo de músculo y ayuda, y Benny parecía el adecuado para ocupar su posición, un perro rabioso que soltar contra los enemigos de la Camarilla.

Benny construyó la fachada de un capitán de policía para dirigir la Unidad de Investigaciones Especiales del departamento de policía de Seattle, supervisando a cualquier intruso de la Estirpe o cualquier violación de la Mascarada, actuando en consecuencia.

En 1976 Simeón Ladok fue nombrado Primogénito del clan Brujah, y Benny tuvo una furiosa discusión con la Príncipe Lou Graham, ya que ambicionaba esa posición para sí, una forma de conseguir algo de respetabilidad y ser algo más que el perro de la Corte de Seattle. La Príncipe le recordó cuál era su lugar y Benny desapareció durante varias noches, antes de regresar como si nada hubiera pasado. Desde entonces desahogó su rencor y su furia sobre los Anarquistas y los ocasionales Caitiff y Sangre Débiles que llegaban a Seattle.

Cuando Lou Graham abdicó de su posición de Príncipe de Seattle, Benny sintió un secreto regocijo, aunque bajo el gobierno del Príncipe J.J. Campbell su propio lugar como Sheriff no ha cambiado mucho. Benny se siente cada vez más frustrado, y lo demuestra con ocasionales arrebatos de violencia, que por suerte van dirigidos contra los enemigos de la Camarilla y respetan la Mascarada. Cuando el nuevo Príncipe alcanzó un acuerdo con los Anarquistas en 1999, Benny expresó que prefería un dominio en guerra que tolerar la presencia de “chupones débiles”, pero aún así, acató las decisiones del Príncipe.

Actualmente Benny es un Sheriff y Azote muy temido y odiado por los Anarquistas y Sangre Débiles, conocido por sus estallidos de furia. Muchos temen el día en que terminará soltándose de su corre y quizás volviéndose contra sus amos, o provocando una ruptura de la Mascarada.

Benny Muldoon parece un hombre de unos treinta años, permanentemente enfadado. Su rostro seco y sus rasgos serios indican a alguien seguro de sí mismo. Lleva el cabello corto y peinado hacia arriba, y oculta sus ojos tras unas gafas oscuras. Pocas veces se lo ve con el uniforme de capitán policía, prefiriendo vestir como un detective, con ropas oscuras y discretas.

Max Webber, Individualista

Generación: 9ª

Max recuerda con vergüenza su vida mortal. Nació a principios del siglo XX en la ciudad de Los Ángeles, y considera que fue una mierda de persona. Un matón de poca monta, mató a uno de sus hermanos en una pelea familiar, apuñalándolo con un cuchillo, y dejó su hogar poco después para dedicarse al crimen. Un vampiro del clan Brujah lo abrazó con indiferencia, formando una banda de carne de cañón para establecer un dominio en la ciudad y desafiar la praxis del Príncipe Don Sebastian. En las represalias que siguieron, el refugio de su sire ardió, y sólo Max consiguió sobrevivir, refugiándose en casa de Clarice, una de sus hermanas.

Clarice lo ayudó, y Max pudo poner en orden sus ideas. La humanidad de su hermana lo conmovió y le hizo pensar que quizás su abrazo le había dado una nueva oportunidad. Cuando su hermana decidió emigrar a Seattle en busca de trabajo, la acompañó para ayudarla. Sin embargo, temía que su sed de sangre pudiera hacerle daño, así que procuró mantener las distancias. La Príncipe Lou Graham estaba comenzando su reinado en solitario en Seattle, y aceptó a Max en su ciudad a cambio de un favor que le reclamaría en un futuro.

Cuando vio a Benny Muldoon salvando a un compañero herido, a pesar de su violencia Max decidió darle el abrazo, pensando que podría ayudarlo a rehacer su vida como Max había hecho con la suya. Sin embargo, su chiquillo resultó más arisco de lo que Max creía. Lo peor de todo fue cuando la Príncipe reclamó a Benny y lo nombró Sheriff como parte del favor que Max le debía.

Disgustado por la política de la Estirpe, desde entonces Max ha procurado mantenerse apartado del resto de los Vástagos de Seattle, con los que sólo se relaciona ocasionalmente. Sin embargo, curiosamente, ha conseguido mantener una estrecha relación con su feroz chiquillo, el Sheriff Benny, y Max parece contento con vivir a su formidable sombra. Por su parte, Benny muestra un gran respeto por su sire y mantiene una actitud tranquila en su presencia. Actualmente Max posee y trabaja como mecánico en Muldoon Auto Repair, bajo el alias de “Max Muldoon.” Esta dinámica extraña ha extrañado a más de un Vástago, pero pocos se han atrevido a alzar la voz por miedo a la ira del Sheriff. Aunque nominalmente forma parte de la Camarilla y disfruta de la protección de su chiquillo, participa poco o nada en la política de la secta.

Max es un hombre joven de piel oscura y bastante bajo. Suele vestir con sudaderas o ropa informal, a menudo manchada debido a su trabajo como mecánico. Es bastante tranquilo para ser un Vástago del clan Brujah, debido a su elevada humanidad y su decisión de mejorar como persona y vivir en paz.

Gangrel

Aunque los Vástagos del clan Gangrel han estado presentes en el territorio de Seattle, pocos han formado parte de la Camarilla. Se dice que algunos Vástagos del clan recorrían las zonas salvajes en compañía de los nativos antes de la llegada de los europeos, y cuando la Camarilla estableció su praxis sobre Seattle, la mayoría de ellos pasaron a formar parte de sus enemigos, ya sea como Anarquistas, Independientes, o parte del Sabbat.

En ocasiones algún Gangrel ha visitado Seattle o ha sido contratado como mercenario por los Vástagos de la ciudad a cambio de distintos servicios, pero pocos han permanecido mucho tiempo, y a menudo se marchan en cuanto terminan con los asuntos que les ocupan. La mayoría de los que quedan forman parte de los Anarquistas o se dedican a sus asuntos al margen de la política de las sectas.

Nicola “Nix” Lee

Generación: 11ª

Nicola nació en Idaho Falls, y llevaba una vida normal con una familia numerosa que la quería con locura. Mientras crecía, dedicada a cuidar de sus hermanos y hermanas más pequeños, sentía que quería crecer y crear su propia familia. Cuando una noche volvía de madrugada de un concierto en compañía de su novio, fueron atacados por un Vástago

errante. Su novio cayó ante el monstruo, y llena de rabia, Nicola lo golpeó, lo que provocó que el vampiro, divertido, decidiera darle el Abrazo.

Aprendió a sobrevivir por su cuenta, hasta que su sire se presentó y le enseñó algunos trucos sobre el clan Gangrel. Lo acompañó unos meses hasta que decidió regresar con su familia. Sus padres, que la creían muerta, por una parte se sentían aliviados, y además la querían lo suficiente como para ignorar el monstruo en que se había convertido su hija. Aunque Nicola intentó ser discreta, finalmente su presencia fue descubierta por un párroco local, que la delató a la Segunda Inquisición, por lo que huyó hacia el oeste, perseguida por los inquisidores.

En gran parte al margen de la política de las sectas, sin saber muy bien a dónde ir, cuando llegó a Seattle hace dos años se presentó como “Nix”, intentando hacerse útil a la Camarilla con la esperanza de obtener hospitalidad dentro de los límites de la ciudad. El Príncipe J. J. Campbell le terminó convirtiendo en una “montera”, encargada de conseguir recipientes adecuados para la antigua Lou Graham, una tarea en la que es especialmente torpe, ya que Nix no comprende del todo la naturaleza particular del paladar de los Ventrue.

En secreto, Nix todavía se mantiene en contacto con su familia a través de un teléfono móvil. Aunque la Camarilla ha prohibido por precaución ese uso de tecnología, Nix cree que su familia es más importante e ignora el riesgo potencial.

Nix era una chica de cerca de veinte años cuando fue Abrazada. Es morena, con pelo corto, y ojos pequeños y brillantes. Viste con lo que puede encontrar, aunque todavía lleva una ajada cazadora de cuero que le regalaron sus padres. Aunque no suele preocuparse demasiado por su aspecto, todavía conserva cierto encanto e ingenuidad humana en ella.

Lasombra

Los Lasombra han acompañado al Sabbat en sus ocasionales incursiones contra Seattle, tratando de poner a prueba las defensas de la ciudad, y también en busca de potenciales reclutas. De vez en cuando algún espía del clan ha sido descubierto tratando de esconderse en las sombras de Seattle, pero la mayoría han sido visitantes ocasionales.

Cuando en el siglo XXI el Sabbat emprendió una Cruzada hacia Oriente Medio para destruir a los Ancianos que estaban despertando y reuniéndose en el lugar, muchos Lasombra decidieron abandonar la secta, considerando la Cruzada un proyecto inútil y condenado, y buscaron refugio en la Camarilla, donde tuvieron que aceptar el pago de un elevado precio por parte de los Príncipes de la Torre de Marfil.

Recientemente, una vampira del clan se ha presentado ante el Príncipe J.J. Campbell, y éste la ha aceptado a su servicio. Puede que en el futuro otros Lasombra sigan su ejemplo y establezcan su presencia en Seattle.

Onda Cardoso

Generación: 11ª

En vida, Onda era la hija de un emigrante brasileño que había establecido un gimnasio en Portland. Como hija única, su padre le enseñó artes marciales y todo lo necesario para llevar el negocio. Como su padre, Onda buscó la excelencia en todos los aspectos de su vida, disfrutando mediante la superación de desafíos físicos mediante competiciones de atletismo y artes marciales, y ganando varias medallas.

Su vida comenzó a desmoronarse cuando su padre murió en un accidente de tráfico en 1993. Poco después, tuvo que cerrar su negocio porque el propietario de su local le subió el alquiler, y pronto comenzó a acumular deudas. Dos años después terminó durmiendo en su coche y trabajando ocasionalmente como monitora de gimnasio y profesora de artes marciales.

Un Cainita del clan Lasombra había decidido Abrazarla, así que primero había destrozado su vida y una noche la emboscó cuando caminaba de regreso a su coche, aunque para crédito de Onda, consiguió asestarle algunos golpes, antes de que el Cainita la sometiera y se bebiera su sangre.

Aunque a veces echaba de menos su reflejo, Onda se adaptó bien a su existencia como Cainita, tomando su posición en el Sabbat como un desafío. Su sire, un Obispo de la Espada de Caín, la enseñó bien, y lo acompañó en sus viajes por el mundo.

Sin embargo, tras un encontronazo con un antiguo que casi terminó con su destrucción, Onda decidió desertar y regresar a los Estados Unidos, tras oír que muchos Lasombra se habían aliado con la Camarilla. Cuando se presentó ante el Príncipe de Seattle, éste la puso a prueba y le ordenó que asesinara a un sacerdote y agente inquisidor que hacía tiempo estaba siguiendo los pasos de varios Vástagos y tenía información comprometedor. Onda consiguió acabar con el sacerdote y fue recompensada con el puesto de guardaespaldas del Príncipe.

Desde entonces Onda actúa como asesora de seguridad en el Hotel Glacier y la Torre Weaver, protegiendo a la Corte de Seattle, vigilando los movimientos de la inquisición y otros enemigos de la Camarilla. En los últimos tiempos sospecha que el Sabbat ha comenzado a merodear por la ciudad, y teme que su sire haya regresado para buscarla y castigarla por su traición.

