

1.- El abrazo

Los primeros pasos de un tremere por la piramide, empiezan con el abrazo.

Contra lo que algunos vástagos desinformados puedan pensar sobre este clan, los neonatos, no acuden ni mucho menos a Viena a beber de un legendario caliz la sangre mezclada de sus antiguos. Es posible que algún Tremere, por cuestiones políticas, beba realmente del caliz ante los antiguos del clan, especialmente si es abrazado en Viena, pero casi siempre se bebe de un caliz a manos del regente de la nueva capilla del neonato, (eso si, como parte de un ritual taumaturgico que si, efectivamente, ata parcialmente su voluntad a los antiguos del consejo, en eso los rumores no mienten) Es mentira que los tremere al ser abrazados van pasando cual turistas por Viena, como algunos vástagos creerían.

Otro malentendido que circula sobre esto, es pensar que sucede con el abrazo. No es así como sucede realmente. No suele ser la norma ser abrazado esta noche y esta propia noche beber del caliz, no, suele haber un proceso, un tiempo entre el cual el tremere ha sido abrazado, y ya es de la sangre, habiendo vuelto de entre los muertos, y entre que bebe del caliz, momento de su “presentación oficial” a la que es de esperar que acuda sabiendo comportarse, con unos conocimientos minimos de la piramide, la camarilla, las tradiciones, y siendo capaz de recitar el juramento al clan sin dar un lamentable espectáculo.

Esta preparación puede obviarse (a veces se pide al neonato que repita el juramento mientras se le recita, o se le da escrito) y por tanto darle de beber del caliz en el propio momento del abrazo, pero no suele ser el caso.

Lo que si es categórico es que no por el hecho de SER tremere (cosa que uno es desde que es abrazado por un tremere) uno ya ES PARTE de la piramide. Queda que el bisoño se adapte a la estructura, aprenda a vivir con ella, etc, y eso, comienza con su presentación en sociedad. En algunas ciudades, se presenta al retoño apenas ser abrazado al principe , y después, se le da de beber del caliz, aunque en otras es al revés, los dos sistemas tienen su lógica y sus inconvenientes, pero en cualquier caso, muestran como un tremere por sangre va convirtiéndose en un tremere por socialización.

El neonato no recibe formación sobrenatural alguna hasta después de haber bebido del caliz, estar presentado en su ciudad y capilla, y haber superado su transito hacia la muerte, solo cuando se ha hecho cargo de su situación de muerto viviente, es cuando puede empezar a dedicarse a otras artes, como la taumaturgia. (Y solo lo primero ya es bastante complicado!)

Siglos forjando chiquillos leales, han demostrado que este momento en que el bisoño se adapta a su nueva existencia como vampiro, es el momento clave para comenzar a forjar su lealtad a la piramide (el resto lo hará la técnica de premios y castigos) Con su viejo mundo desplomándose y uno nuevo naciendo (en el que tendrá que adaptarse a beber la sangre de los vivos) ofrecer una estructura de la cual ser parte, en la que todos sean como él, y en la que se potencia un juramento y un sentido de “nosotros”, son puntos interesantes para ganar la lealtad. Algunos sires no sabrán aprovechar este recurso, la mayoría si sabrán, y no faltarán quienes tengan capacidad para lavarle la cabeza al pobre bisoño.

2.- La piramide

El consejo de los 7

Etrius (Ingvar), Consejero de Europa Oriental, con sede en Viena.

Grimgoth, Consejero de Europa Occidental (incluyendo Australia y Nueva Zelanda), con sede en Roma

Meerlinda (Molle) de Wessex, Consejera de América del Norte, con sede en Dallas

Xavier de Cincao, Consejero de América del Sur, con sede en Bolivia.

Abetorius, Consejero de Oriente Próximo, con sede en Estambul

Thomas Wyncham, Consejero del Lejano Oriente, con sede en Hong Kong

Elaine de Calinot, Consejera de África, con sede en Argel (desaparecida)

Contrariamente a lo que se cree (fdi y ddi) no todos los miembros del Consejo de los Siete son de 4ª Generación.

A través de la historia, este consejo ha ido viendo como sus asientos los ocupaban diferentes personas, cambiando algunos consejeros en algunos años.

Etrius 5->4, Meerlinda 5->4, LeDuc, 5->4 (Abetorius ¿5->4?), Calderón 5->4 (Xavier de Cincao, 5), Goratrix 5->4 (Grimgroth, 5), ? (Thomas Wyncham, 5), ? (Mooreau, 7, Elaine de Calinot, 6)

Cada consejero tiene 7 pontífices a su cargo

Reunión cada 10 años. Comenzaron a reunirse en Ceoris (Transilvania) en 1039 y pasaron a Forschrift (Viena) en 1520, donde la primera reunión del círculo fue en 1528

Orden de pontífices (49)

Cada pontífice se reúne con su consejero cada 7 años, y tiene 7 señores a su cargo.

Orden de los señores (343)

Cada señores se reúne cada 3 años con su pontífice, y tiene 7 regentes a su cargo

Regentes de capilla (2401)

Cada regente se reúne anualmente con su señor

Además, los regentes se reúnen semanalmente con todos los aprendices de su capilla y presiden las reuniones en su capilla.

En cada tramo de la pirámide, excepto en el consejo, hay 7 círculos de misterios para progresar.

Los martes se produce una reunión en cada capilla, en la que la comunicación es telepática.

