

VIGO NOCTURNO

Por Manuel Ángel Gayoso Peña “Magus” (iuvens@hotmail.com)

ESCENARIO

Vigo está situado en la orilla meridional de la Ría de su nombre. Es la ciudad más moderna y una de las mejor urbanizadas de Galicia.

Durante siglos Vigo quedó reducido al viejo barrio de pescadores del Berbés. En el siglo XIV los Templarios levantaron la Colegiata de Vigo, pero la destrucción de la Orden retrasó el desarrollo de la ciudad. A mediados del siglo XVII sufrió los ataques de las escuadras inglesas, que llegaron a hundir los galeones de América situados en el puerto, y por esta razón se levantaron murallas defensivas, con cinco puertas para el acceso a la ciudad.

Desde entonces Vigo ha crecido en mayor o menor grado hasta adquirir el aspecto de una ciudad moderna. En 1900 sólo contaba con 23.259 habitantes, pero su progreso demográfico fue muy rápido, alcanzando 53.100 h en 1920, 85.272 h en 1940, 137.873 en 1950, 144.914 en 1960, 278.050 en 1991 y 292.817 en 2010.

Los Vástagos de Vigo se han instalado recientemente en la ciudad, tras un largo paréntesis de dominación del Sabbat. Cuando el Príncipe Salomón expulsó al Sabbat de Vigo en 1977, sólo había tres vampiros en la ciudad, el Príncipe incluido. Con la incorporación de los municipios adyacentes al Principado de Vigo, nuevos Vástagos entraron en la ciudad. Actualmente hay nueve vampiros en el Principado de Vigo, para una población de 500.000 habitantes. La ciudad podría soportar, con algunas dificultades, la presión alimenticia de al menos cuatro o cinco Vástagos más.

Los vampiros del Principado de Vigo normalmente frecuentan esta ciudad para alimentarse o divertirse, aunque la mayoría han instalado sus refugios en los municipios de los alrededores. El Príncipe Salomón envía periódicamente a sus criados mortales a recorrer las ciudades de su dominio para asegurarse de que no se ha producido ninguna ruptura de la Mascarada.

PRINCIPALES ZONAS DE VIGO

Los Yermos

Esta zona contiene grandes extensiones de bosque y maleza con casas dispersas y solitarias construidas alrededor, abarcando los barrios de Zamáns, Candeán, Cabral y otros distritos sólo urbanizados parcialmente. Los vampiros raramente frecuentan esta zona, ya que se rumorea que los Lupinos merodean en ocasiones. Aunque este rumor carece de fundamento, ya que los Hombres Lobo raramente abandonan las regiones del interior de Galicia, los árboles cubiertos de niebla y la soledad de los montes bastan para desanimar a los vampiros y dejarles con la impresión de que “algo” extraño merodea en el lugar.

El Puerto

Ante el desarrollo pesquero, el barrio del Berbés resultó ser insuficiente y Vigo absorbió el vecino municipio de Bouzas. La ciudad cuenta con un puerto de amarre de cerca de 2 km de largo, y la zona franca del puerto alberga varias industrias conserveras, de construcción y reparación naval, etc. Algunas factorías se encuentran en estado ruinoso y otras están abandonadas.

El Centro

El Centro de Vigo abarca varias calles y paseos con edificios de principios del siglo XX, entre ellas la Calle del Príncipe, Colón, Marqués de Valladares y García Barbón. El Príncipe Salomón ha instalado uno de sus refugios en la Calle del Príncipe, para hacer honor a su nombre. En este refugio suele recibir a las visitas y Vástagos recién llegados a Vigo. El Príncipe ha aportado su granito de arena para acondicionar y restaurar algunos edificios antiguos, si bien su aportación siempre ha sido un secreto.