Onda era una mujer mediada la veintena cuando fue Abrazada. De piel oscura y largo cabello rizado, Onda tiene una mirada seria y distante, y siempre actúa de manera profesional, manteniéndose vigilante y en forma. Suele vestir con trajes negros o de tonos oscuros, y aunque se mueve de forma tranquila, en un momento es capaz de enfrentar a sus enemigos con rápidos movimientos.

Malkavian

Los Malkavian llegaron a Seattle de la mano de las Dos Reinas, y muy especialmente de la Príncipe Lou Graham,

que invitó a su dominio a Gideon Hall, un corredor de apuestas, que ejercía su influencia sobre varios garitos de la ciudad. Gideon formaba parte de la Corte de Seattle, pero su desaparición durante las Noches de Hierro truncó la posición de los Locos en la ciudad.

Sin embargo, Takuma Sononda terminaría representando a los Malkavian como Primogénito de Seattle. Un arconte al servicio del Justicar Petrodon, su posición estaba respaldada por el poder del Justicar, y durante varias décadas fue el Primogénito más poderoso de la ciudad. Cuando su antiguo mentor desapareció a finales del siglo XX, sus crímenes y abusos como diabolista fueron expuestos, y terminó huyendo de Seattle.

Actualmente quedan unos pocos Malkavian en la ciudad, aunque ninguno de ellos tiene una posición especialmente significativa. La mayoría se dedican a sus propios asuntos, participando ocasionalmente en la política de la Camarilla o de los Anarquistas.

Fabien Laguna, ayudante del Sheriff

Generación: 10ª

Fabien Laguna nació en Seattle a principios del siglo XX, y desde que era pequeño mostró una curiosidad insaciable y gusto por la lectura. Cuando las historias de Sherlock Holmes llegaron a sus manos decidió que quería ser detective. No superó las pruebas para ingresar en la policía de Seattle, así que decidió establecer su propia agencia. Investigó infidelidades, robos, y asesinatos, hasta que sus pasos encontraron una conspiración que parecía una locura, con vampiros, hombres lobo, y una “Corte de Seattle” que gobernaba la ciudad en las sombras. Todo era demasiado increíble de creer.

Cuando las Dos Reinas de Seattle se enteraron, querían matar a Fabien por amenazar la Mascarada, pero Gideon Hall, un Vástago Malkavian, intercedió por él, afirmando que sería útil como ayudante del Sheriff de la ciudad. Justo después del Abrazo, comenzaron las Noches de Hierro, y a Fabien se le encargó descubrir al cazador que estaba asesinando ghouls. Sin embargo, el asesino terminó devastando la Corte de Seattle.

Desde entonces Fabien se ha obsesionado con descubrir al “asesino de la barra de hierro”, lo que en cierto sentido ha limitado su utilidad como investigador, descuidando otras tareas para dedicarse a su investigación personal. Debido a su conducta errática, la Príncipe Lou Graham decidió no nombrarlo Sheriff, aunque sí mantener vigilada a la policía de Seattle, por si en alguna ocasión sus actividades se cruzaban con las de la Estirpe. Cuando Benny Muldoon fue nombrado Sheriff, Fabien entró a su servicio.

Aunque es un hábil investigador, los Vástagos que conocen a Fabien saben que desde su Abrazo nunca ha conseguido resolver ningún caso. Como el propio Fabien afirma, se debe a su “memoria de queso de gruyere.” Aunque sus investigaciones tienen inicios prometedores, llega un momento en que se “olvida” y termina dedicándose a otra cosa, y vuelve a su refugio sin saber muy bien qué hacer a continuación. Al abrir tantos frentes deja muchos casos abiertos.

No obstante, Fabien cumple correctamente con su misión de vigilar a la policía de Seattle, donde ejerce cierta influencia, y a menudo encuentra sin pretenderlo indicios y pistas que otros pueden continuar. Uno de sus métodos de investigación más extravagantes consiste en “interrogar” documentos y objetos mediante Auspex como si estuviera hablando con ellos, lo que puede resultar chocante si alguien se encuentra cerca, y muchos lo consideran un síntoma más de la locura Malkavian.

Fabien era un hombre joven, mediada la veintena, cuando fue Abrazado. Es un hombre alto, delgado y moreno, de rasgos discretos, que a menudo pasa desapercibido, lo cual facilita su trabajo. En cierto sentido, la moda de la década de 1920 nunca ha terminado del todo para él, y aunque ha actualizado su guardarropa, a menudo se mueve por las noches de Seattle con gabardina y sombrero fedora.

Trastorno: Fabien está obsesionado con el asesino de las Noches de Hierro, que nunca fue descubierto, y cuando la locura se apodera de él, deja lo que estaba haciendo y comienza a investigarlo de nuevo. Sin embargo, de una u otra manera, esta obsesión termina, y Fabien se olvida de lo que ha estado haciendo, por lo que tiene que volver a comenzar desde el principio.

Misty

Generación: 11ª

Misty sólo recuerda fragmentos de su vida, cuando recuerda, pero el pasado resulta demasiado doloroso y prefiere no mirar. Recuerda que cuando su amante la dejó embarazada y le pidió que abortara huyó, y alguien intentó ayudarla, pero su amante lo mató y a ella también la dejó medio muerta.

Alguien llegó justo a tiempo de darle el Abrazo a Misty, pero trágicamente quedó condenada a un embarazo eterno y a vivir con el terror de que su amante regresara para terminar lo que había hecho y arrebatarse su bebé. Como resultado, se volvió increíblemente solitaria y paranoica, utilizando sus dones para borrar la memoria de quien la ve, aunque no siempre lo consigue del todo. Sabe mucho de lo que ocurre en las calles de Seattle, aunque resulta difícil acceder a ella, desapareciendo en cuanto tiene la oportunidad, escondiéndose en sótanos, criptas y alcantarillas, donde ha establecido varios refugios con el paso del tiempo.

Poco después de ser aceptada en Seattle, Onda Cardoso encontró a Misty escondida en las criptas bajo la iglesia de San Esteban, y se volvió muy protectora hacia ella, aunque comienza a mostrar curiosidad por su pasado.

Misty es una hermosa joven de piel oscura, y aspecto inocente y asustado, con un embarazo visible. Suele vestir con harapos, y en ocasiones se cubre el rostro para evitar ser identificada.

Trastorno: Misty está asustada y paranoica de que su amante la encuentre y le arrebatase a su bebé. Vive paranoica y procura estar constantemente en movimiento, aunque nunca sale fuera de Seattle, pues tiene miedo a lo que hay más

allá y desconoce. Aunque se puede ganar su confianza temporalmente, siempre mira nerviosa a un lado y otro, y cuando no puede soportar más la presión, o se pone nerviosa, desaparece.

Nosferatu

Los Nosferatu fueron uno de los primeros clanes en llegar a Seattle a finales del siglo XIX, en la figura de Isaac Bloom, que pronto comenzó a trabajar para las Dos Reinas recogiendo información y pasando a formar parte de la Corte de Seattle. Desgraciadamente, fue asesinado durante las Noches de Hierro.

Su chiquillo Willem Axel, apenas un neonato, heredó la posición de su sire. En principio la Príncipe Lou Graham pensó en nombrarlo Primogénito, pero su apatía y desinterés por las reuniones de la Estirpe lo llevaron a apartarse de los asuntos de la Corte.

La llegada del Justicar Petrodon para convertir Seattle en su base de operaciones contra el Estado Libre Anarquista, revitalizó la presencia del clan en la ciudad. Varios arcontes Nosferatu residieron de forma más o menos permanente, protegiendo el dominio de los Anarquistas y enviando a sus agentes contra los dominios Anarquistas de la Costa Oeste. Pocos Nosferatu participaban activamente en los asuntos de la Corte de Seattle, salvo el Heraldo Michael Tolliver.

La destrucción del Justicar Petrodon en 1997 llevó a muchos de sus arcontes a abandonar Seattle en busca de su asesino. Desde entonces la presencia de los Nosferatu en la ciudad ha declinado, y varias Ratas de Cloaca han terminado uniéndose al Movimiento Anarquista, libres de la atención de su tiránico Justicar.

Willem Axel, Guardián de Secretos

Generación: 10ª

Willem nació y creció en Seattle, y terminó convirtiéndose en un contable capaz, con una prodigiosa memoria y capacidad para las matemáticas y la burocracia. Durante la década de 1920 se encontraba necesitado de dinero y entró sin saberlo al servicio de la Príncipe Lou Graham como contable de uno de sus negocios clandestinos. Su talento impresionó tanto a la Príncipe que cuando Isaac Bloom, el Guardián de Secretos, recibió permiso para Abrazar, la Príncipe le pidió que Abrazara a Willem para que le sirviera como ayudante. Aunque sabía que aceptar significaría que tendría que dejar atrás a su amada familia, Willem aceptó con la condición de que su esposa e hijo fueran protegidos y bien mantenidos durante toda su vida.

Por desgracia, poco después de ser Abrazado, su sire Isaac fue asesinado brutalmente durante las Noches de Hierro. Demostró ser un sucesor capaz, pero a medida que la maldición Nosferatu se manifestaba en su cuerpo, se fue aislando cada vez más del mundo. Con el tiempo ni siquiera salía de su refugio para cazar, enviando a sus ghouls o confiando en otros Vástagos para que le proporcionaran sangre.

Willem es el archivero del Príncipe, custodiando en su memoria un siglo de secretos a salvo de las miradas indiscretas de mortales y vampiros por igual. Hace mucho que se ha ocultado de la sociedad de Seattle, reacio a mostrar su rostro en las calles, pero mantiene sus contactos entre los Vástagos, la Corte y los bajos fondos de la ciudad. Cuando aparece, procura no destacar ni expresa su opinión, por lo que algunos lo subestiman o dan su apoyo por sentado; sin embargo, conoce a la perfección muchos secretos, pactos y deudas, y ese conocimiento le resulta muy útil cuando decide utilizarlo.

A pesar de la maldición Nosferatu, Willem procura mantener un aspecto impecable. Viste con trajes elegantes y confeccionados a medida. Su rostro hinchado ha perdido la nariz, y sus orejas son puntiagudas, mientras sus incisivos afilados destacan sobre sus labios. Todavía le queda cabello oscuro, que procura llevar bien peinado. Casi nunca utiliza sus poderes de ocultación para mostrar un rostro falso, prefiriendo simplemente pasar desapercibido o mostrar su verdadero rostro en las reuniones de la Estirpe, en las escasas ocasiones en las que se digna aparecer.

Michael Percival “Tolly” Tolliver, el Heraldo

Generación 10ª

Michael nació en una familia acomodada de San Francisco. Vivió una infancia llena de mimos, y aprendió a salirse con la suya, al mismo tiempo que observaba cómo podía manipular a los demás. En el instituto era un chico popular y atractivo, que llevaba su homosexualidad discretamente, de hecho, cuando terminó el instituto todavía no se había decidido a salir del armario, y su novio secreto lo dejó.

La ruptura impulsó a Michael a finalmente abrirse al mundo, lo cual constituyó una desagradable sorpresa para sus padres. Expulsado de casa, comenzó a trabajar como locutor de radio en una cadena independiente, apoyando el activismo gay en San Francisco. Michael había encontrado su lugar, aderezando su programa activista con chismorreos, variedades, y la música de la época. Cuando hablaba en público seducía a la gente con su carisma.

Sin embargo, ser una figura pública del activismo gay a finales de la década de 1970 conllevaba sus riesgos. Harvey Milk no fue el único que sufrió ataques. El propio Michael comenzó a recibir amenazas, y unos años después fue agredido en plena calle mientras paseaba con su novio, cogidos de la mano. Su novio no sobrevivió a la paliza, pero Michael sí.