La 3ª noche del 3º mes de cada año, se celebra una reunión “abierta” a los ajenos al clan.

A finales de Octubre el clan se atrinchera en sus capillas y se pasan dos noches en meditación, entonando un ensalmo que crea levemente una especie de mente colmena para potenciar la unidad de la pirámide.

La promoción a través de los Siete Misterios de cada rango es más una cuestión de prestigio en el clan que de aptitud mágica o jerarquía. Los esfuerzos que consiguen grandes recompensas para el clan son muy apreciados, aunque subir de rango pide logros más espectaculares. La iniciación en un nuevo Círculo de Misterios exige un tribunal formado por el superior inmediato del candidato y al menos otros dos magi de rango. Se discuten las cualificaciones del candidato y normalmente se celebra una entrevista personal con el mismo. El candidato recompensado con un ascenso pasa por un breve y formal rito de iniciación y recibe un medallón que identifica su rango. Este medallón se lleva en las ocasiones formales o cuando el mago lo desea, y los nombres de los que le han concedido su nuevo rango están en su diseño. A veces, el progreso a través de los Siete Círculos de un rango puede ser bastante rápido, dependiendo de la habilidad y astucia de cada uno, pero el ascenso a rango superior puede no darse nunca. Aunque un aprendiz del Séptimo Círculo puede estar técnicamente cualificado para el ascenso, es posible que pasen años antes de que surja la oportunidad de hacerse con una capilla. Un Regente en potencia puede ser autorizado a tomar su propia capilla, pero lo más probable es que tenga que esperar a que algún Regente muera o ser ascendido al rango de Señor. En una jerarquía de inmortales, las vacantes en el escalafón son poco frecuentes, y los candidatos potenciales suelen ser feroces rivales. Competir por la posición lo es todo, y es esencial disponer de buenos apoyos en la política interna del clan. La denuncia de transgresiones pasadas es uno de los medios favoritos de los candidatos para descalificarse mutuamente. Aunque se admite este tipo de trucos, nunca han de llegar a poner al clan en peligro. Los que son atrapados fabricando falsedades, o arriesgando la unidad del clan por cualquier medio, son severamente castigados.

3.- La piramide en el mundo

Desde el siglo XIX en adelante los Tremere han continuado con su proceso de expansión, siguiendo los pasos de las potencias colonizadoras, que les abrieron espacios que anteriormente habían sido vedados para ellos, en África y Asia.

Los tradicionales intereses de los Tremere como el ocultismo y la magia continuaron siendo explotados, pero cada vez más el clan fue adquiriendo un enfoque más académico y científico, pero al mismo tiempo continuaron extendiendo su influencia hacia nuevos campos como el comercio o las comunicaciones. Los avances tecnológicos se convirtieron en juguetes en las manos de las nuevas generaciones del clan, y mientras otros vampiros se aferraban a sus antiguos secretos y poderes, la mutabilidad de la Taumaturgia permitía nuevos avances hacia el futuro, todo supervisado por una estricta jerarquía, que en ocasiones era desgarrada por las luchas internas o por algún esporádico rebelde.

EUROPA ORIENTAL

Dirigidos por el Consejero Etrius los Tremere instalaron una nueva base de poder en la ciudad de Viena, justo en los aledaños de las tierras de los terribles Tzimisce. En el siglo XIX se completó la construcción de una poderosa capilla en el Ringstrasse de la ciudad: Fortschritt, un templo de conocimiento que contenía la mayor librería ocultista de Europa

Los Tremere austriacos vincularon sus destinos al auge del Imperio creado por la familia Habsburgo, pero sin embargo su orgullo demostró ser su caída. Aliados con los Ventrue alemanes durante la Primera Guerra Mundial, gran parte de su poder fue quebrantado al final de la misma. Los Tremere quitaron su apoyo a los Habsburgo, y retiraron su influencia hacia intereses más mundanos. Como hicieron muchos Vástagos tras la Primera Guerra Mundial, los Tremere se volvieron más sutiles en su utilización del poder para evitar que la caída de sus instrumentos mortales los arrastrara con ellos.

Algunos Tremere austriacos del siglo XIX fueron fascinados por las teorías psicológicas de Freud, que abrió nuevos caminos en el estudio de la mente. Incluso parece que un experimento de los Tremere utilizando alteraciones psicológicas fue el causante de la aparición de la línea de sangre de las Hijas de la Cacofonía.

Aunque se rumorea que la capilla matriz de los Tremere, Ceoris, había sido destruida, la influencia del clan nunca desapareció del todo en Transilvania. Retirarse hubiera significado aceptar la derrota por parte de sus enemigos ancestrales, los Tzimisce. La colonización germánica del siglo XIX les permitió una nueva oportunidad, que fue bruscamente interrumpida con el fin de la Primera Guerra Mundial. De todas formas la influencia del clan continúa hasta nuestros días, y parece que la capilla de Ceoris se alza una vez más en los Alpes transilvanos, un baluarte de defensa y desafío contra los Tzimisce.

Otro bastión de poder de los Tremere en Europa Oriental es la Capilla de Zagreb (Croacia), desde donde el poderoso Pontífice Ulug Begh planea incursiones contra los Tzimisce. Actualmente se encuentra bastante contrariado por no haber conseguido acceder a la posición de Justicar.