No lejos de la Calle del Príncipe se encuentra la zona de Vinos, situada en el corazón del casco viejo de la ciudad, un barrio de bares, pubs y clubes nocturnos por doquier, donde los jóvenes mortales se divierten los fines de semana y festivos. Los Vástagos jóvenes suelen alimentarse aquí, mezclándose sin miedo entre los mortales. En algunos locales de la zona y en las cercanías del Club Náutico se puede acceder a los vicios ilegales (drogas y prostitución), si se sabe donde buscar.

Las Playas

Durante el verano las playas de Vigo se llenan de visitantes y turistas, y el ambiente festivo del día a menudo también se traslada a la noche. En invierno este ambiente festivo desaparece. Las principales playas son la playa de Samil, y la playa del Bao. A pocos metros de la costa y unida a tierra firme se encuentra la isla de Toraya, completamente urbanizada y en manos de propietarios elitistas.

Los Parques

El Príncipe Salomón ha declarado parte del Elíseo los dos principales parques de Vigo: el Castro y Quiñones de León, donde se encuentran varios edificios donde se guarda gran parte del legado histórico de la ciudad. Durante la noche algunos Vástagos eligen los parques para pasear o para reunirse a salvo de miradas indiscretas. Además de los parques también forman parte del Elíseo varios edificios culturales y bibliotecas.

LEYES ESPECIALES DEL PRÍNCIPE SALOMÓN

-Nadie en mi ciudad matará a su presa, y si eso ocurriera tomarás las diligencias necesarias para que los mortales no descubran las causas de su muerte. Si me desobedeces, me reservo el derecho a dispensarte un castigo adecuado.

-La prensa, la policía y los políticos deben ser evitados. Están bajo mi protección y dominio.

-Respetad la santidad del Elíseo. No se permiten acciones violentas ni conflictos en esos lugares.

LOS PERSONAJES

Los jugadores deberían poder elegir casi cualquier tipo de personaje, aunque algunos clanes resultarán demasiado exóticos para una región como Galicia. Todos los clanes de la Camarilla están representados en mayor o menor medida, y los clanes del Sabbath serán vistos con suspicacia y recelo, y posiblemente considerados como espías de la secta. Los Seguidores de Set poseen alguna presencia en la región, si bien oculta, y la presencia del resto de linajes será observada con curiosidad.

En 1999 hay ocho vampiros en el Principado de Vigo, que se encuentra bajo el gobierno del Príncipe Salomón.

Todos los sires de los personajes deberían ser viajeros de otras ciudades, o si los jugadores prefieren ser Abrazados en Vigo, su sire debería ser el Príncipe Salomón, que no ha permitido la creación de Progenie desde que llegó al poder hace más de veinte

años. De algún modo los sires de los personajes se han visto obligados a dejarlos en Vigo temporalmente mientras solucionan otros asuntos. Si los jugadores desean quedarse o no en Vigo cuando sus sires regresen a buscarles dependerá de ellos.

Los personajes habrán vivido poco tiempo en Vigo, y algunos puede que incluso ni siquiera hayan estado nunca en la ciudad. Cerca del final del preludio sería interesante que cada personaje conociera a uno o dos más, de esta forma se crearía un vínculo entre ellos.

POSIBLES CONTACTOS PARA LOS PERSONAJES

Recomendación: Para este contacto es necesario que el personaje posea un sire con cierta posición en la Camarilla (Esto debería reflejarse en el trasfondo de Mentor). El Príncipe Salomón y el sire del personaje se encuentran en buenas relaciones y es posible que sean buenos amigos. Salomón protegerá al personaje como si fuera su neonato y lo presentará al resto de los vampiros de la ciudad. Transcurrido un tiempo es posible que le cuente sus ambiciones y planes y es posible que incluso requiera su ayuda.

Aprendiz de Arconte: La Camarilla ha enviado al personaje ante las sospechas de la presencia oculta del Sabbat. Al ser joven no se espera demasiado de él, simplemente que vigile e informe. Sin embargo, mientras se encuentra ocupado en su labor descubre a un agente de la Inquisición de Tui o quizás un Danzante de la Espiral Negra que podría tener oscuros intereses en la ciudad.