Sufrió mucho cuando su cuerpo fue deformado por la maldición Nosferatu, pero en su clan encontró apoyo y protección. Más allá de conocer los chismorreos locales, se convirtió en un informador para el clan, y con el tiempo fue reclutado para trabajar en la red de espías del Justicar Petrodon. En 1992 llegó a Seattle, y el Príncipe J. J. Campbell lo nombró Heraldo de la ciudad. Mantuvo una estrecha relación con el Primogénito Takuma Sononda, que también era un agente de Petrodon.

Sin embargo, la caída del Primogénito Malkavian constituyó una advertencia. Tolly, como era llamado ahora, sabía que los partidarios de Petrodon ya no eran bien recibidos en Seattle, por lo que se esforzó por hacerse útil y valioso al servicio del Príncipe, aunque manteniendo siempre una salida de emergencia, por si la Corte de Seattle decidía prescindir de sus servicios.

La mayoría de los Nosferatu se ocultan del mundo, pero Tolly considera que los mortales de hoy se distraen con facilidad y no prestan atención. Es un espía sociable y jovial que aparece cuando menos se lo espera, siempre tejiendo telarañas para la Corte, insinuando aquí, recopilando información comprometedoras allá. Tolly sabe dónde se encuentran los trapos sucios, y posiblemente los ha desenterrado, ha criticado su forma de vestir y ha tenido una larga y mordaz conversación con ellos sobre sus estúpidas indiscreciones.

Sin embargo, ha recibido una advertencia. El Príncipe le ha prohibido de forma tajante investigar a sí mismo o a Lou Graham. Si cruza esa línea será despedido de su posición de Herald, y expulsado de la ciudad. Tolly ha captado la indirecta y sabe que el castigo puede ser todavía peor, por lo que ha mantenido su palabra por el momento.

Tolly era un hombre joven, mediada la veintena, cuando fue Abrazado. Era alto, pero la maldición de su clan ha deformado su cuerpo con una joroba. La mitad de su cara está deformada y la otra no se encuentra mucho mejor. Ha perdido todo su cabello rubio y gran parte de sus orejas. Sólo sus pequeños ojos azules conservan la belleza de antaño. Cuando se presenta en la Corte viste con ropa de marca y moderna, mostrando buen gusto y estilo.

Toreador

El Clan de la Rosa, aunque visitante ocasional de Seattle, no estableció su presencia con fuerza hasta la Segunda Guerra Mundial y la formación del Estado Libre Anarquista, cuando varios refugiados llegaron desde la ciudad de Los Ángeles. Un anciano conocido como Empédocles, y portavoz de estos refugiados, terminó convirtiéndose en el Primogénito.

Los Toreadores fueron numerosos en Seattle durante la Segunda Guerra Mundial, apoyando el surgimiento de varios movimientos culturales y fomentando la vida artística de la ciudad. A pesar de su número y poder potencial, a menudo estallaban discusiones y peleas entre ellos, que eran arbitradas por el Primogénito Empédocles, que también era la principal de las Arpias de Seattle. Su principal rival era Lady Augusta Holford, del clan Ventrue, y los frecuentes enfrentamientos entre ellos terminaron dividiendo al clan. A principios de la década de 1990, un ataque del Sabbat contra Seattle acabó con varios miembros del Clan de la Rosa.

Empédocles sorprendió a los Toreadores de Seattle mostrando su apoyo al movimiento grunge y adoptando su estética. Los partidarios de Lady Holford hicieron circular el rumor de que los Nosferatu habían chantajeado al Primogénito para que vistiera con harapos. Empédocles no hizo nada para desmentir el rumor, dedicándose a sus asuntos.

Las dos principales Arpias de Seattle abandonaron la ciudad a principios del siglo XXI. Una vez más el clan Toreador se dividió. Los partidarios de Empédocles se unieron en torno a la figura de la nueva Primogénita, Ysabella Moore, mientras que muchos de los partidarios de Lady Holford se unían al Movimiento Anarquista.

Ysabella Moore, Primogénita

Generación: 9ª

Ysabella nació en Seattle en la década de 1980. Era la hija deseada de dos padres adoptivos, que hacía años habían perdido la esperanza de tener hijos. Ysabella creció rodeada de lujos, rodeada de aduladores y acostumbrada a ser el centro de atención. Comenzó a hacer sus pinitos como actriz y cantante infantil, pero para su decepción, no era lo bastante buena.

En los comienzos de internet y las redes sociales, Ysabella encontró su lugar, convirtiéndose en una destacada artista multimedia utilizando la luz y la música en sus exhibiciones, y también en una creadora de tendencias y crítica. Gracias a su esfuerzo, consiguió una cantidad enorme de seguidores en las redes sociales.

El Primogénito Empédocles vio en Ysabella una figura moderna, que comprendía las últimas tendencias artísticas, y decidió darle el Abrazo. Ante la perspectiva de una eternidad dedicada al arte, tal y como su sire se lo había presentado, Ysabella no tardó en aceptar la oferta.

Sin embargo, pronto chocó con la realidad. Su sire le advirtió que no debía ser tan “estridente” ni llamar la atención, aunque Ysabella seguía apareciendo en las redes sociales. Finalmente, el propio Príncipe J. J. Campbell la amenazó con tomar medidas si seguía desafiando los límites de la Mascarada. Ysabella aceptó a regañadientes la advertencia, y pronto comenzó a reducir su presencia en internet.

Cuando su sire anunció su marcha de Seattle, Ysabella fue nombrada Primogénita del Clan Toreador para su alegría. Pero de nuevo resultó desengañada. Varios Toreadores de la ciudad la consideraban demasiado joven, y otros una niña presumida y mimada. Y tenían razón. Posiblemente era la más débil de los Primogénitos de la ciudad. Se sentía decepcionada ante el escaso seguimiento que tenía entre su propio clan.

En el año 2005 Ysabella abrió el Club Atrium, un lugar que considera exclusivamente suyo, y donde muestra sus últimas innovaciones en el mundo de la música y el arte. Numerosos mortales acuden al lugar, e Ysabella ha comenzado a convertir a varios en sus ghouls personales y Marionetas de Sangre. De momento, todo lo que ocurre en el interior del Atrium, se queda allí dentro, aunque quienes conocen el ego de Ysabella se preguntan si terminará desafiando al Príncipe y rompiendo la Mascarada.

Aunque parece mayor, Ysabella tenía cerca de veinte años cuando fue Abrazada. Es una belleza de piel oscura, actitud altiva, que diseña su propia ropa, con modelos elegantes y atractivos, utilizando cuero y tela negra en sus diseños. Se comporta con suficiencia, y tiene un lenguaje mordaz que ha perfeccionado en las redes sociales. Siempre está

pensando en superarse a sí misma, y la verdad es que una compositora y artista competente, pero se lo cree demasiado para su propio bien.

Patience Boswell

Generación: 11ª

Patience nació en Boston, hija de unos profesores universitarios. Tuvo una infancia relajada, y cuando tuvo suficiente edad, decidió que quería ser una artista. Probó con diversos medios, música, pintura, fotografía, hasta que se decantó por la escultura. Realizó varias exposiciones que tuvieron un éxito moderado, pero a Patience no le importaba tanto el éxito como el arte en sí. Para ella el arte era una experiencia personal que no tenía por qué compartir con los demás.

Al cumplir los dieciocho años les dijo a sus padres que quería tomarse un “año sabático” y comenzó a viajar por los Estados Unidos, dejando varias esculturas a su paso. Un vampiro del clan Toreador se sintió intrigado por aquella artista itinerante y decidió seguir su rastro. Finalmente la sedujo, y le dio el Abrazo, aunque quedó decepcionado. Una vez le hubo dado la sangre, Patience seguía estando interesada por su arte y no tanto por las promesas vacías de amor de su sire. Terminaron rompiendo de manera correcta, y ambos se despidieron para no volver a verse.

Patience ha llegado hace poco a Seattle, donde tuvo la suerte de que el Príncipe se encontrara en una noche de especial buen humor y aceptara su presencia en la ciudad. Desde entonces ha trabado amistad con el Primogénito Niko Angelov, del clan Assamita, ocupándose de su casa de empeños en su ausencia, y ambos han iniciado una relación que se aproxima al romance.

En la Casa de Empeños Aurora Patience ha encontrado una mina de inspiración. Niko le ha contado la historia de los muchos objetos que guarda, y a partir de ellos, Patience ha iniciado una escultura, con una amalgama de materiales y cosas que parece un ángel de huesos con una calavera. Patience cree que su escultura, un batiburrillo de historias y vidas, guarda un significado especial, y no está del todo segura de que hará cuando complete la que está comenzando a considerar su obra maestra.

Patience tenía cerca de veinte años cuando fue Abrazada. Es una joven atractiva, que viste con una cazadora de cuero y ropa informal. Tiñe su cabello castaño claro de rubio, y cuando se molesta, realiza sus propios diseños, pero prefiere dedicar su arte en exclusiva a la escultura. Todavía es bastante humana y muestra una madurez sorprendente para su edad.

Tremere

Aunque hubo alguna visita fugaz del clan en el siglo XIX y principios del XX, los Tremere enviaron a una representante formal a Seattle en la década de 1920, Safia Ulusoy, una prometedor erudita. Sin embargo, las Noches de Hierro y un desencuentro con la Príncipe Lou Graham llevaron a Safia a abandonar la ciudad. De hecho, Lou Graham se mantuvo firme en su negativa a permitir la presencia estable de los Brujos en su dominio, mucho más después de descubrir varios intentos de Bertha Paschall por minar su autoridad. Aunque los Tremere pidieron disculpas y se desligaron de los actos de Bertha, durante el reinado de Lou Graham, los Brujos sólo mantuvieron una presencia temporal en el mejor de los casos.

Hubo que esperar a la llegada de J.J. Campbell al poder, para que finalmente los Tremere pudieran acceder a Seattle. Al parecer varios representantes del clan expresaron sus quejas ante los poderes de la Camarilla, y finalmente, dos Brujas del clan fueron admitidas en el dominio, aunque por el momento carecen de una capilla establecida. Las divisiones y tumultos que han afectado al clan Tremere en los últimos años, las han dejado en gran parte aisladas, por lo que cooperan fluidamente entre sí y con cualquier Brujo que visita el dominio.

Safia Ulusoy

Generación: 9ª

Safia nació a finales del siglo XIX en Estambul, en el Imperio Otomano. Su padre se había unido a la organización clandestina de los Jóvenes Turcos, y se preocupó de que su hija aprendiera a leer y escribir, y recibiera una educación fuera de la ortodoxia tradicional musulmana. Cuando tuvo suficiente edad, comenzó a trabajar como secretaria para su padre, después de que el sultán Abdul Hamid II fuera depuesto y desterrado, y los Jóvenes Turcos accedieran al gobierno de un nuevo sucesor.

Safia tenía una inteligencia prodigiosa, y fue una de las primeras mujeres turcas en asistir a la universidad. Fue allí, donde atrajo la atención de los Tremere, que la introdujeron en una “academia secreta.” Cuando estuvo preparada, fingieron su muerte y le dieron el Abrazo.

A pesar de su inteligencia, Safia tenía una gran timidez, y no obstante, sus superiores en la Pirámide Tremere creyeron que estaba preparada. Su sire tenía esperanzas en ella, y fue enviada a Seattle para fundar una capilla. Se sentía intimidada en la Corte de las Dos Reinas, pero por suerte, conoció a Gideon Hall, del clan Malkavian, que se convirtió en su amigo y aliado.

