

Vampiro: Introducción Rápida

Introducción:

Vampiro, al igual que los otros juegos de la serie narrativa de White Wolf, está ambientado en lo que se conoce como Mundo de Tinieblas (WoD). Este mundo es muy similar al nuestro, sólo que más oscuro, más corrupto, y más desesperanzado. Los gobiernos e instituciones son más grandes e impersonales, el entorno de las ciudades es más oscuro (se le denomina “Gótico-Punk”), y la Iglesia es más fuerte, pues la gente necesita de su consuelo.

El Mundo de Tinieblas:

Los vampiros suelen controlar muchas de las instituciones de los humanos, desde empresas privadas, hasta policías corruptos. Además, en las zonas rurales donde aún habita fauna salvaje, los “Cambia-formas” protegen celosamente su territorio de la depredación de los humanos (y cualquiera que intente destruir su ya escaso medioambiente), y los magos luchan por sobrevivir en una realidad que castiga duramente a cualquiera que intente modificarla. Las hadas se esfuerzan por mantener la creatividad y la capacidad de soñar, su única defensa contra la Banalidad que amenaza con destruirlas. Y los humanos normales permanecen completamente ignorantes de todo esto.

Los Vampiros:

Cuenta la leyenda (que no todos creen), que Caín, asesino de su hermano Abel, fue maldecido por Dios. Esta maldición consistió en vivir para siempre, ocultándose de la luz del sol, y bebiendo sangre para mantener sus fuerzas. Caín, en su soledad, creó a la Segunda Generación, que fueron su descendencia. Estos a su vez, crearon a la Tercera Generación, que se volvió contra ellos y los asesinó. Los vampiros de la Tercera Generación (conocidos como Antediluvianos), fundaron cada uno un clan de vampiros, a los que transmitieron su manera de ver las cosas, y la maldición particular con que Caín les castigó. Luego, estos Antediluvianos se sumieron en una cruenta guerra, llamada la Yihad. Siendo demasiado poderosos para enfrentarse abiertamente, lanzaron unos contra otros a sus descendientes y a sus peones mortales. Y temiendo que, como ellos habían hecho, sus descendientes se alzarán contra ellos, se escondieron secretamente, y se sumieron en un profundo sueño, desde el cual controlan la interminable Yihad. Se dice que una noche los Antediluvianos se alzarán de sus escondites, y devorarán a sus hijos, en un evento que se ha denominado la Gehenna.

La Sociedad Cainita:

Se dice que en un principio, Caín fundó la Primera Ciudad, y gobernó a los mortales que en ella habitaron, como un poderoso y sabio rey. Les entregó diversos conocimientos, y grande fue la gloria de la ciudad. Pero entonces, llegó el Diluvio, y la ciudad pereció. Caín tomó este acontecimiento como un castigo por su soberbia, y por haber propagado su propia maldición, por lo que se alejó de sus hijos, y vagó sólo por lugares que nadie conoce. Entonces sus hijos crearon la Segunda Ciudad, pero aunque alcanzó un gran esplendor, no tuvieron la sabiduría de Caín, y la ciudad enfermó y murió. Desde entonces, los clanes buscan incesantemente hacerse con el control de la sociedad humana, ya sea para esclavizarlos, o para convivir en un mundo idílico, donde la igualdad sea la norma de vida. Esto es lo que la leyenda dice.

Durante mucho tiempo, los vampiros gozaron de gran poder sobre los humanos, manipulando a los gobernantes para que hicieran su voluntad. Muchos humanos perecieron en guerras que creyeron suyas, pero que en realidad eran las guerras de los cainitas. Las artes florecieron, y la humanidad vivió una suerte de edad de oro, hasta la llegada de la Edad Media. En ese tiempo de oscuridad, los vampiros aguardaron, trabajando para conseguir una segunda edad de oro, y por supuesto, intentando acrecentar su poder temporal. En todo este tiempo, los vampiros poco se preocuparon de ocultar su verdadera naturaleza a los humanos, confiando en que su propio poder los protegería de cualquier ataque o rebelión. Para su desgracia, estaban equivocados. Durante la Edad Media, se funda la Santa Inquisición, con poder suficiente para derrocar y enjuiciar aún a los mismos reyes. ¿Qué podían hacer entonces los duques y barones vampiros? Muchos de ellos fueron cazados y asesinados, hasta que la humanidad creyó haber exterminado a estos monstruos. Sin embargo, se equivocaban. Aunque grandemente disminuidos en número, los vampiros sobrevivieron, y formaron una alianza, una institución llamada la Camarilla, encargada de regular y proteger la sociedad cainita. Uno de los primeros resultados de esta organización fueron las 6 tradiciones, las leyes fundamentales que gobiernan a los vampiros. Cualquier vampiro que quebrante estas leyes sólo puede esperar la muerte, que lo encontrará tarde o temprano, no importa donde se oculte. Estas tradiciones, en su mayoría, se basaron en las costumbres que los vampiros siguieran antiguamente, pero ahora habría personas especialmente encargadas de hacerlas respetar... caiga quien caiga.