Huérfano: El sire del personaje fue asesinado por los Lupinos (aunque no tendría que ser un Caitiff) en las cercanías de Vigo, y en su huida el personaje ha llegado a la ciudad. Los deseos de venganza podrían dar lugar a una interesante historia, que podría llevar a una guerra con los Lupinos. También podría ser interesante como idea para un antagonista que de algun forma quiere provocar el conflicto para llevar a cabo sus intereses.

LOS VAMPIROS DE VIGO

DON SALOMÓN, PRÍNCIPE DE VIGO

El actual Príncipe de Vigo fue en vida un capitán turco llamado Suleimán Gazel ben Ibrahim. En el año 1571 su galera fue apresada por los españoles durante la batalla de Lepanto y fue hecho prisionero, siendo llevado a Barcelona. Durante su encarcelamiento fue visitado por un antiguo Ventrue que le prometió la inmortalidad y la libertad a cambio de sus servicios al clan como embajador.

Durante el siglo XVII viajó a Inglaterra, colaborando con los Ventrue contra los Toreador y Tremere, y se trasladó a Portugal durante el siglo XVIII, haciendo una gran fortuna con el comercio de vinos de Oporto. Sin embargo, a pesar de sus esfuerzos su deseo era disponer de un principado propio, por lo que hacia 1970 se unió a varios arcontes y antiguos que deseaban minar la influencia del Sabbat en España. Aliado con los Tremere de Toledo, centró sus ambiciones en la zona industrial del sur de Galicia, donde se instaló tras derrotar al Sabbat.

Recientemente sus aspiraciones de incluir la ciudad de Pontevedra en su principado se vieron frustradas por Pedro Madruga, líder de los Gangrel, pero Salomón sabe ser muy paciente y por el momento ha comenzado a contactar con varios antiguos portugueses y arcontes del clan Ventrue. Su intención a corto plazo es volver a los Gangrel innecesarios para su principado y posteriormente destruir la influencia de Pedro Madruga, tal vez llevando a los Gangrel a una guerra contra los Lupinos...

Clan: Ventrue

Generación: 7ª
Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 3, Dominación 6, Fortaleza 4, Potencia 3, Presencia 4
Humanidad: 4
Fuerza de Voluntad: 8
Notas: Salomón sólo se alimenta de mujeres hermosas.

RUBÉN SOUTO

Cuando los vampiros de la Camarilla expulsaron a los del Sabbat en 1977, el sire de Rubén se encontraba entre los primeros. Abrazó a Rubén Souto con indiferencia para que le sirviera como carne de cañón en la lucha contra el Sabbat. Sin embargo, las cosas no salieron como él pensaba y pereció en una emboscada de sus enemigos mientras Rubén salvaba su vida por pura suerte.

Tras la destrucción de su sire, Rubén fue adoptado por los Gangrel, su linaje no muerto, quienes le enseñaron las tradiciones de la Estirpe y de su clan. Cuando terminó la guerra y el Sabbat fue expulsado, Rubén se instaló en Vigo, con el permiso del Príncipe Salomón. A menudo viaja a los yermos y sin duda es el vampiro que mejor conoce el lugar. Su principal interés en la zona consiste en el parque zoológico de Vigo y la ciudad universitaria, donde suele alimentarse. No ha hecho nada para desmentir los rumores sobre los hombres lobo que merodean en los yermos, pero incluso él mismo reconoce que no serían un lugar muy seguro en el que caso de que los Lupinos atacaran Vigo.

Desde su Abrazo Rubén ha conseguido aceptar su cambio de vida. No siente aprecio por su destruido sire y le gusta alardear de que si el Sabbat no lo hubiera eliminado lo habría hecho él.