La desaparición de Gideon llenó a Safia de rabia, y sorpresivamente terminó enfrentándose en una discusión con la Príncipe Lou Graham, por lo que terminó siendo expulsada de Seattle. El clan Tremere se sentía decepcionado con ella, pero a Safia no le importó, y durante los años siguientes se dedicó a viajar por el mundo, dedicándose a sus investigaciones personales, sin vincularse a ninguna capilla, ni preocuparse por su posición en el clan.

Sin embargo, en la década de 1990 terminó regresando a Seattle cuando oyó que la Príncipe Lou Graham había abdicado de su cargo. Se presentó ante su sucesor J. J. Campbell, y ambos iniciaron negociaciones que terminaron con

Safia admitida en el dominio. No se le permitió establecer una capilla, y trabajaría como asesora al servicio de la Corte de Seattle.

Safia se siente superada por la nostalgia, y ahora recuerda los felices años en que vivió en la ciudad. Además de trabajar como asesora para el Príncipe Campbell, también realiza distintos servicios para los Vástagos de la ciudad, con los que comparte consejo. También frecuenta el refugio de su compañera de clan Amelia Thorn, y ambas intercambian conocimiento. A largo plazo ambas trabajan para conseguir suficientes favores de la Estirpe, y poder conseguir permiso para poder establecer por fin una capilla Tremere en Seattle.

Safia es una mujer pequeña y bajita, de piel pálida, y que a menudo recoge su cabello oscuro en un moño. Sus ojos son pequeños oscuros y a menudo mantiene la mirada baja por timidez. Todavía resulta bastante humana en su comportamiento, pero cuando se dedica a sus investigaciones o tiene la ocasión de poner a prueba su conocimiento muestra un entusiasmo contagioso. Cuando no lleva largas batas de laboratorio mientras se dedica a sus estudios, viste como una estudiante universitaria.

Amelia Thorn, Magistra

Generación: 10ª

Amelia nació en Manchester, Inglaterra a principios del siglo XX. Era hija de unos profesores, y ella también dedicó su vida a la enseñanza en una escuela primaria. Amelia tenía una gran imaginación para imaginar historias y cuentos, con los que encandilaba a sus alumnos. La verdad es que Amelia descendía de un linaje de brujas, y en sus ratos libres, curioseaba e investigaba la biblioteca de sus abuelos, y tomaba notas en la biblioteca a partir de volúmenes de folklore y antropología. Ella misma comenzó a considerarse una “bruja autodidacta”, aunque pocos conocían su afición.

Cuando se jubiló, comenzó a sentirse mal, y los médicos le diagnosticaron un cáncer incurable. En principio Amelia se asustó, pero después decidió, que si la medicina académica no tenía cura, quizás en los remedios tradicionales encontraría la solución para prolongar su vida.

Y pareció funcionar. De unos meses de vida que le pronosticaban los médicos, Amelia pasó a vivir varios años, y llegó hasta los noventa. Fue entonces cuando un Vástago del clan Tremere, fascinado por aquella bruja autodidacta, se hizo su amigo y terminó ofreciéndole una solución más permanente cuando incluso los remedios de Amelia comenzaron a fallar en prolongar su salud.

Así Amelia fue Abrazada en el clan Tremere y con el tiempo se convirtió en una Magistra del clan, enseñando a los aprendices. A principios del siglo XXI, el clan decidió enviarla a Seattle, pues consideraron que necesitaban una agente más independiente en la ciudad, y se estableció en la cafetería “Wake the Dead”. Safia intermedió para su aceptación por parte del Príncipe Campbell.

Amelia es la cara visible del clan Tremere en Seattle, y tiene contactos entre los ocultistas y hechiceros de la ciudad, con los que intercambia notas y favores. También colabora con Safia, que es una presencia habitual en su cafetería, y ambas tienen como objetivo establecer una capilla Tremere. Safia ha afirmado que debería ser Amelia quien la dirija, ya que su posición como asesora del Príncipe le deja poco tiempo.

Amelia tenía noventa y cinco años cuando fue Abrazada, aunque aparenta unos sesenta o setenta, en una edad indeterminada, gracias a sus remedios tradicionales. Tiene un aspecto de abuela seria, con su cabello canoso, su vestimenta tradicional, habitualmente en violeta o negro. Es bastante introvertida e ingeniosa, y con frecuencia ofrece favores a los neonatos a cambio de que realicen encargos para ella.

Ventrue

El Clan Ventrue afirma haber gobernado Seattle desde sus inicios, y en verdad los servidores al servicio del clan llegaron con los primeros colonos y adquirieron terrenos donde se alzaría la ciudad. El primer Príncipe, descendiente de Hardestadt, estableció el linaje que gobierna en nombre de la Camarilla hasta el día de hoy.

Sin embargo, sin duda ha sido la antigua Lou Graham quien dio forma al gobierno vampírico de Seattle, primero en compañía de su hermana de sangre Rosalind, y después en solitario. Su chiquillo, el actual Príncipe, todavía le debe mucho, y a pesar de su aparente retiro, su influencia todavía sigue siendo notable y evidente, para quienes participan en los manejos de la Corte de la ciudad.

En cualquier caso, los Ventrue de Seattle son un linaje unido, y sin duda el clan más poderoso de la ciudad, introduciendo su influencia en negocios legales e ilegales, e incluso en ámbitos insospechados. Son el principal pilar de la Camarilla, y están dispuestos a seguir siéndolo, aunque en el camino se hayan creado numerosos enemigos, y haya quienes estén dispuestos a provocar su caída.

Lou Graham, la Reina de Seattle

Generación: 8ª

Nacida como Dorothea Georgine Emile Ohben, era la hija ilegítima de un aristócrata alemán de Hamburgo, que procuró que no le faltara nada, mientras su madre, una prostituta, dilapidaba el dinero que recibían en todo tipo de lujos. La muerte de su padre, cuando ella era una adolescente, hizo que Dorothea chocara con la realidad, discutiera por el despilfarro que había hecho su madre y que las había dejado endeudadas, y finalmente terminara separándose de ella y dedicándose a la prostitución con hombres adinerados como su padre.

Consiguió bastante dinero, pero cuando su negocio fue amenazado por hombres que querían someterla, decidió emigrar a los Estados Unidos, y llegó a Seattle en 1884, donde adoptó el nombre de Louise Graham, dejando su pasado atrás. Con su dinero e influencia, comenzó a encargarse de la prostitución aceptada en la ciudad, y pronto accedió a varios

de los principales empresarios y terratenientes, proponiéndoles construir un burdel de lujo, con precios y calidad comparable al de los mejores hoteles.

Fue entonces cuando atrajo la atención del Príncipe Johannes, que se sintió atraído por aquella mujer de origen alemán, como él. No tardó en convertirla en su ghou, y posteriormente su chiquilla en 1887. Según Lou, su sire se le acercó una tarde lluviosa con una propuesta para financiar sus negocios. Lou se negó en redondo, pero parece que fue la respuesta que aguardaba, ya que fue Abrazada esa noche.

Sólo dos años después, cuando Lou era apenas una neonata, su sire moría en el Gran Incendio de Seattle, y se quedó sola con su hermana de sangre Rosalind Emmerson. A pesar de su juventud, ambas estuvieron de acuerdo en colaborar para mantener el dominio de la ciudad en sus manos, comenzando la era de las Dos Reinas. En los años siguientes también comenzaron a circular varios rumores, como que una Reina había Vinculado por Sangre a la otra, o que las dos compartían un matrimonio de sangre.

En 1925, la Corte de Seattle fue devastada durante las Noches de Hierro, y Lou tuvo que gobernar en solitario, reconstruyendo la Corte y atrayendo a Vástagos adinerados que quisieran invertir en la ciudad. El estallido de la Revuelta Anarquista de Los Ángeles y en gran parte de la Costa Oeste la llevó a negociar con el Justicar Petrodon para conseguir protección.

El período de postguerra llevó a la Príncipe Lou Graham a consolidar su dominio, y a la vez sentirse cada vez más segura, gobernando de forma tiránica y sembrando un gran descontento, pero con el apoyo de la Camarilla creía que no tenía nada que temer de sus enemigos. Sin embargo, la edad comenzó a pasarle factura, y cuando comenzó a actuar erráticamente consideró que había llegado el momento de abdicar, antes de que alguien pensara en derrocarla.

En 1989 dejó el gobierno de la ciudad en manos de su chiquillo J. J. Campbell, y ella se retiró a la seguridad de su refugio en el Hotel Glacier, de donde sólo sale ocasionalmente. Allí vive temerosa de sus fantasmas internos, escuchando voces que le recuerdan su pasado, y estallando en ocasionales arrebatos de ira de forma que considera inexplicable. Ha hecho que su chiquillo consulte con otros Vástagos en busca de una cura, e incluso ha permitido que recurra a los Tremere, a pesar de su desprecio por el clan. Los Brujos le han proporcionado algunos elixires que parecen acallar las voces, pero antes o después siempre vuelven. En los últimos años, Lou Graham ha llegado a creer que las voces son en realidad la Llamada que ha atraído a tantos antiguos a Oriente Medio, pero se resiste todo lo que puede.

Lou Graham sigue gobernando desde las sombras, y a menudo es consultada por varios Vástagos, que acuden a ella en el Hotel Glacier. Sin embargo, no siempre se encuentra de buen humor, y puede despedir a sus visitantes con un arrebato de furia, especialmente cuando comienza a escuchar voces en su cabeza y no quiere que la tomen por loca.

Lou Graham era una mujer de unos treinta años cuando fue Abrazada. Es morena, con rasgos redondeados, y con un atractivo sensual evidente, que ella se encarga de fomentar. Viste de manera ligeramente anticuada, pero al mismo tiempo trata de manifestar su posición. Habla de manera altiva, consciente de su poder, pero al mismo tiempo oculta varios ases en la manga. Quienes la consideren una mera figura decorativa pueden quedar sorprendidos al descubrir su verdadero poder.

Nota: Lou Graham sólo se alimenta de personas adineradas. Le gustan especialmente quienes de un modo a otro han avergonzado a sus familias, mostrando predilección por las ovejas negras de la élite.

Príncipe John J. Campbell

Generación: 9ª

Alec Cross nació en San José, California, en 1889. Su humilde familia era muy religiosa y muchos creían que Alec, el más pequeño de sus hermanos, seguiría el camino del sacerdocio, debido a su inteligencia y la rapidez con la que aprendió a leer y escribir del sacerdote local. Sin embargo, aquella vida no era para él. Seducido por los relatos de los buscadores de oro y fortuna, terminó marchándose de casa.

La vida era más difícil de lo que creía. Alec probó suerte buscando oro, y cuando no lo encontró, se dedicó al comercio de pieles y se convirtió en un cazador con una puntería certera. Recorrió la Costa Oeste y llegó hasta Alaska, hasta los campos de oro del Yukón. Sin embargo, la suerte le dio de nuevo la espalda, y tras un encontronazo con varios mineros por el reparto de los beneficios, se vio obligado a huir.

Sus pasos le llevaron a Seattle, donde adoptó el nombre de J. J. Campbell, y se convirtió en un matón a sueldo, que ahora cazaba personas con tanta facilidad como antes cazaba osos y lobos. Por aquella época, la Príncipe Lou Graham estaba preocupada por su seguridad, y terminó fijándose en Campbell y lo convirtió en su ghou. Campbell colaboró con otros servidores de las Dos Reinas protegiendo a la Corte de Seattle y convirtiéndose en un puño a su servicio.