Las Tradiciones:

La Primera Tradición: La Mascarada.

*No revelarás tu verdadera naturaleza a los
que no son de la Sangre. Si lo hicieres, renunciarás
a tus derechos de Sangre.*

La Segunda Tradición: El Dominio.

*Tu dominio es tu propia responsabilidad.
Todos los demás te deberán respeto mientras estén en
él. Ninguno puede desafiar tu palabra mientras
esté en tu dominio.*

La Tercera Tradición: La Progenie.

*Sólo engendrarás a otro con el permiso de tu Antiquo.
Si creares otro sin la aprobación de tu Antiquo, tanto tú como tu
Progenie seréis ejecutados.*

La Cuarta Tradición: La Responsabilidad.

*Aquellos a los que creares son tus propios hijos.
Hasta que tu Progenie sea Liberada, les mandarás en
todos los aspectos. Tú deberás sufrir por sus pecados.*

La Quinta Tradición: La Hospitalidad.

*Honra el dominio de los demás. Cuando llegares a una ciudad
Extraña, te presentarás al que la mandare. Sin la palabra de aceptación,
nada eres.*

La Sexta Tradición: La Eliminación.

*Se te prohíbe eliminar a otro de tu especie. El derecho de Inmolación
pertenece sólo a tu Antiquo. Sólo los más Antiguos podrán convocar la caza
de Sangre.*

Generaciones:

Cuando un vampiro decide crear prole, el procedimiento a seguir es, básicamente, extraer la sangre del mortal elegido, hasta llevarlo al borde de la muerte. Entonces, justo antes de que el humano muera, el vampiro le alimenta con algunas gotas de su propia sangre. Esto reanimará a la víctima lo suficiente para que comience a alimentarse del vampiro, transformándose a su vez en un vampiro. El vampiro “padre” se denomina entonces, “Sire”, y el “hijo”, su “chiquillo” o su “prole”. Sin embargo, el poder del nuevo vampiro es menor que el de su Sire, y conforme pasan las diversas generaciones, la sangre de Caín llega cada vez más diluida a los nuevos vampiros. La generación del personaje indica cuán alejado se encuentra de Caín (que es la Primera Generación), y por tanto, cuán poderoso puede llegar a ser. Sólo se ha alcanzado la 15ª generación, pues la sangre de estos últimos es tan débil, que no han podido crear prole.

Amaranto:

Sólo existe una manera de que un vampiro pueda mejorar su propia generación, y es cometiéndolo lo que se denomina “Amaranto” o “Diablerie”, lo cual lo transforma en un “Diablista”. La Diablerie consiste en beber la sangre de otro vampiro, hasta que ya no le queda nada, y entonces sorber sus niveles de salud. Cuando el proceso ha concluido, la víctima ha muerto, y su propia esencia vital pasa al diablista. Para que el vampiro mejore su propia generación, es necesario que la víctima sea de una generación más poderosa que la del diablista. Sin embargo, el diablista no necesariamente alcanza la generación de su víctima, pues esto depende de la diferencia entre ellos. Así, si un 10ª generación diablista a un 9ª, disminuye su propia generación a 9ª, pero si un 10ª diablista a un 6ª, sólo alcanza a disminuir su generación a 8ª. Por supuesto, la Diablerie es una clara violación a la Tradición de la Eliminación, y un serio peligro para los vampiros más poderosos, por lo que los diablistas que sean sorprendidos serán perseguidos incansablemente.

Organización moderna:

Antiguamente, los vampiros se gobernaban a su libre albedrío, y respondían solamente ante su propio Sire. Sin embargo, a medida que la densidad de la población cainita aumentó, fue necesario un nuevo método de gobierno. Actualmente, se establecen territorios denominados principados, que son gobernados, naturalmente, por un Príncipe. Este príncipe cuenta con un consejo formado por los vampiros más antiguos de cada clan, denominado la Primogenitura. En realidad, la autoridad del príncipe se sustenta sólo en el apoyo que tenga de la primogenitura, y por lo tanto, son ellos quienes eligen o derrocan a los príncipes. Un príncipe que cuente con un gran apoyo puede gobernar a su antojo, sin importar cuán despótico sea, mientras que un príncipe cuyo apoyo sea débil deberá cuidarse muy bien de las decisiones que toma.