Consejero: Etrius (Viena)

Algunas sugerencias sobre la división territorial y Pontífices:

Pontífice de los Balcanes: Ulug Begh (Zagreb)

Pontífice de Transilvania: Ardan del Sendero Dorado (Ceoris)

Pontífice de Austria-Hungría:

Pontífice de Polonia:

Pontífice del Báltico:

Pontífice de Ucrania:

Pontífice de Rusia:

EUROPA OCCIDENTAL

En Europa Occidental la influencia de los Tremere se enfrentó continuamente al poder de los clanes establecidos, aunque el clan consiguió insinuarse en varias ciudades y obtener varias bases de poder.

A pesar de los esfuerzos del Príncipe Mithras por minar la presencia Tremere en los territorios de la Corona británica, a partir de su base de poder en Durham el clan consiguió extenderse por las islas británicas y las colonias. Especial mención merece el Tremere Lumley, quien viajó a Australia, estableciendo la presencia del clan en el lugar. Australia y Nueva Zelanda quedaron bajo la supervisión de Grimgoth, Consejero de Europa Occidental. Lumley se convirtió en Príncipe de Perth, en Australia Occidental, siendo derrocado y destruido en 1994 durante un alzamiento anarquista.

En Francia los Tremere habían perdido gran influencia tras la escisión de Goratrix y sus seguidores, pero paulatinamente consiguieron recuperar su poder, aunque muy por detrás de Toreador y Ventrue y con la desconfianza de los Vástagos locales. La principal base de poder del clan se encuentra en Orleáns.

En España la Camarilla nunca dominó territorios importantes, debiendo ceder ante el dominio de los Lasombra y el Sabbat. No obstante, los Tremere se instalaron en Barcelona, y ya en el siglo XX, consiguieron arrebatarse al Sabbat la importante ciudad de Toledo, que albergaba importantes lugares místicos y que también es la sede de una importante capilla de la Orden de Hermes.

En Portugal la principal capilla Tremere fue instalada en Lisboa, y los miembros del clan se especializaron en su estudio de los vampiros Lasombra, llegando a duplicar mediante sendas taumaturgias su disciplina de Obtenebración. Muchos Vástagos creen que los Tremere portugueses son en parte responsables del terremoto que devastó la ciudad de Lisboa en el siglo XVIII.

Italia nunca fue un dominio especialmente fuerte de los Tremere, aunque durante el siglo XX el Consejero Grimgoth instaló su capilla en Roma, donde supuestamente también se encontraba el líder de la Orden de los Quaesitoris, la Inquisición interna del clan.

Los Países Bajos, siempre destacados por su tolerancia y por ser refugio de brujos y científicos heterodoxos, fueron un importante centro de reclutamiento para los Tremere, que siempre contaron con abundantes recursos en su capilla central de Ámsterdam.

En Alemania los Tremere consiguieron abundantes asideros, sobre todo en el sur del país, aunque sus dominios siempre estuvieron en competencia con el poder de los Ventrue. El Príncipe de Berlín, Gustav Breidenstein, del clan Ventrue, mantenía cuentas pendientes con el antiguo Karl Streck, quien a menudo ostentó la posición de Justicar Tremere. Gustav fomentó el estallido de las Dos Guerras Mundiales y aunque muchos Vástagos acusan a los Tremere de haberse aliado con los nazis y haber abrazado ocultistas de la Sociedad de Thule en sus filas —como el doctor Hans Schmidt— también se olvidan que algunos Tremere alemanes mantenían y mantienen profundos vínculos con la comunidad judía, principalmente derivados de sus investigaciones cabalísticas.

Estos Tremere también fueron objetivo de las persecuciones nazis. Actualmente las principales capillas Tremere de Alemania se encuentran en Colonia, Munich y Berlín. En Escandinavia, la representación de los Tremere es nominal, aunque existen rumores de una capilla del clan que reposa bajo las aguas del Mar del Norte.

Consejero: Grimgoth (Hasta el 2000, Roma)

Algunas sugerencias de división territorial y Pontífices:

Pontífice de Hispania: Don Nicolás el Alquimista (Toledo)

Pontífice de Francia: (Orleáns)

Pontífice de Italia:

Pontífice de las Islas Británicas (incluye Australia y Nueva Zelanda):

Pontífice de Germania:

Pontífice de Escandinavia:

Pontífice de Comercio y Economía de Europa:

NORTEAMÉRICA

Las pérdidas y fracasos de los Tremere durante la Revolución Americana y la Guerra de Secesión impidieron que se convirtieran en el clan vampírico preeminente en Norteamérica, por lo que fue notable que a pesar de estas contrariedades consiguieran continuar adelante.

En Canadá los Tremere son uno de los clanes más influyentes de la Camarilla, dominando la ciudad de Québec y otros dominios que no han sido reclamados por la fuerte presencia del Sabbat, quien tiene en Montreal uno de sus bastiones más importantes, sólo similar en influencia a México.

En Estados Unidos los Tremere continuaron acumulando algunos fracasos. El intento del Tremere Alonso de Pórtola para hacerse con el control del principado de Los Ángeles fue bruscamente detenido con su desaparición. El clan se vio forzado a buscar objetivos menos ambiciosos, como Salt Lake City o Dallas, que se convirtió en la sede de la Consejera Meerlinda.

La destrucción de la Príncipe Marissa de Washington D.C. constituyó una pérdida voluntaria para el clan. Los Tremere temían la independencia de Marissa y el excesivo poder político que había acumulado con los años. La destrucción del Príncipe de Washington D.C. en 1968 fue aprobada tácitamente desde Viena.