Pero no fue suficiente para impedir los asesinatos de las Noches de Hierro. Varios ghouls y Vástagos de la Corte de Seattle fueron cazados uno tras otro, entre ellos la Príncipe Rosalind Emmerson. La Príncipe Lou Graham estaba asustada, y decidió convertir a J.J. Campbell en su chiquillo. La sirvió como Senescal y Sheriff, así como en otras labores, protegiéndola de sus enemigos a lo largo del tiempo.

Con el tiempo comenzó a acumular su propio poder, pero todavía no se atrevía a enfrentarse a su sire, que era realmente astuta y adaptable. Aguardó su momento, y resultó toda una sorpresa para él, que en 1989 Lou Graham decidiera cederle la praxis de Seattle, y se convirtió en Príncipe.

J.J. Campbell tenía muchos proyectos en mente, entre ellos establecer su propia Corte en la Torre Weaver. Durante el auge de la alta tecnología en Seattle, creó su propia compañía DotGeoFutures, que estableció su sede en el edificio. Al mismo tiempo comenzó a pensar en crear una progenie, y nombrar Senescal a su primer chiquillo para que ocupara su posición previa.

Pero Lou Graham interfirió en sus planes. Abrazó a Ryong Choi, su ghou de confianza, y la nombró Senescal,

aunque J.J. Campbell percibió enseguida que simplemente la quería para vigilarla y no perder las riendas del gobierno de Seattle. El nuevo Príncipe se enfureció, pero cuando recuperó la calma decidió que iría acumulando su propia autoridad hasta el momento en que pudiera romper lazos con su propia sire.

Ya que Lou Graham creía que podía seguir gobernando Seattle, el Príncipe Campbell comenzó a sabotear sus esfuerzos. Permitted que los Anarquistas se instalaran en la ciudad, y negoció con los Tremere -a los que su sire despreciaba- para que enviaran representantes. La estrategia de Campbell tuvo éxito en enfurecer a Lou Graham, y también la obligó a ver que por mucho que estuviera en desacuerdo con su chiquillo, lo necesitaba. La antigua rumió su descontento en el Hotel Glacier, mientras J.J. Campbell gobernaba con sus partidarios desde la Torre Weaver.

El siglo XXI ha fortalecido el poder del Príncipe sobre la ciudad de Seattle, aunque no sea tan absoluto como el de su predecesora. En parte permite que sus enemigos hagan sus movimientos para que se confíen, mientras los tiene vigilados. Sabe que un gobernante confiado y complaciente no suele durar mucho, así que disfruta tirando de los hilos y viendo cómo se comportan las distintas facciones de la Estirpe. Los Vástagos que se oponían a Lou Graham ahora son sus aliados, y también tiene agentes infiltrados entre los Anarquistas. Y por supuesto, aunque sigue admirando el trabajo que hizo Lou Graham en Seattle, cree que su momento ha pasado, y terminará convencéndola de que él es la mejor opción para gobernar la ciudad. Y si no es así...lamentará tener que destruirla.

J.J. Campbell es un hombre de treinta o cuarenta años, que pasó tiempo como ghoul y que vivió durante bastantes años en la naturaleza, así que aparenta algo de más edad de la que realmente tiene. Sus pequeños ojos astutos y brillantes observan bajo dos cejas pobladas, con un gesto de suficiencia y autoridad. Viste con trajes de ejecutivo, confeccionados a medida, y transmite tranquilidad y fuerza, que considera su mejor presentación.

Nota: J.J. Campbell se alimenta de quienes le temen, especialmente si son más débiles que él y no tienen posibilidad de resistirse a su poder.

Ryong Choi, Senescal

Generación: 9ª

Ryong nació en Seattle en 1968. Sus padres eran emigrantes coreanos, que habían llegado a Estados Unidos después de la guerra en su país. El padre de Ryong era un ingeniero y experto en telecomunicaciones, que admiraba el Sueño Americano, y estaba decidido a que su hija prosperara y se convirtiera en un ejemplo de éxito.

Ryong tuvo una infancia rodeada de presiones y desafíos por parte de su padre. A veces creía que iba a estallar bajo los estudios, actividades y todo lo que su padre quería que aprendiera. Pero no se rompió. Salió de la universidad como una de las mejores de su promoción, y pronto encontró trabajo en una nueva empresa de alta tecnología: DotGeoFutures.

Su talento no pasó desapercibido para el Príncipe J.J. Campbell, que en principio la convirtió en su ghoul, y comenzó a prepararla para el Abrazo. Ryong se sintió un poco molesta, pero terminó viendo que su posición al servicio del gobernante de la Estirpe de Seattle le abría las puertas de más influencia y poder del que había imaginado. Por desgracia, también atrajo la atención de Lou Graham, que quiso conocer a la “mascota brillante” de su chiquillo, y quedó tan satisfecha con aquella negociadora moderna, eficiente y pragmática, y la gestión de las finanzas de su amo, que le dio el Abrazo.

El Príncipe Campbell se sintió muy disgustado. Resultaba obvio para todos, incluida Ryong, que Lou Graham la había transformado para que fuera suplente en la Corte de Seattle, pero aún así aceptó el puesto de Senescal, a pesar del enfado evidente de Campbell.

Con el paso de los años, Ryong ha comenzado a sentirse atrapada. A Lou Graham no le impresionan sus “ideas modernas” y muchas veces ni siquiera la escucha, sino que se limita a pedirle que le transmita las últimas novedades de la Corte de Seattle y que obedezca sus órdenes sin cuestión alguna, y alguna vez ha llegado al extremo de imponerse sobre ella con Dominación para que obedezca. Cada vez más disgustada, Ryong ha comenzado a comprender cada vez más al Príncipe Campbell, y se siente cada vez más tentada a colaborar junto a él para romper el vínculo de Lou Graham.

Ryong Choi era una mujer de ascendencia oriental, y mediada la veintena cuando fue Abrazada. Sus rasgos fríos y serios van acompañados de una actitud seria y profesional, como corresponde a una empresaria de éxito y la Senescal de la Corte de Seattle. Cuando Lou Graham no se queja de su indumentaria, suele vestir con trajes y vestidos oscuros de marcas de lujo.

Nota: Ryong Choi sólo se alimenta de personas que han logrado éxito profesional. Cuanto más inteligentes, mejor.

Robert Fletcher, Primogénito y Guardián del Elíseo

Generación: 10ª

Robert nació en Seattle a finales del siglo XIX. Era el hijo ilegítimo de uno de los clientes de los burdeles de la ciudad, un empresario de éxito. Su padre ayudó en su educación, así que aunque con medios modestos, él y su madre no pasaron penurias. Cuando su madre murió, Robert era un joven de dieciséis años, culto e inteligente, que había aprendido de su madre a dejar buena impresión en quienes se encontraban por encima de él.

Su padre se sintió halagado cuando le pidió ayuda, y obtuvo de él suficiente crédito para abrir el Bar Makom en Seattle, un club privado que su dueño ha sabido adaptar a los tiempos. Pronto se convirtió en un lugar de éxito, donde el propio Robert tocaba el piano y traía a sus grupos de jazz favoritos. Cuando comenzó la época de la Ley Seca, supo ver la ocasión, y se hizo fabulosamente rico.

El éxito de Robert atrajo la atención de Lou Graham, que comenzó a pensar en convertirlo en ghoul o incluso

Abrazarlo, para que ejerciera algo de control sobre los garitos clandestinos de Seattle donde se ofrecía alcohol de contrabando. Su hermana de sangre Rosalind también consideraba a Robert una buena baza para la Corte de Seattle, y las dos Reinas comenzaron a debatir sobre cuál de ellas debería darle el Abrazo.

Por suerte, antes de que la sangre llegara al río, Gideon Hall, del clan Malkavian, y que ejercía su influencia sobre los garitos de apuestas de Seattle, propuso una solución de compromiso, y que Robert fuera Abrazado por otro Ventrue ajeno a la ciudad, siendo educado por las Dos Reinas.

Y así fue. El elegido fue un Vástago del clan Ventrue que venía de Chicago, y que fue recompensado por su servicio. Robert se dejó querer por las Dos Reinas, y se sintió como pez en el agua entre los Vástagos de la Corte de Seattle.

Las Noches de Hierro y la muerte de Rosalind, lo llenaron de pavor, y fortaleció sus lazos con la Príncipe Lou Graham, haciendo frente común con ella y su chiquillo, J.J. Campbell para proteger la ciudad. En recompensa por su lealtad, fue nombrado Guardián de los Elíseos de Seattle, y posteriormente, Primogénito del clan Ventrue.

Satisfecho con su posición, Robert Fletcher se ha desinteresado por los conflictos entre la Estirpe, y no está interesado en gobernar la ciudad, al menos aparentemente. Consiguió extender su influencia durante la Ley Seca, adquiriendo varios establecimientos ilegales, donde ha creado varios refugios discretos para casos de necesidad, y ha ganado una considerable fortuna a la sombra de la Camarilla. Extremadamente educado y cortés, y pedante hasta cierto punto, nunca le ha terminado de caer bien a nadie, excepto a Lou Graham. En las noches modernas, el Bar Makom sigue siendo la joya de su corona y un prestigioso club nocturno por derecho propio. Y Fletcher está satisfecho dentro de las fronteras de su pequeño reino, tocando el piano y codéandose con miembros de la alta sociedad.

Robert tenía cerca de treinta años cuando fue Abrazado. Es un hombre pequeño y pálido, de cabello castaño oscuro y ojos pequeños y claros. Viste de manera un tanto anticuada, pero se resiste a actualizar su guardarropa. Culto, inteligente, y afable, se puede disfrutar de la ingeniosa conversación de Robert Fletcher, pero resulta prudente no dejarse engañar por su afable apariencia. Es un sociópata despiadado y un tiburón blanco entre tiburones más pequeños, un veterano de la política de la Estirpe.

Nota: Robert Fletcher sólo se alimenta de la gente que le ofrece una buena conversación, demostrando ingenio e inteligencia. Siente una debilidad especial por quienes saben tocar el piano.

El Movimiento Anarquista

De la misma forma que la Camarilla, el Movimiento Anarquista remonta sus raíces a los orígenes de Seattle, aunque se trata de una afirmación arriesgada. Es cierto que algunos Vástagos fugitivos de diversos clanes y oportunistas de todo tipo emigraron a medida que el Sabbath y la Camarilla establecían sus dominios en la Costa Este de los Estados Unidos, pero sólo se podrían considerar “Anarquistas” en un sentido amplio, especialmente cuando se oponían a la Camarilla. Muchos de estos “rebeldes” fueron destruidos o expulsados durante el gobierno de las Dos Reinas o de la Príncipe Lou Graham.

El Movimiento Anarquista de Seattle realmente comenzó tras la formación del Estado Anarquista en la Costa Oeste en 1944, cuando varias bandas de jóvenes Vástagos trataron de exportar la revolución a la ciudad. Aunque su comienzo fue prometedor, la reacción de la Príncipe Lou Graham fue rápida, y convocó la ayuda del Justicar Petrodon para hacerles frente. En los años siguientes los Anarquistas de Seattle fueron aplastados.