Junto con Patricia y Marcos, los otros dos ancillae de Vigo, suele frecuentar la zona de Vinos, mezclándose con los jóvenes mortales durante los fines de semana.

Clan: Gangrel

Conducta: Caballeroso

Naturaleza: Juez

Generación: 9ª

Abrazo: 1975

Edad aparente: 18

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Alerta 3, Empatía 2, Esquivar 3, Pelea 3

Técnicas: Conducir 1, Sigilo 3, Supervivencia 3, Trato con Animales 3

Conocimientos: Ciencias 1, C. Lupinos 1, Lingüística 1, Ocultismo 2, Política 2

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

Trasfondos: Rebaño 4, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 7

Imagen: Rubén es un joven de cabellos castaños y ojos verdes. Normalmente utiliza ropa vaquera de color negro muy gastada. Cuando mira a alguien parece como si estuviera analizándolo.

Consejos de Interpretación: Disfruta de tu inmortalidad mientras puedas y no te dejes engatusar cuanto te hagan propuestas políticas. Procura ser extrovertido y cortés pero sin exagerar.

Refugio: Suele vivir en un chalet en las afueras de Vigo, y cuando sus propietarios mortales lo ocupan en verano se entierra donde puede. Le gusta seducir a las chicas de la universidad y en ocasiones duerme en sus casas mientras sus padres están fuera.

Influencia: Rubén es lo más parecido a un arconte que existe en Vigo. Conoce a Pedro Madruga y a otros Gangrel gallegos, que lo tienen en gran estima. A menudo el Príncipe Salomón lo consulta sobre la situación en los yermos, aunque la relación entre ambos se ha enfriado un poco desde que el clan Gangrel abandonó la Camarilla.

MARÍA SOLIÑA, BRUJA DE CANGAS

María Soliña fue Abrazada cuando contaba setenta años en la villa de Cangas. El Tribunal del Santo Oficio la había apresado y sometido a tormento anteriormente, obligándola a confesar que había sido bruja desde hacía más de veinticinco años, haber renegado de Dios, tener tratos nefandos con el Diablo y haber causado muchos males a sus vecinos.

María desdijo, obsesionada, todo lo que había confesado en el tormento, y pidió misericordia para su locura, porque bien claro estaba que ella no poseía nada, cuando es sabido que el Diablo es generoso en riquezas materiales para quien lo sirve con fidelidad.

El Tribunal del Santo Oficio, compadecido, votó para la encausada “incompletum tormentorum” y fue obligada a abjurar de sus imaginarias convicciones, la condenaron a la confiscación de sus bienes, lo cual no fue posible por no hallarse ninguno, y a llevar hábito penitencial por tan sólo medio año.

Poco tiempo anduvo María Soliña con el infamante sambenito, puesto que agotada por tormentos y penalidades tantas como había sufrido, falleció al poco, al menos a los ojos de los mortales.

Más o menos ésta es la historia que los vampiros de Vigo han logrado reconstruir a partir de sus propias investigaciones y de los desvaríos de la vampira María Soliña. Aunque ella aparenta desconocer muchas cosas sobre los clanes y la sociedad vampírica muchos consideran que debe ocultar algún secreto, pues si no es así ¿cómo pudo sobrevivir durante siglos escapando a los ojos de los Lupinos y del Sabbat?

En efecto, el Príncipe Salomón la encontró oculta en la villa de Cangas en 1974, mientras preparaba una base de operaciones desde la que atacar al Sabbat de Vigo. María Soliña temía a los vampiros del Sabbat, a los que llamaba “verdugos” y mostró a Don Salomón numerosos escondrijos y rutas de escape con los que había burlado durante años la vigilancia de la secta. Gracias a esta información Don Salomón cayó sobre los Cainitas de Vigo por sorpresa y se convirtió en Príncipe de la ciudad sin apenas encontrar resistencia. En agradecimiento por la ayuda de María Soliña le otorgó el dominio de la ciudad de Cangas del Morrazo, donde la anciana vampira todavía habitualmente.