Especialmente curiosa resulta la situación de Nueva Orleáns, donde los Tremere no lograron un asidero hasta 1940, debido a la presencia de magos en la ciudad a quienes disgustaba la presencia de los vampiros hechiceros. La situación cambió drásticamente con la aparición del renegado Tremere Nigel Porter y su chiquillo, quienes desde entonces han buscado la aceptación del clan, aunque las negociaciones se encuentran detenidas.

Chicago resulta un espacio de gran interés para los Tremere, que ostentan gran influencia en la ciudad, pero su principal interés es el desarrollo de la lucha entre dos poderosos Matusalenes que sutilmente controlan a los vampiros de Chicago.

Por lo que respecta al conjunto de Norteamérica cabe señalar que los Tremere han sido responsabilizados del asesinato del presidente J.F. Kennedy en 1969, aunque posiblemente se trate de uno más de los muchos y extraños ataques y rumores que los demás Vástagos arrojan sobre el clan.

Consejera: Meerlinda (Dallas)

La pirámide de Norteamérica aparece descrita en el Libro del Clan Tremere. Unas sugerencias sobre la división territorial.

Canadá: Dos Pontífices

Estados Unidos: Tres Pontífices

Un Pontífice adicional para economía y comercio y otro Pontífice para asuntos políticos.

Pontífice de la Costa Este: Peter Dorfman (Washington D.C)

Pontífice de la Costa Oeste: Powell (San José)

Pontífice del Medio Oeste: Nicolai (Chicago)

Pontífice de Economía: John Diamond (Nueva York)

SUDAMÉRICA

México y los territorios sudamericanos del Sabbat se convirtieron en un excelente caldo de cultivo para Goratrix y los Tremere Antitribu, quienes integraron en sus rituales gran parte del misticismo y prácticas de los hechiceros precolombinos, entre ellos el perfeccionamiento del Ritual de la Rosa Amarga, un ritual que permite a varios vampiros aprovechar los beneficios de la diablerie. Gran parte de los requisitos de este ritual fueron extraídos de un volumen conocido como el Códice de los Condenados, escrito por un antiguo Matusalén precolombino conocido como Mictlantecuhtli.

La presencia del Sabbat y de los Seguidores de Set entorpeció los esfuerzos del Consejero Xavier de Cincao por extender la presencia de los Tremere en Sudamérica. A pesar de todo, los siglos de colonización y las sucesivas revoluciones dejaron en manos del clan bastiones como Nicaragua, Panamá, Venezuela y Bolivia, así como otros dominios menores.

En sus esfuerzos por aumentar su poder, Xavier de Cincao ha pactado con cambiaformas, hadas y otros seres sobrenaturales. Sus actuales esfuerzos parecen estar actualmente detrás de la deforestación del Amazonas, donde parece ocultarse un poderoso adversario. En su lucha por el poder Xavier de Cincao puede haber apoyado a numerosas multinacionales madereras, algunas de ellas controladas por la firma Pentex. La Orden del Wyrn, una secta secreta de Tremere que adora a una oscura entidad entrópica y destructiva, tiene varios agentes en Brasil y podría tener conocimientos sobre el interés de Pentex por destruir el Amazonas.

Consejero: Xavier de Cinçao (Bolivia)

Algunas sugerencias sobre la división territorial y los Pontífices

Pontífice de México:

Pontífice del Caribe:

Pontífice de Colombia:

Pontífice de Perú:

Pontífice de Venezuela:

Pontífice de la Plata:

Pontífice de Brasil:

ORIENTE MEDIO

A pesar de los esfuerzos del Consejero Abetorius, sustituto de otro Consejero que durante la Edad Media dirigió los esfuerzos de los Tremere por instalarse en los reinos de Ultramar, la presencia del clan en Oriente Medio es mínima, y todos sus intentos por instalarse en la zona han fracasado de un modo u otro. Los Tremere siguieron el rastro de los cruzados pero se vieron obligados a retirarse con ellos. El único bastión de importancia que permanece desde la Edad Media es la Capilla de Constantinopla –hoy Estambul- donde reside Abetorius, aunque parece que en los últimos tiempos el clan también ha conseguido asentarse firmemente en Ankara.

Se dice que la presencia de los Assamitas ha impedido la expansión de los Tremere en Oriente Medio, pero el clan no infunde demasiadas simpatías entre los Vástagos locales, que todavía recuerdan las persecuciones de los hechiceros hacia el clan Salubri. De hecho entre los vampiros islámicos o Ashirra el término para referirse a los Tremere es Shaitan –un antiguo epíteto utilizado también para designar a los Baali y otros adoradores del diablo.

A pesar de estos obstáculos, los Tremere persisten en su interés por estudiar los secretos y poderes de la zona, si bien la mayoría de los agentes no son enviados para establecer bases permanentes...

Consejero: Abetorius (Estambul)

Debido al débil dominio de la Camarilla sobre Oriente Medio es muy posible que la división territorial de siete Pontífices no sea factible. Algunos Consejos para la división territorial.