No fue hasta la década de 1990, y especialmente tras el asesinato de Petrodon en 1997, que algunos Anarquistas comenzaron a establecerse de nuevo abiertamente en la ciudad. La caída del Estado Libre Anarquista también produjo la llegada de refugiados, especialmente Sangre Débiles, y la formación del Comité de Seattle. Tras varios desencuentros con las fuerzas de la Camarilla, finalmente consiguieron alcanzar un acuerdo con el Príncipe Campbell, que amenazó con convocar a un nuevo Justicar si era necesario.

Actualmente Katsumi Ishizaki lidera a la mayor parte de los Anarquistas y Sangre Débiles de Seattle, pero no todos obedecen sus órdenes, especialmente las bandas errantes que merodean por el área metropolitana y las ciudades del estado de Washington. Otros miembros del Comité de Seattle se han establecido en otras ciudades cercanas, y se mantienen en contacto con Katsumi.

Gracias a la mediación de Katsumi, Seattle también se ha convertido en un refugio para los Sangre Débiles de la Costa Oeste. No se los destruye en cuanto se les descubre, pero están obligados a presentarse ante la Corte de Seattle, y a llevar una marca que los identifique.

La mayoría de los Anarquistas de Seattle pertenecen a los clanes Brujah y Nosferatu, aunque entre ellos también se encuentran presentes Vástagos de otros clanes.

Katsumi Ishizaki, líder Anarquista

Clan: Brujah

Generación: 10ª

Katsumi nació en Seattle en 1921. Sus padres eran japoneses de Tokio que habían emigrado y abierto un restaurante en la ciudad. Con cinco hermanos y hermanas, en principio comenzó a trabajar en el restaurante de sus padres, y se resignó a continuar el negocio familiar, pero su padre había ahorrado lo suficiente para animar a sus hijos a probar suerte en la universidad. En principio Katsumi quería estudiar Economía Doméstica, hasta que se dio cuenta de que en el fondo quería ser médica y ayudar a los demás, aunque sería algo inusual para una mujer, y mucho más para una japonesa.

Poco después de comenzar a estudiar en la universidad, ella y su familia fueron trasladados por orden del

gobierno estadounidense a un campo de internamiento en Idaho. Sin embargo, varios profesores universitarios se esforzaron para que los estudiantes japoneses pudieran continuar sus estudios -un pretexto para sacarlos de los campos. En 1943, Katsumi y otros estudiantes japoneses fueron trasladados a la Universidad de California.

Terminó sus estudios en 1949, y tras terminar sus prácticas, regresó a Seattle con su familia y abrió su propio consultorio. La gran mayoría de sus pacientes eran de origen japonés, pero pronto comenzó a destacar como una cirujana, incluso fuera del barrio japonés. Además, solía mostrarse altruista con los pacientes con menos recursos económicos.

Se casó y tuvo hijos, convirtiéndose en ama de casa, madre, y médica. Sin embargo, la paz de su vida se vio enturbiada cuando una noche que había trabajado hasta tarde sorprendió a un vampiro saqueando la sangre que guardaba para las operaciones. El Vástago estaba hambriento, y cayó sobre ella en un frenesí, pero tras darse cuenta de lo que había hecho, le dio el Abrazo.

Su sire era un Anarquista que huía de los servidores de Lou Graham. Decidió llevarse a su chiquilla a Los Ángeles, donde la educó y le enseñó la existencia como no muerta. Katsumi permaneció entre los Anarquistas hasta que unos años después decidió regresar a Seattle, con la excusa de establecer el Movimiento en la ciudad.

Junto con Simeon Ladock, que fue nombrado Primogénito, consiguió establecer un tratado de paz entre los Anarquistas y la Camarilla. También restableció el contacto con su esposo, que la creía muerta, y que también mantuvo el secreto de su existencia. Desde entonces ha protegido a su familia desde la distancia, procurando mantenerla al margen de los conflictos entre los Vástagos.

Cuando el conflicto estalló nuevamente entre la Camarilla y los Anarquistas en el año 1999, Katsumi se situó en el Comité de Seattle, decidida a detener las hostilidades. También medió en la aceptación de los Sangre Débiles que se habían refugiado en la ciudad, y alcanzó un acuerdo con el Príncipe J.J. Campbell para detener la matanza. La razón principal, es que uno de sus nietos había sido Abrazado por un Sangre Débil.

A pesar de sus recelos, Katsumi Ishizaki se ha convertido en la líder reacia de los Anarquistas de Seattle, y de hecho, en la protectora de los Sangre Débiles de la ciudad, siendo marcada como uno de ellos. Es la portavoz de una facción importante de Vástagos que son considerados la escoria de la ciudad. Mantiene una paz precaria, controlando las exigencias y miedos de sus seguidores lo mejor que puede, aunque no todos acatan sus órdenes. Se la puede encontrar en las calles entre quienes la necesitan, o en alguno de los refugios que ha establecido para ocultar a sus protegidos. Todavía sigue utilizando sus habilidades como cirujana, aunque con mucho cuidado debido a su naturaleza, y todavía intenta curar enfermedades, dedicándose principalmente a la atención de personas sin recursos. Se la puede encontrar con frecuencia en el bar "The Hole on The Wall."

Katsumi Ishizaki es una mujer madura de origen japonés, mediados los cuarenta años, con el pelo oscuro, corto y peinado hacia atrás, y ojos pequeños de mirada seria y gesto triste. Su rostro está desfigurado por el símbolo de los Sangre Débiles, el precio de su último acuerdo con el Príncipe. Habitualmente lleva ropa manchada y una bata de cirujana, aunque ahora a menudo delega las operaciones en manos de servidores mortales, para evitar el frenesí.

Malloc, Pirata informático

Clan: Nosferatu

Generación: 11ª

Malloc, como se lo conoce actualmente, fue en vida Malcolm Lockheed, un prometedor estudiante y doctorando en informática en Caltech (Instituto de Tecnología de California). Siempre un tanto marginado, Malloc prefería con creces la libertad e independencia del mundo académico al trabajo empresarial. Sin embargo, descubrió que los proyectos de investigación carecían de la emoción visceral que necesitaba para motivarse. Además, era profundamente infeliz viviendo únicamente de las becas. Así que un día decidió dedicar sus habilidades a atravesar la seguridad informática y comenzó a lucrarse de actividades clandestinas siempre que pudo, convirtiéndose en un hacker de primera.

Sin embargo, en 1998 terminó cometiendo una imprudencia y fue acusado de robar una copia electrónica de un examen de economía y vendérsela a unos estudiantes universitarios por unos cientos de dólares. Ante la posibilidad de perder su beca, ser expulsado, y con pocas perspectivas de ser admitido en otra universidad, Malloc hizo las maletas, metió un portátil y varios manuales de programación en su coche y se dirigió a Tijuana a pasar unos días de fiesta con drogas, alcohol y prostitutas antes de decidir qué iba a hacer a continuación. Fue en Tijuana donde se tropezó con el Sabbat, o quizás fue al revés, pues los Cainitas estaban deseosos de reclutar un programador informático de talento para la secta. Un ductus llamado Esteban Vázquez lo Abrazó, incorporándolo a sus filas, y pasó a responder directamente a Cicatriz, el Obispo de Tijuana.

Por orden del Obispo, Cicatriz se dirigió al norte y se estableció en Seattle, infiltrándose en el Movimiento Anarquista de la ciudad, informando a Cicatriz periódicamente. Malloc pronto fue acogido en el movimiento como especialista en información y comunicaciones, un ascenso que complació al Obispo. Además, sin el conocimiento de su mentor, Malloc ha utilizado sus conocimientos en su propio provecho, contactando con otros Anarquistas, y consiguiendo que atacaran a varios antiguos y "traidores."

En las últimas décadas Malloc ha acumulado cierta influencia en el Movimiento Anarquista, y es capaz de movilizar a varias bandas y manipularlas en su provecho, aunque todavía no está seguro de como utilizarlas. También ha descubierto que hay otros Cainitas del Sabbat presentes en la ciudad, aunque no ha conseguido descubrir quiénes son. Aunque Malloc forma parte nominalmente de la Espada de Caín, es codicioso y está convencido de que puede aprovechar la información tanto para eliminar a rivales potenciales del Obispo Cicatriz como para obtener un poder y prestigio propios entre los Anarquistas. Por ahora se ve capaz de jugar a varias bandas, aunque teme que en esta ocasión una imprudencia le cueste la Muerte Definitiva.

Malloc era un hombre joven, cerca de los treinta años cuando fue Abrazado. La sangre Nosferatu le ha dado un aspecto extremadamente delgado y escuálido, con largos incisivos que reposan sobre sus labios, y ojos grandes y de mirada asustada, que miran desde un cráneo con escaso cabello y orejas casi inexistentes. Suele vestir con harapos, y de vez en cuando sus compañeros le recuerdan que debe cambiarse de ropa, aunque pocas veces sale de su refugio, lleno de ordenadores y libros. Es un individuo tímido, aunque al mismo tiempo intenta parecer más inofensivo de lo que es, siempre atento a la oportunidad de aprovecharse de la situación.

Pusfinger

Clan: Nosferatu

Generación: 11ª

Pusfinger es toda una leyenda entre los Nosferatu de la Costa Oeste. Se dice que consiguió humillar a Empédocles, el Primogénito Toreador de Seattle, salvándole la vida de un ataque de los Lupinos o del Sabbat, y poniéndolo en deuda con él, obligándole a desempeñar todo tipo de trabajos humillantes y a vestir las ropas harapientas del Nosferatu en todos sus eventos sociales, y haciendo así que naciera la moda grunge.

Como siempre, la verdad suele ser algo distinta.

Greg Hoover había tenido mala suerte en la vida. Sus padres se divorciaron cuando era pequeño, y finalmente se trasladó a vivir con su padre. Durante la adolescencia sufrió acoso en la escuela y en la calle por ser gay, algo que no le gustaba nada a su padre. Con catorce años consiguió su primera guitarra e intentó formar una banda, interpretando canciones de AC/DC y Led Zeppelin, pero nadie quería tocar con él.

Finalmente consiguió un compañero, que estaba dispuesto a acompañarle en el mundo de la música, sin importarle las burlas. Cuando cumplió la mayoría de edad, se marchó de casa, dispuesto a probar suerte en Seattle.

Desgraciadamente, su primer concierto terminó en una pelea. A pesar del empeño de Greg por triunfar, tuvo que salir corriendo del local con su compañero, con tan mala fortuna que terminó cayendo por una alcantarilla abierta, y en las fauces de un Nosferatu que aguardaba una presa fácil y lo arrastró a su refugio.

Greg no está seguro de por qué fue Abrazado, aunque cree que su sire, un Anarquista, sólo buscaba carne de cañón en su progenie. Sin embargo, poco tiempo después, fueron atacados por unos arcontes, y sólo Greg (rebautizado "Pusfinger") consiguió escapar.

En fuga, Pusfinger trató de sobrevivir lo mejor que podía, tratando de ocultarse de la Camarilla. Sin embargo, una noche que cantaba en la soledad de un callejón alguien escuchó su voz. Alguien que cayó en trance. Se trataba de Empédocles, el Primogénito Toreador.

Empédocles era en gran parte un mecenas en su clan, y carecía de talentos propios, salvo su ingenio y oratoria. Tras ganarse la confianza de un desconfiado y asustadizo Pusfinger, ambos establecieron una larga conversación. Con el tiempo, Empédocles consiguió que Pusfinger fuera aceptado entre la Estirpe de Seattle, y estableció algo parecido a la amistad con él.