Recientemente María Soliña dio muestras de gran inquietud, apareciéndose sin previo aviso a los vampiros de Vigo y murmurando crípticos avisos sobre “O Xuízo Final” e “A fin do mundo.” Poco después desapareció, aunque algunos testigos aseguran haberla visto en compañía del antiguo Malkavian conocido como el Peregrino.

Clan: Malkavian

Conducta: Niña

Naturaleza: Protectora

Generación: 7ª

Abrazo: 1621

Edad aparente: 70

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 4
Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 1
Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 5
Talentos: Actuar 3, Alerta 3, Empatía 4, Esquivar 3, Callejeo 5
Técnicas: Armas C.C. 1, Sigilo 4, Supervivencia 2, Trato con Animales 2
Conocimientos: Lingüística 1, Ocultismo 1, C. de Cloacas 3
Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 4, Dementación 2, Dominación 1, Fortaleza 3, Ofuscación 5
Trasfondos: Aliados 2, Mentor 5
Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 3, Coraje 3
Humanidad: 9
Fuerza de Voluntad: 6

Imagen: Una anciana gallega de rostro torturado y mirada entristecida. Viste con un montón de harapos de color negro bajo los que suele ocultarse de miradas indiscretas. Se mueve de forma tambaleante y agitando nerviosamente las manos, como si estuviese hablando con alguien desconocido.

Consejos de Interpretación: Debes portarte bien para no ofender al padre Salomón ni a los demás curas. No quieres volver al tormento ni tampoco quieres que San Roque se sienta avergonzado de ti.

Refugio: Generalmente merodeaba en la ciudad de Cangas do Morrazo, aunque algunos Vástagos la encontraron ocasionalmente en Vigo hasta que desapareció recientemente.

Influencia: Si María Soliña ha sobrevivido durante tanto tiempo a lo largo de los siglos ha sido en gran medida debido a que Daniel “el Iluminado” descubrió la existencia de la anciana vampira poco después de su Abrazo y la ha protegido desde entonces. Hace poco María Soliña se unió al Peregrino y a otros Malkavian en una errática procesión que los ha llevado a anunciar la llegada de las Noches Finales...

María Soliña se siente confusa sobre la naturaleza de sus protectores y cree que se trata de santos o de ángeles.

MARCOS FUENTES

Nacido en la ciudad de Buenos Aires, en el seno de una próspera familia argentina, Marcos llevó una vida despreocupada y sin problemas hasta 1976, año en que una Junta Militar realizó un golpe de estado y tomó el poder en Argentina. Los militares aplastaron toda oposición al nuevo régimen, encarcelando a distintos miembros de partidos políticos, realizando ejecuciones sumarias y haciendo desaparecer en la clandestinidad a miles de argentinos.

Amparados en las atrocidades de los militares los vampiros del Sabbat desplegaron sus peones para atacar a sus enemigos de la Camarilla, y ningún bando vampírico se detuvo en contemplaciones a la hora de luchar por el control de Buenos Aires.

En medio de estos tumultos Marcos fue secuestrado por los criados de Lorenzo de Toro, un Toreador de la Camarilla que deseaba utilizarlo como recipiente y esclavo. Una combinación de Dominación, Presencia y Vínculo de Sangre forzado convirtieron al muchacho en un servidor leal y obediente. Sin embargo, este estado de esclavitud no duró demasiado, pues dos semanas después una manada de Cainitas del Sabbat asaltó el refugio de Lorenzo, y éste se vio obligado a abrazar a varios de sus criados para defenderse de sus adversarios. La confrontación fue brutal y sangrienta y al final, sólo Lorenzo y Marcos sobrevivieron.