Pontífice de Turquía:

Pontífice de Siria: (Antioquía)

Pontífice de Israel: (Tel-a-viv)

EL LEJANO ORIENTE

Aunque se rumorea que Goratrix envió a sus agentes a la lejana Taugast durante la Edad Media, los Tremere no consiguieron instalar su presencia hasta la llegada de las potencias europeas a la zona. Los vampiros locales o Kuei-Jin y su hostilidad ocasionaron no pocos quebraderos de cabeza a los Vástagos que trataron de asentarse en las colonias, aunque parece que existe constancia de la presencia de los Tremere ya desde la colonización holandesa de las Indias Orientales en el siglo XVII. El Consejero enviado para supervisar las labores de expansión fue asesinado por fuentes desconocidas, posiblemente vampiros orientales, siendo sustituido por el británico Thomas Wyncham.

La verdadera expansión de los Tremere en el Lejano Oriente comenzó en el siglo XIX tras la Guerra del Opio y el Tratado de Nanking de 1842, que llevó al clan a instalar una fuerte capilla en Hong Kong, dirigida por el antiguo Oliver Thrace. En 1885 Thomas Wyncham y Oliver Thrace forjaron alianzas puntuales con un grupo de vampiros orientales de una secta hereje conocida como la Tempestad del Enfoque Interior, que ayudaron a los Tremere a instalarse en Shangai, Singapur, Rangún, Calcuta y Batavia (Yakarta). Desde estos bastiones los Tremere consiguieron estudiar algunos de los secretos místicos de los vampiros orientales e incluso descubrieron indicios de la presencia de un grupo de Salubri, los Wu-Zao, que habían permanecido aislados de los vampiros orientales durante siglos.

Tras el éxito de esta primera alianza se entablaron contactos con otros Kuei-Jin, como en Shangai, donde los orientales fueron traicionados y expulsaron a los Tremere. Se cree que un vampiro oriental conocido como Thomas Lao fue consejero de Oliver Thrace, aunque esta información no ha podido ser confirmada. De todas formas muy pronto el clan Tremere fue conocido entre los Kuei-Jin por su política traicionera y su hechicería.

En 1993 los Tremere comenzaron una tentativa incursión en Japón, a través de un prometedor ancilla conocido como Preston Varrick. Sin embargo el poder de la Yakuza y las multinacionales niponas controladas por los Kuei-Jin han demostrado ser demasiado fuertes y parece que la presencia de los Tremere está condenada a medio plazo, aunque no renunciarán sin lucha.

A pesar de sus éxitos, la influencia de los Tremere comenzó a deshacerse con la progresiva descolonización del Lejano Oriente. Oliver Thrace trató de mantener el poder del clan a pesar de todo, pero los vampiros occidentales fueron expulsados a finales de los 90 de Shangai y las posesiones Tremere en Japón parece que seguirán el mismo camino. Oliver Thrace se mantuvo firmemente en Hong Kong, pero abrumado por las presiones exteriores y temeroso de un inminente Apocalipsis, recientemente desapareció de su capilla y pidió refugio a los Kuei-Jin, traicionando los secretos de su clan. Sin embargo, parece que esta “traición” es sólo aparente, y que Oliver Thrace la ha utilizado para descubrir los secretos de los vampiros orientales y regresar con los Tremere en el momento oportuno con el conocimiento conseguido.

Consejero: Thomas Wyncham (Hong Kong)

Algunos Consejos para la división territorial:

Pontífice del Lejano Oriente: Oliver Thrace (Hong Kong)

Pontífice de Indochina:

Pontífice de Indonesia

Tres Pontífices de la India:

Pontífice de Pakistán:

ÁFRICA

En África los Tremere partieron de una situación muy similar a la que se encontraron en Asia y Oriente Medio: una población por completo ajena a ellos y vampiros que se resentían de la intromisión de los occidentales en sus dominios.

Gran parte de los fracasos de los Tremere en África se han debido a su excesiva confianza en agentes europeos, mal preparados para estudiar y comprender las tradiciones y costumbres africanas. El plan de la Consejera Elaine de Calinot, que dirigía las operaciones de los Tremere desde su capilla en Argelia, parecía que contaba con perspectivas prometedoras, al reclutar a nativos con poderes místicos. Sin embargo, este plan se encuentra amenazado por la reciente desaparición de la Consejera, quien, como sus dos predecesores masculinos, se dice que perdió la posesión de sus facultades y que ha sido destruida.

En Egipto los Tremere cosecharon algún éxito, siguiendo a las sucesivas expediciones arqueológicas. El Regente del Cairo Kasper von Aupfholme instaló una capilla en la ciudad con el beneplácito del príncipe Muktar Bey. Los Tremere han controlado el museo egipcio desde el siglo XIX. Egipto también es una base para un grupo de Tremere conocidos como la Orden de la Serpiente, conocidos por su adoración de los ofidios y su utilización en rituales y sendas taumátúrgicas. Algunos observadores creen que estos Tremere han sido corrompidos por los Seguidores de Set. En cualquier caso, la capilla de El Cairo se encuentra en una situación débil, tras la reciente desaparición del Regente en unas excavaciones arqueológicas.

Otro lugar donde los Tremere han alcanzado poder es la isla de Zanzíbar, en la costa oriental de África. En 1962 Noëlle Cameron, una antigua Tremere, creó en la isla una capilla de entrenamiento avanzado. La capilla de Zanzíbar o Café Zanzíbar, es una de las mayores capillas del mundo. En los últimos tiempos se rumorea el nombre de Noëlle como reemplazo de Elaine de Calinot en el Círculo Interior.