Fue Pusfinger quien hizo que Empédocles se interesara por la música grunge, y durante un tiempo adoptara la estética del movimiento, e incluso que llegara a simpatizar con los Anarquistas. Sus rivales en la Camarilla crearon el rumor de que Pusfinger había salvado la vida del Primogénito tras un ataque del Sabbat o de los Lupinos, y que ahora le obligaba a humillarse vistiendo con harapos apestosos. Empédocles nunca desmintió el rumor, divirtiéndose en secreto con su amigo en la privacidad de su refugio, cuando ambos conversaban sobre su amor compartido por la música, y ayudándole a ganar respeto entre su clan.

Ahora, varias décadas después, Empédocles se ha ido, y Pusfinger se ha convertido en una figura respetada de los Nosferatu, y un líder entre los Anarquistas. También ha desarrollado un gran talento musical, conservando el estilo grunge en sus composiciones. En ocasiones filtra su música a través de productoras independientes, pero la mayor parte del tiempo prefiere tocar para sus seguidores entre la Estirpe, que a menudo dejan de lado los lazos de secta para poder escucharle.

Pusfinger tenía cerca de veinte años cuando fue Abrazado. Es un individuo de estatura media, deformado por la maldición Nosferatu, con ojos hundidos, piel arrugada y prominentes colmillos. Su sire le arrancó medio meñique durante el Abrazo, y la herida nunca deja de supurar, de ahí su nombre de guerra. Para hacer honor a su leyenda, viste con botas militares, vaqueros gastados, camisa a cuadros y gorro de lana, un regalo de su amigo Empédocles.

Clanes Independientes

Hécata

El Clan de la Muerte mostró algo de interés por Seattle durante la época de la Ley Seca. Robert Fletcher realizó negocios y todavía mantiene contactos entre la familia Milliner de la Costa Este, aunque los considera traicioneros y de escasa confianza. Aún así, de vez en cuando algún representante de la familia se deja caer por el Bar Makom para charlar con Fletcher o algún otro de los Vástagos de Seattle.

En 1994 una serie de asesinatos en serie mantuvo en vilo a la policía de Seattle. El asesino dejaba una serie de rimas infantiles escritas con sangre, lo que le dio el apodo de "Poetisa Roja." El Sheriff Muldoon y los Vástagos de Seattle descubrieron que detrás de los asesinatos se encontraba un poderoso vampiro. Posteriormente desapareció, aunque los arcontes de la Camarilla terminaron identificándolo como Genina, uno de los Vástagos más buscados y situado en la Lista Roja, que formaba parte del linaje Samedi. Los indicios obtenidos en Seattle permitieron que Genina fuera capturada años

después en San Francisco.

El Ministerio

La llegada de Lady Augusta Holford a Seattle se convirtió en motivo de entretenimiento para la Estirpe de la ciudad. Su rivalidad con el Primogénito Empédocles dividió al clan Toreador, pero también encerraba una motivación más profunda. Aunque considerada miembro del clan Ventruue, Lady Holford era en realidad una cultista del dios oscuro Set, extendiendo su influencia corruptora entre los Vástagos más jóvenes, y especialmente el Clan de la Rosa. Varios Toreador terminaron ofreciendo sangre y alabanzas al dios oscuro.

El Templo de Set se encontraba oculto en la cercana ciudad de Tacoma, y Lady Holford ejercía como Suma Sacerdotisa, aunque con el tiempo comenzó a delegar cada vez más en otros de sus seguidores. Poco después de la marcha de Lady Holford a principios del siglo XXI, el Templo de Set ardió hasta los cimientos. Se cree que fue destruido por los cazadores, aunque se rumorea que fue un Vástago quien delató a los cultistas. En cualquier caso, los escasos supervivientes de la adoración del dios oscuro huyeron de Seattle, y se unieron a los Anarquistas como parte del Ministerio de Set.

Secretos de Seattle

La ciudad de Seattle oculta varios secretos en su corazón, que arrastra desde la fundación de la ciudad. Algunos han sido olvidados con el tiempo, pero otros todavía siguen provocando consecuencias hoy en día.

El Gran Incendio

El Gran Incendio de Seattle no fue del todo accidental. Hay quienes afirman que en realidad fue provocado...o quizás aprovechado para ajustar cuentas. Lou Graham afirma que su sire, el Príncipe John Vorfelder, se sentía cada vez más asediado por el Sabbat y abandonado por la Camarilla, así que comenzó negociaciones con los Cainitas para unirse a la Espada de Caín, aceptando la presencia de la secta enemiga en Seattle. Sus dos chiquillas, Rosalind y Lou Graham, urdieron el Gran Incendio como tapadera para purgar varios nidos Cainitas y acabar con su sire traidor.

O eso es lo que dice Lou Graham. En verdad, fue el Príncipe Vorfelder quien atrajo a los Cainitas y urdió el Gran Incendio para acabar con su presencia. Su plan funcionó, pero fue traicionado por sus dos chiquillas, que lo inmovilizaron y arrojaron a las llamas para robarle su dominio.

Las Noches de Hierro

En las Navidades de 1924 un asesino segó las vidas de varios ghouls y Vástagos de Seattle. Este asesino inmovilizaba a sus víctimas empalándolas con barras de hierro de construcción y a continuación las decapitaba. La mayor parte de la Corte de Seattle fue destruida, y entre las víctimas se encontraba la Príncipe Rosalind Emmerson. Posteriormente, los Vástagos descubrieron que el asesino era un cazador de vampiros conocido como Santiago, que había formado parte de la Sociedad de Leopoldo. Poco después desapareció, y se creyó que se había trasladado fuera de la ciudad o que había muerto al intentar continuar con su cacería. En cualquier caso, no volvió a ser visto, aunque el terror que había dejado a su paso mantuvo vigilantes a los Vástagos de Seattle durante bastante tiempo.

¿Y quién era realmente el asesino?

Alec Cross había sido un cazador y trampero en la Costa Oeste, que fue reclutado como mercenario por la Sociedad de Leopoldo. En la sociedad aprendió sobre la existencia de los Vástagos, sus debilidades y los métodos para acabar con ellos. Sin embargo, terminó enfrentándose a la sociedad debido a su ambición. Cuando la sociedad reclamó los recursos que había dejado un Vástago que había cazado Alec, éste afirmó que le pertenecían, y tras una discusión con sus superiores fue amonestado. Una noche saqueó las arcas de la sociedad y se marchó dejando una nota insultante.

Alec se dirigió a Seattle con un plan en mente. Ambicionaba la inmortalidad de los Vástagos y su poder, y había decidido unirse a ellos. Tras observar a varios vampiros desde las sombras, terminó presentándose a la Príncipe Lou Graham y ofreciéndole sus servicios. Lou Graham supo ver que aquel ambicioso cazador tenía un gran potencial, y lo convirtió en su ghoul para asegurarse su lealtad. Así Alec se convirtió en J. J. Campbell para dejar atrás su pasado.

Los dos urdieron un plan para apoderarse de Seattle en exclusiva. La Príncipe Rosalind Emmerson se había convertido en un estorbo, y discretamente había conseguido más apoyos que su hermana entre la Estirpe de la ciudad, así que marcaron a Rosalind y sus aliados como objetivos. J.J. Campbell comenzó a vigilar a los partidarios de Rosalind y a atacarlos durante el día, inmovilizándolos con estacas de madera y barras de hierro. A continuación traía a Lou Graham, que reposaba en un arcón en las cercanías, y entre los dos decapitaban a sus víctimas, arrancándoles la cabeza.

El plan no fue perfecto. El Sheriff Hector Beaumont y Gideon Hall en principio no iban a contarse entre las víctimas, pero descubrieron demasiado, y también tuvieron que ser silenciados. De hecho, Gideon mostró tanta resistencia, que tuvieron que arrojarlo a un pozo y recubrirlo con cemento.

Poco después, Lou Graham se convertía en la única Príncipe de Seattle y J.J. Campbell en su chiquillo.

Los peones del Justicar

Poco después de la formación del Estado Libre Anarquista y del estallido de revoluciones en la Costa Oeste de los Estados Unidos, el Justicar Petrodon llegó a Seattle, y tras rechazar a los Anarquistas, estableció allí su centro de operaciones para atacar a los Vástagos rebeldes. En los años siguientes fueron creados varios "Anarquistas" que tras un

debido condicionamiento y lavado de mente fueron enviados al Estado Libre Anarquista y a otros dominios rebeldes con misiones de espionaje y sabotaje, que se activaban tras un tiempo o de las que no eran conscientes.

Entre los peones del Justicar se encontraba Simeon Ladok, el Primogénito Brujah, que fue Vinculado por Sangre y condicionado para servirle. Sin saberlo, durante las décadas siguientes, el Primogénito proporcionó información sobre sus contactos y aliados Anarquistas a los servidores del Justicar, y sólo tras la destrucción de Petrodon, consiguió romper su Vínculo de Sangre.

Simeon sospecha que ha sido utilizado, pero no está seguro de hasta qué punto. Por si acaso, procura mantenerse alejado de los Anarquistas, pero su condicionamiento todavía se encuentra ahí. Si los Anarquistas atacaran Seattle, tiene órdenes de advertir a la Camarilla mediante una señal secreta y aparentemente inocua. Sin saberlo, también ha marcado varias localizaciones y refugios de los Anarquistas de Seattle para que los arcontes los descubran.

La locura de Lou Graham

En 1989 durante la celebración de sus cien años de gobierno como Príncipe de Seattle, Lou Graham sufrió el primero de una serie de ataques psíquicos. Voces en su cabeza, confusión...y a veces la Príncipe se alteraba tanto que terminaba cayendo en frenesí. Por este motivo, decidió abdicar en su chiquillo J.J. Campbell, antes de que la Corte de Seattle comenzara a pensar en su sucesión.

Confinada en sus aposentos en el Hotel Glacier, Lou Graham sigue sintiendo esas voces, que la llaman, que la acusan, que la insultan. Al principio pensó que la locura la estaba afectando y que quizás necesitaba descansar, y con el tiempo comenzó a pensar que se trataba de una manifestación de la Llamada, que había atraído a muchos antiguos a Oriente Medio. Tampoco parecía ser la obra de fantasmas.

La realidad es que tras haber sido destrozado y recubierto de cemento, Gideon Hall despertó de su letargo varias décadas después, y aunque se encontraba débil, recordaba lo suficiente como para atacar psíquicamente a su vieja enemiga. Ella cree que murió hace tiempo, así que todavía no ha conseguido conectar los ataques que sufre con el Malkavian que intentó callar porque sabía demasiado.

Memoria de queso

Muchos creen que la locura de Fabien Laguna, el detective del clan Malkavian, es la causa de que se distraiga y sea incapaz de seguir un caso. En parte es verdad, pero también existe una razón más profunda. Durante las Noches de Hierro, Fabien siguió el rastro del asesino y descubrió que se trataba de Lou Graham y su ghoul J.J. Campbell. Al confrontarlos con la verdad, le borraron la mente para que olvidara lo ocurrido.

¿Por qué no lo mataron? Quizás no querían añadir una muerte más, o subestimaron a Fabien, creyendo que bastaba con Dominarlo para detenerlo, pero descubrir al asesino de las Noches de Hierro se convirtió en una obsesión para Fabien. Ha retomado la investigación una y otra vez ¿cuántas veces?, y cuando se acerca al Príncipe J.J. Campbell, le borra la memoria. En parte porque el Príncipe Campbell lo considera un juego divertido, y en parte porque eso le permite borrar cada vez mejor el rastro de sus crímenes, ya que parece que Fabien siempre les arregla para encontrar indicios y cabos sueltos. A estas alturas, casi cien años después, nadie salvo Fabien sería capaz de saber qué buscar y llegar hasta el final.