En agradecimiento por su ayuda, Lorenzo introdujo a su nuevo chiquillo en la sociedad de la Camarilla y le enseñó las tradiciones y costumbres de la secta. Marcos se adaptó poco a poco a su nueva existencia aunque consiguió mantener algún contacto con su familia mortal.

Desgraciadamente en 1982 el Sabbat descubrió los lazos del neonato con sus parientes mortales y asesinó a la familia Fuentes. Irónicamente unos meses después la Camarilla consiguió expulsar a la secta enemiga de Buenos Aires y destruyó a los culpables del asesinato de la familia de Marcos. El joven se hundió en el camino de la amargura y comenzó a llevar una vida decadente que atrajo las iras del Príncipe de Buenos Aires. Finalmente, harto de los excesos del joven neonato, decretó su expulsión de la ciudad.

Obligado por las circunstancias Marcos se vio forzado a mudar su residencia y decidió alejarse lo más posible del lugar que guardaba los recuerdos de su dolor. En 1984 llegó a Vigo, donde se entrevistó con el Príncipe Salomón y fue aceptado –como carecía de recursos comenzó a trabajar como modelo hasta que una noche fue abordado por Jaime Mendoza, el Regente Tremere.

Con paciencia y tesón Jaime fue capaz de derribar la fachada de dureza y autosuficiencia que Marcos había erigido a su alrededor para aislarse de los demás. El joven Toreador comenzó a romper su máscara y confesó a Jaime su mayor secreto: nunca se había perdonado haber huido de su casa mientras el Sabbat asesinaba a su familia.

Gracias al apoyo financiero de Jaime, Marcos dirige y controla un bar conocido como “La Casa Grande”, que constituye su principal fuente de ingresos, aunque en ocasiones continúa trabajando como modelo para satisfacer su vanidad personal.

Recientemente Marcos fue capturado por los Seguidores de Set y liberado por Jaime y el Príncipe Salomón. Sin embargo, las torturas realizadas por las Serpientes de Arena han quebrado en parte su resistencia mental y a menudo se despierta durante el día por culpa de terribles pesadillas y se hunde en profundos períodos de depresión. Sus amigos han intentado animarle y ayudarlo ha superarlo pero hasta el momento no lo han conseguido.

Clan: Toreador

Conducta: Solitario

Naturaleza: Mártir

Generación: 10ª

Abrazo: 1976

Edad aparente: 16

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 5

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Actuar 2, Atletismo 2, Callejeo 3, Esquivar 2, Pelea 2, Subterfugio 3

Técnicas: Armas de Fuego 2, Conducir 2, Etiqueta 3, Sigilo 1

Conocimientos: Burocracia 1, Ciencias 1, Leyes 1, Lingüística 2, Ocultismo 1,

Política 1

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

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2, Criados 1, Fama 1, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 5

Imagen: Marcos es un joven moreno, de cabellos negros y ojos azabache. Su rostro infantil le hace parecer más joven de lo que es realmente. Suele vestir de forma

adecuada para cualquier ocasión, mostrando igual desenvoltura en una recepción ante el Príncipe Salomón que en una discoteca de moda con sus amigos. A menudo obtiene un gran éxito entre las mujeres.

Consejos de Interpretación: Intentas divertirte por inercia pero tus mejores noches ya han pasado. Aunque eres un vampiro joven te sientes cansado y a menudo prefieres que te dejen solo. En ocasiones te sientes tan melancólico que tus amigos prácticamente tienen que llevarte de juerga a rastras.

Refugio: Un modesto apartamento enfrente de “La Casa Grande” que comparte con Patricia, decorado con fotografías de los últimos grupos musicales de moda, y repleto con los discos y libros que Marcos ha reunido a lo largo de los años.

Influencia: En los últimos años Marcos ha hecho algunas amistades sólidas entre la clientela mortal de “La Casa Grande”. Jaime, Rubén y Patricia le han ayudado cuando ha tenido que enfrentarse a algún problema, pero realmente carece de influencia decisiva en Vigo.