En cualquier caso, el continente africano ha constituido toda una fuente de sorpresas para los vampiros occidentales. Los vampiros africanos o Laibon poseen costumbres y filosofías muy diferentes y entre ellos existen restos de linajes que se creían desaparecidos hace tiempo como los Mla Watu (Capadocios) y los Nkulu Zao (Salubri). El hecho de que los Tremere hayan capturado y diseccionado a varios Laibon e incluso hayan robado parte de la hechicería de los vampiros africanos y adaptado a sus propósitos no les ha proporcionado muchos simpatizantes en África.

Consejera: Elaine de Calinot (Argel, Desaparecida a finales del siglo XX)

Algunos Consejos para la división territorial:

Pontífice de Egipto: (El Cairo)

Pontífice del Magreb:

Pontífice de África Occidental:

Pontífice de África Oriental: Noëlle Cameron (Zanzíbar)

Pontífice de Sudáfrica:

Dos Pontífices dedicados a economía y comercio.

4.- La pirámide desde dentro

La pirámide es complicada.

Ser parte de la pirámide es como (sin el como!) pertenecer a una logia, que tiene en su interior varias tendencias y rivalidades internas. Es como pertenecer a una secta secretista que se cuida mucho de que su interior no se vea expuesto, proyectando una sola cara al exterior. Es formar parte de una cábala que se sirve a si misma mientras forma parte de otro conglomerado mayor (la camarilla) mientras que se coloca a si misma por delante, aunque niega el hacerlo (por mucho que todo el mundo lo sepa) Es tener un mundo privado que debe ocultarse de los no iniciados.

Hazte cargo de esto, y tendrás una idea de lo que es ser parte de la pirámide.

Ahora llena la pirámide con facciones políticas, aliados y enemigos, escuelas de pensamiento arcano diferenciadas claramente que se enfrentan en el plano intelectual, agentes encubiertos de la propia pirámide, anónimos, que pueden estar junto a tí, cuya función es velar por la obediencia a la pirámide (una policía del pensamiento, si queremos llamarlo así) Sazona esto con la capacidad relativamente común de tus compañeros de leer tus pensamientos sin que nada te advierta de ello, y tendrás una idea todavía mas aproximada de lo que es vivir en la pirámide.

Empecemos hablando de las leyes de la pirámide.

Las leyes de la pirámide están recogidas en lo que simplemente es llamado El Código. No está escrito en ningún lado si el código se transmite por tradición oral, si hay copias escritas, que es lo que dice, etc, pero mas o menos, podemos hacernos una idea de que estilo de cosas dirá. Alrededor del código, desconocido para muchos tremere, está el llamado código periférico, que se compone de excepciones concretas a las normas del código, y matices variados, que expanden (y complican) el código.

Como medida inusual, existe la figura del tribunal. Un tribunal está compuesto por entre 7 y 12 regentes, que ejercen como jueces frente a algún tremere al que sea necesario juzgar, teniendo plena potestad sobre el pobre desgraciado (siempre, a efectos de disciplina interna del clan) Las faltas habituales (por preocupantes que sean) no requieren que se formalice un tribunal, pues el regente al cargo del infractor puede perfectamente dictar sentencia. Los tribunales representan medidas extraordinarias para actos fuera de la norma. Las decisiones de los tribunales crean jurisprudencia que pasa a anexarse al código periférico.

Relacionado con las leyes, está la figura del Astor, que ya existía cuando los tremere eran magos humanos. Como entonces, siguen siendo un agente encubierto, que vigila la lealtad al clan y actúa en su nombre para solventar problemas que competen a la pirámide (no a asuntos personales) Se cree que existen pocos astores, siendo una figura puntual, no algo que deba asumirse que habrá en cada capilla pasando inadvertido siempre. También se cree que disponen de raros rituales, dignos de la paranoia tremere. Aunque sus derechos quedan sujetos a la política local donde actúen (muy importante en lo referente a la tradición de la eliminación) en lo que respecta a la pirámide gozan de libertad de actuación y decisión.

Proveniente también de los tiempos en que eran una cábala de hechiceros humanos, y relacionado con las leyes, está la figura del certamen (Se dice que creado en su día por el propio Tremere) . Un duelo taumatúrgico (para dirimir cuestiones individuales) ya prácticamente olvidado en el que el retador designa lo que desea ganar, y el retado impone 3 restricciones al duelo, o bien rechaza el certamen. El certamen es un protocolo estricto perfectamente detallado, pero de pasada comentaremos que los duelistas se introducen en sendos círculos tangentes a un círculo que los circunscribe, y se enfrentan mediante su taumaturgia, potenciada por el ritual del certamen hasta que una de las partes gana, existiendo un juez en el duelo. Es una práctica perfectamente ortodoxa y válida (en realidad, es una medida de prestigio entre los tremere más clásicos), pero en desuso ya,.