Por ahora el Príncipe se divierte con Fabien, pero también comienza a cansarse del juego. Puede que le permita al detective seguir con su investigación otra vez más, pero cuando llegue al final, no le borrará la memoria...sino que lo matará.

La “memoria de queso” de Fabien también afecta a otras investigaciones en curso, que suele olvidar, dejándolas a media. Un hecho importante es que también borraron de su mente el hecho de que J.J. Campbell había dejado embarazada a Misty, y cuando el Sheriff Hector Beaumont lo descubrió e intentó protegerla, J.J. Campbell los mató a ambos. Fabien llegó tarde, encontrando al Sheriff decapitado y a Misty agonizando, pero consiguió salvarla mediante el Abrazo. Cuando le borraron la memoria, olvidó que había creado una chiquilla.

Misty fue amante de J.J. Campbell, y podría reconocerlo como el asesino de las Noches de Hierro, o al menos, del Sheriff Beaumont. No obstante, tiene demasiado miedo, y sería todo un desafío conseguir que revelara lo que sabe.

El Sabbat

La Espada de Caín ha apuntado a Seattle prácticamente desde sus inicios. Los Cainitas se afincaron en la ciudad de Portland, Oregón, que se encuentra peligrosamente cerca de Seattle, y de vez en cuando han enviado exploradores y lanzado incursiones. La presencia del Justicar Petrodon no sólo los contuvo, sino que los arcontes de la Camarilla contraatacaron, destruyendo a varias manadas e incluso a un Obispo, aunque no consiguieron apoderarse del dominio. El asesinato del Justicar Petrodon en 1997, animó a los Cainitas de Portland a enviar a varios exploradores y reanudar la presión sobre Seattle. Por su parte, el Obispo de Tijuana también envió a uno de sus agentes para que se infiltrara entre los Anarquistas de la ciudad.

El comienzo de las Noches Finales ha vaciado la mayoría de los dominios del Sabbat, cuando muchos Cainitas emprendieron una Cruzada hacia Oriente Medio, para atacar a los Ancianos que estaban despertando en la zona. Esto también ha aliviado la presión del Sabbat sobre Seattle, y de hecho la Camarilla ha reclamado la zona. Varias facciones de Vástagos, incluyendo enviados de Seattle pugnan por el poder, y también se enfrentan a los Anarquistas que tienen intereses en la ciudad.

Pero en lo que se refiere a Seattle, siempre han existido rumores de que el Sabbat se ha infiltrado en la ciudad, y

que se encuentra muy bien situado. Incluso se ha llegado a decir que un Cainita Malkavian y una Toreador dirigen la presencia de la Espada de Caín en Seattle desde las profundidades de un hospital psiquiátrico.

No es la verdad, pero tampoco está muy lejos de serlo.

El Sabbat de Seattle

Cuando la Príncipe Rosalind Emmerson fue asesinada junto a gran parte de la Corte de Seattle, Safia Ulusoy, del clan Tremere, tuvo una fuerte discusión con Lou Graham, y terminó expulsada de la ciudad. Decepcionada, abandonó la ciudad y terminó uniéndose al Sabbat, en las filas de los antitribu Tremere de la Casa Goratrix. Safia aprendió hechizo tras hechizo y preparó su venganza, dispuesta a arrebatar el dominio de Seattle de las garras de la Camarilla.

Cuando Gideon Hall, del clan Malkavian, y gran amigo de Safia despertó de su letargo, ella lo supo. Finalmente reunidos, conspiraron para liberar a Gideon de su tumba y destruir la Corte de Graham.

Ambos reclutaron a otros Vástagos descontentos y formaron una manada secreta del Sabbat, creando un plan a largo plazo para debilitar a la Camarilla desde dentro.

Gideon Hall: También conocido con el sobrenombre de “El jardinero,” este Malkavian se encuentra atrapado en una prisión de cemento en las profundidades de Seattle, en un tramo de la ciudad que quedó enterrado tras el Gran Incendio. Desgraciadamente, sacar su cuerpo atravesado y recubierto de cemento posiblemente terminaría de destruirlo, por lo que sólo puede comunicarse de forma telepática. Safia tiene planeado liberarlo mediante un ritual taumatúrgico que aprendió de Goratrix, marcando a un recipiente adecuado, preferiblemente un antiguo, para que diabolice a Gideon y absorba su alma, quedando poseído por él. El ritual asegurará que Gideon se apodere del cuerpo de quien lo diabolice, y en su nuevo cuerpo dirigirá los ejércitos del Sabbat junto a Safia.

Benny Muldoon: Frustrado por no haber sido elegido Primogénito del clan Brujah, y sintiéndose despreciado por la Corte de Seattle, Benny ha decidido unir su suerte al Sabbat. Cuando llegue el momento, desatará su furia contra la Corte y todos los Vástagos “débiles.” Mantiene una especial animadversión hacia los Sangre Débiles y los Anarquistas de Katsumi Ishizaki. Si hubiera sido por él, hace tiempo que los habría barrido de Seattle, y no entiende los manejos del Príncipe al haberlos aceptado en la ciudad.

Ysabella Moore: Desde su Abrazo, Ysabella se ha sentido frustrada por los límites impuestos por la Mascarada, y ansía poder manifestarse abiertamente entre los mortales y ser adorada como una diosa. Safia contactó con ella y la animó a unirse a la Espada de Caín, donde podría cumplir su deseo. Desde entonces ha estado cultivando un culto de sangre en secreto, proporcionando recipientes y reclutas potenciales al Sabbat, que recibirán el Abrazo cuando llegue el momento y serán liberados en Seattle. El hecho de que Ysabella fuera nombrada Primogénita del clan Toreador tras la marcha de su sire Empédocles no estaba previsto, pero su nueva posición e influencia benefician los intereses del Sabbat.

Safia Ulusoy

Cuando Safia se unió al Sabbat y participó en los ritos de la secta, la marca de la traición ardió en su frente, identificándola ante todos los que conocieran su significado, especialmente los Tremere de la Camarilla. Esto limitaba sus movimientos, y su propósito de infiltrarse en la Corte de Seattle, por lo que llegado el momento, Abrazó una chiquilla que se le parecía, manipulándola en cuerpo y mente para hacerla prácticamente idéntica a ella, y al mismo tiempo manteniéndola al margen de los ritos del Sabbat para evitar que mostrara la marca de los antitribu Tremere.

Por supuesto, esta “Safia” no es tan poderosa como su sire, ni sabe nada del Sabbat, pero está condicionada para ser los ojos y oídos de la verdadera Safia en la Corte de Seattle, acudiendo periódicamente a su refugio en el Conservatorio del Parque de los Voluntarios, y compartir lo que sabe. Cuando regresa con el resto de los Vástagos, no recuerda nada de lo que ha ocurrido.

Safia muestra un candor e ingenuidad muy humanos, y es muy receptiva a la amabilidad, lo que le ha permitido ganarse la confianza de varios miembros de la Estirpe de Seattle, además del Príncipe, como Amelia Thorn o Willen Axel. Mientras tanto, la verdadera Safia aguarda en las sombras, tejiendo sus planes y preparando el momento en que la ciudad caerá en sus manos. Su principal objetivo en estos momentos es encontrar un antiguo Vástago que se convierta en el recéptaculo para el alma de su “amado” Gideon. Tiene a varios candidatos, y está preparando un plan para traerlo a Seattle.

¿Cómo sobrevivió?

A finales del siglo XX, los Tremere de la Casa Goratrix desaparecieron en una extraña conflagración en México que los dejó reducidos a cenizas. Sin embargo Nickolai, el asesino de Petrodon, y su chiquillo Leopold también sobrevivieron, o Valerius Maior, uno de los Vástagos de la Lista Roja, o los descendientes de los antiguos Telyavos, que ahora conforman la mayor parte de lo que queda de la Casa. De alguna manera, Safia consiguió sobrevivir, aunque nunca ha mencionado cómo.

Historias de Seattle

Este escenario para la ciudad de Seattle, se encuentra situado en un momento ambiguo, justo antes de la llegada de las Navidades Rojas, que alteran el equilibrio de poder en la ciudad. El videojuego Bloodlines 2 detalla lo que ocurre y las posibilidades de cómo queda la ciudad después, pero también puedes utilizarlo como inspiración para desarrollar tu propia Crónica y dejar el destino de Seattle en manos de tus personajes jugadores.

Mientras no lleguen las Navidades Rojas, Seattle puede ser el escenario de otras historias, ya sea utilizando distintos momentos de la historia de la ciudad, o ambientando tu Crónica en el presente.

Asesinato en la nieve: Un Sangre Débil es encontrado drenado en Pioneer Square durante una tormenta de nieve, atravesado con varias barras de hierro y decapitado, lo que levanta antiguos temores. ¿Ha regresado el asesino de las Noches de Hierro o se trata de un imitador que quiere dejar un mensaje? ¿Se trata en esta ocasión de un cazador, de un infiltrado del Sabbat o de un antiguo celoso eliminando “impuros”?

Grafitis de locura: Varios grafitis pintados en edificios de lujo provocan la locura en varios ghouls y Vástagos de la Camarilla que los contemplan. Los personajes jugadores deben cazar al artista (Vampsky, un Malkavian Anarquista), mientras tratan de adelantarse a las patrullas de Benny Muldoon, el Sheriff. El Príncipe quiere al artista con vida, pues cree que podría estar relacionado con la locura de su sire.

Contrabando en el puerto: Los personajes encuentran un cargamento misterioso que está llegando al puerto de Seattle. Se trata de un cargamento de sangre sintética que está siendo disputado por dos bandas Anarquistas. Tras un combate entre la nieve y los barcos, ¿los personajes apoyarán a una de las bandas o se quedarán con el cargamento? La sangre sintética tiene misteriosas propiedades, que parece estar relacionada con la magia Tremere.

Visiones de Lou Graham: La antigua Reina de Seattle está teniendo nuevas visiones. Algo la está llamando a las entrañas de la ciudad. Los personajes jugadores pueden explorar los subterráneos de Seattle, más allá de las rutas de los turistas, y encontrarse con antiguos edificios en los que merodean Sangre Débiles que intenta sobrevivir, pero también algunos Cainitas ocultos. Un grupo de cazadores también ha descendido a las profundidades para “limpiar” la zona. Tal vez los personajes consigan llegar hasta “El jardinero”, que es el responsable de las visiones, y tratar de liberarlo...o destruirlo.

Fiesta en la Universidad: Una fiesta de Vástagos recién llegados patrocinada por los Toreador en una discoteca termina con el frenesí de varios Vástagos debido a una sangre “feliz.” Los personajes jugadores contribuyen a detener al desastre, y descubren que entre los invitados se encuentra un infiltrado Anarquista que quería dar un poco de “movimiento” a la fiesta.

Fantasmas del pasado: El detective Fabien Laguna se encuentra en medio de una de sus investigaciones, cuando de repente alguien llama su atención y comienza a actuar de manera errática, siguiendo una nueva pista que le lleva a los subterráneos de Seattle. En esta ocasión consigue encontrar el refugio de su sire Gideon Hall en una antigua casa de apuestas, que se encuentra completamente en ruinas, y puede derrumbarse en cualquier momento. Sin embargo, allí se encuentra una pista que hará especialmente feliz al detective.