Luego tenemos las casas, diferentes escuelas de pensamiento. P.ej, la herética casa Goratrix, tenía unos pensamientos dados que la llevaron a convertirse en antitribu, la desaparecida casa Quaesitor, tenía su propio código (el código de Hermes) que añadía al código ortodoxo de la pirámide. La casa Massino, agrupación social italiana que se reúne para el intercambio de saberes, la casa Ab Flaid, que junto a la taumaturgia ortodoxa estudia la Wicca, la casa Trigemistus, que aborda la taumaturgia desde una concepción matemática casi, centrada en la numerología, la casa Hashem, centrada en la cábala judía, la casa Rodolfo, orientada a la adivinación, o el Gremio Aureo, dedicado a la alquimia. (Por citar algunos)

Como se ve, las casas no son facciones propiamente dichas. Es normal que una secta de ocultistas no-muertos tengan enfoques diferentes sobre sus teorías, y al igual que un simposio de matemáticos contaría con varias tendencias en las cuales se irían encajando los expertos, lo mismo sucede con el estudio de lo oculto en la pirámide, se crean casas, hermandades, grupos, tendencias, diferentes enfoques intelectuales para las mismas verdades. Incluso aunque dos casas podrían enfrentarse, son siempre enfrentamientos teóricos, debate intelectual. Según avancen los estudios de un tremere, sus inquietudes le llevarán a tratar con diferentes casas, descubriendo, p.ej, si está ahondando en la oniromancia, que la casa Rodolfo concede mucha importancia a esa senda taumatúrgica, así como a bolas de cristal, etc, y que posee amplios tratados sobre el arte de la adivinación. Por lo demás, la casa Rodolfo está compuesta por tremeres ubicados en la pirámide como cualesquiera otros, y su división es puramente como estudiosos de lo oculto.

Luego existen las facciones propiamente dichas.

E incluso dentro de estas facciones, de forma transversal a todas ellas, existen dentro del clan dos grandes tendencias (que no facciones); Transicionistas y Tradicionalistas. Independientemente de su facción, o de su casa (si es que pertenecen a alguna) hay una postura clave ante la que todo tremere acaba posicionándose. ¿Tradición o adaptabilidad?

Independientemente de facciones, los tremere se dividen en dos vertientes, los Tradicionalistas, aquellos que creen (más o menos ferreamente) en los valores ortodoxos preestablecidos, condenando la taumaturgia “moderna” y los cambios del mundo moderno, aferrándose a los valores clásicos (algunos siguen negando el abrazo a las mujeres, p.ej) y los Transicionistas, aquellos que (más o menos ferreamente) se adaptan a las nuevas formas, abandonando estrictas tradiciones de antaño y abriéndose al cambio, adaptando las formas a los nuevos tiempos

Así, un tremere rico en vida social, podría identificarse como aprendiz (o lo que fuere) de tal círculo, quizás de cierta casa, y de tal facción, incluso identificándose como tradicionalista o transicionista, creándose un escenario mucho mas rico en vida política de lo que un ajeno a la piramide podría pensar que existe dentro de las capillas, donde se suele pensar que solo existe un bloque político único. Porsupuesto, toda facción debe quedar supeditada a los intereses del clan, o de lo contrario, ser declarada herética y afrontar las consecuencias.

Sabiendo esto, revisemos algunas facciones de la piramide. (En la piramide, las facciones son mas logias formalizadas que en otros clanes, que no se encuentran tan estrictamente formalizadas)

- Hijos de la pirámide

Esta facción está compuesta por fanáticos que no sirven a la piramide por ser un orden establecido, si no que la sirven por considerarla una entidad en si misma. Estos fanaticos ven la piramide como un ente casi divino, un concepto con sentido propio, que se concentra en su vertice superior, el propio Tremere, ven en la piramide una metáfora espiritual, un camino espiritual de ascenso. Los Hijos se reúnen para cuidar de su ascenso espiritual, por encima de su servicio a la piramide como jerarquía. Ven a Tremere como un ser semi-divino (o divino totalmente) que les ha legado un camino de iluminación, y usan (abusan) de la metáfora de la piramide en todos los elementos de sus noches. Los hijos molestan a los tremere no tan dogmaticos, ya que los Hijos son famosos por su observancia rigida, y su prestancia a delatar traidores a la pirámide a la menor señal. Tienen como libro de referencia “Los viajes de Fedoso” un tomo que habla en alegoría del viaje de un mago hacia la cima de una montaña, representando su ascensión hacia la iluminación, concepto que ellos toman para sí mismos, y que usan como una cábala para identificarse mediante citas del libro

- La élite

Esta facción se formó a finales del siglo 18. Propugna que los tremere son el clan mas poderoso (o habil) de todos. La élite remarca que los tremere han logrado desde la edad oscura ejercer su voluntad para sobrevivir y aventajar a sus enemigos constantemente. Como humanos, dominaron el arte, y cuando la magia comenzó a morir, tomaron la inmortalidad con sus propias manos. Cuando otros inmortales quisieron destruirles, se ganaron su aceptación ayudando a formar la camarilla, sobrevivieron a los ataques de los tzimisce, que les acusaban de usurpadores, se multiplicaron y se extendieron, se han adaptado a los nuevos tiempos, y han logrado solo con su fuerza de voluntad doblegar la maldición de Caín como motor de su taumaturgia. Convencida de la superioridad del clan, la élite trabaja a cualquier coste por el ascenso del clan. La élite decreta (secretamente) asesinatos clave, alianzas y rupturas, siempre persiguiendo el mayor beneficio del clan, aunque los antiguos del clan manifiestan (en publico, al menos) que de probarse estas practicas, se posicionarían en contra.

- Guardianes de la tradición

Los ultraconservadores. Tradicionalistas puros, esta facción se opone a la taumaturgia que no encaja con el esquema de la taumaturgia medieval, a las nuevas formas de vida, o a la nueva tecnologia (telefonos, maquinas de escribir, vehiculos, luz electrica, etc) Se encierran en sus criptas con sus velas y sus grimorios, cada vez mas reductos de un pasado que no volverá, no obstante, su poder personal todavía es alto, y sus opiniones todavía cuentan en la pirámide.

Los Guardianes de la Tradición siguen defendiendo la práctica del certamen, el abrazo exclusivo de varones, los viejos formulismos, y una forma de vida acorde a la edad oscura, y aunque todavía cuentan con aliados que pueden entender sus planteamientos anacronicos (justamente, otros antiguos, voces que son escuchadas) se encuentran solos en muchas reclamaciones, y se quejan de que el consejo interior no parece compartir (aunque tampoco censure) su punto de vista, como en el caso de la infame Masika, chiquilla de Antón Deveraux, creadora de la herética senda de la tecnomancia, una magia de sangre que avergüenza a la taumaturgia ortodoxa y prostituye su sentido hasta el de un juguete de feria (inspirada por poderes infernales, dicen algunos)

Otras facciones desaparecieron en su momento, como los Telyavos (naturistas paganos de Lituania que desaparecieron sobre el siglo 17), la liga humanus (Una facción que pretendía recuperar su humanidad perdida, ejercitando la moralidad, la alquimia, estudiando la legendaria Golconda, y el trabajo del misterioso [Saint Germain](#). Extinta durante la década de 1980 aproximadamente) o El Camino Dorado de la Armonía (una facción que propugnaba la sana colaboración dentro de la pirámide, sin riñas internas ni traiciones entre aliados. Buscaban la sana colaboración. Fueron usados como chivos expiatorios, traicionados, manipulados y engañados, hasta que su facción desapareció sin haber logrado mas que demostrar que perseguían una utopía)

Mención aparte merecen los puntuales Tremere anómalos que demuestran alguna de las heréticas anomalías tan temidas por la pirámide; una habilidad natural con la vicisitud, o un tercer ojo en su frente. Los sujetos que muestran alguno de estos dos rasgos, son tomados urgentemente como elementos subversivos del clan y la pirámide utiliza todos sus recursos para silenciar su existencia y borrarla como si jamás hubiese sucedido. Estos sujetos, a todos los efectos, representan para la pirámide crisis políticas y secretos de clan que mejor sería que nunca fuesen conocidas... sea cual sea el precio, porsupuesto.

5.- La pirámide desde fuera

Ahora bien, todo lo dicho es un análisis de la pirámide comentado como si fuésemos omniscientes. La realidad es que los tremere no tienen por que saber los nombres de los legendarios maestros de la taumaturgia que se sientan en su consejo, ni sobre que partes del mundo tienen influencia. Varios tremere viven la pirámide ocupando su puesto en ella, pero sin percibirla más lejos de su entorno inmediato (su capilla), viendo únicamente como un Lord acude anualmente a la capilla (o el regente marcha para entrevistarse con él) y no tienen mayor trato con la jerarquía, ni pisarán nunca Fortschritt, ni conocen los nombres de los vástagos que se sientan en el consejo del clan (salvo los legendarios nombres que recorren la pirámide como leyendas, Etrius, Meerlinda y el infame y desaparecido Goratrix) Así, en muchísimas ocasiones, la pirámide es casi un dogma de fé, una jerarquía superior que no es vista, pero que sabes organiza a los casos que hay como tú allí fuera, en alguna otra ciudad, en otra capilla no tan diferente en el fondo a la tuya, coordinandoos a todos en un cuerpo conjunto al que se le debe obediencia.

Si pensamos que para muchas cosas, la pirámide esconde secretos a los tremere, que la información se guarda con discreción (tanta, que en ocasiones se restringe el acceso a la misma), y que hay asuntos comprometidos en los que la propia pirámide engaña a sus siervos, solo podemos imaginarnos que clase de imagen proyectará el clan tremere para quienes lo miren desde fuera.

Si, el ajeno sabrá que los magi originales que iniciaron la transformación al vampirismo de la casa de magos siguen gobernando el clan, que en Viena reside su capilla central, que los tremere guardan secretos, quizás sepa que el 3 de Octubre (¿Por que esa fecha?) los tremere abren las puertas de sus capillas a los visitantes (“Oh, si, claro, esta no será su verdadera capilla, solo tendrán lo que saben que esperamos ver, y un poquito de adorno para que no nos sorprendamos por no ver nada sorprendente”) y conocerán algunos efectos de su magia de sangre, pero la autentica pirámide, con sus entresijos, es totalmente desconocida cual logia secreta.

(P.ej, la estructura piramidal es secreta, y como todo secreto, a los Tremere se les prohíbe hablar de ello) Y así es como a los tremere les gusta que sea.

Como con toda secta, uno sabe que esperar, mas o menos, sabemos (¿lo sabemos?) que clase de cosas puede haber allí dentro, pero realmente, solo los que están dentro del sistema pueden conocer la verdad del día a día. Para los demás, será siempre una organización misteriosa, cerrada herméticamente, que sabe que sabemos cosas, pero que también sabe que sabemos que ante lo verdaderamente importante, ante las verdades de su organización, estamos desnudos y ciegos.

O quizás, las cosas que creamos saber, no le preocupen a la pirámide, por que son las cosas que les conviene que pensemos.

La pirámide protege sus secretos. Y lo hace muy bien.

<http://elrincondelvampiro.dreamers.com>

Lord Tzimize
Magus