El príncipe debe siempre ser lo suficientemente poderoso como para hacer cumplir sus órdenes, y si esto no le es posible, tal vez sea tiempo de elegir a un nuevo príncipe. Son pocos los ex-príncipes que existen. Todos ellos tienen en común el hecho poco frecuente de haber abdicado al notar que su poder decrecía... aquellos que son reemplazados por la fuerza difícilmente sobreviven al proceso.

La Caza de Sangre:

Hay muchos castigos que un príncipe puede aplicar a sus súbditos que han faltado a las leyes que los gobiernan, tantos como creatividad tenga el gobernante de turno. Pero el castigo más terrible, reservado normalmente para quienes violan las Tradiciones, es la Caza de Sangre. Este castigo consiste en que la prohibición de tomar la vida del vampiro de este modo castigado ya no es efectiva. Por lo tanto, cualquier vampiro que lo desee, puede matarlo sin sufrir castigo. Esto es una clara posibilidad para aquellos vampiros de peor generación que el sentenciado para diabolizarlo, y una interesante cacería para el resto de los vampiros. Después de todo, no sólo los humanos cazan por deporte, y el deleite de la caza aumenta en proporción a la dificultad de conseguir la presa...

Una vez que la caza de sangre ha sido decretada, no puede ser detenida, y las mejores posibilidades de supervivencia de un vampiro de este modo señalado, es escapar a otro territorio, gobernado por un príncipe que no tenga buenas relaciones con aquel que declaró la cacería. Algunos crímenes son de tal importancia, que es casi imposible que el criminal encuentre refugio en el mundo conocido.

Las Sectas:

A pesar de que la Camarilla es la organización de vampiros más importante, no es la única. Poco después del nacimiento de la Camarilla, se forma también el Sabbat, organización rival que mantiene una guerra sin tregua con sus ex-hermanos. La Camarilla tiene su principal centro de poder en Europa, y se extiende en ciertas zonas de Latinoamérica y Estados Unidos, sin contar África. El Sabbat, en cambio, tiene su mayor baluarte de poder en la costa este de Estados Unidos, México, y ciertos países de Latinoamérica, aunque suele atacar las posesiones de la Camarilla por todo el mundo, en un intento de expandir sus posesiones.

Otro grupo, bastante menos conocido, y poco numeroso también, es el Innconu. Sin embargo, no debe despreciarse, pues está compuesto en forma exclusiva por vampiros de enorme poder, que han decidido retirarse de sus ocupaciones mundanas, y encuentran tranquilidad y refugio contra los diabolistas en el seno de esta institución. Sus miembros tienen prohibido tomar parte en la Yihad, y tampoco sienten deseos de hacerlo. Aquel que ataque a un miembro del Innconu, puede tener la seguridad de que será víctima de una terrible venganza, siempre y cuando consiga sobrevivir a la cólera del vampiro a quién ha atacado...

La Bestia.

Todos los seres vivos del reino animal, tienen en su interior algo denominado “La Bestia”, que es la parte instintiva de los seres vivos, aquella parte que los impulsa a alimentarse cuando tienen hambre, a reproducirse, a luchar al ser atacados, y a escapar del peligro... En suma, son nuestros instintos primarios, y nos son muy útiles para sobrevivir. Por desgracia para los vampiros, su Bestia interna se encuentra sublevada, y continuamente intenta tomar el control de sus vidas. Si esto sucediera, el vampiro se convertiría en un ser sin inteligencia, cuyas únicas ocupaciones serían alimentarse, dormir, y atacar a cualquiera que despierte su cólera. La Bestia no sabe perdonar, no sabe disculpar, no sabe amar, ni tampoco respeta a nadie.

Para evitar que la Bestia se adueñe de ellos, los vampiros utilizan un sistema de creencias, un sistema moral, encargado de mantener a la Bestia a raya. No siempre lo logra, pero ayuda muchísimo. Estos sistema de creencias se denominan Caminos o Vías. Actualmente los miembros de la Camarilla siguen el Camino de la Humanidad, y puede darse el caso de que haya seres humanos con una humanidad inferior al vampiro promedio. Este es el caso de, por ejemplo, asesinos en serie, encargados de campos de exterminio, etc.

En la antigüedad y el medioevo, se utilizaban diversos caminos, y el Sabbat aún los emplea. De hecho, los miembros del Sabbat predicán la necesidad de desprenderse lo más pronto posible de su humanidad, para seguir algún otro Camino. Por supuesto, los caminos elegidos son tremendamente bestiales, y en su mayoría (si no en su totalidad), desprecian por completo la vida humana.

La Degeneración:

Algunas veces, a pesar de sus mejores esfuerzos, los vampiros cometen actos contrarios a su Camino. En esos casos, el vampiro debe hacer una tirada por conciencia. Si tiene éxito, significa que siente remordimientos por lo que ha hecho, y no sucede nada. Sin embargo, si falla, pierde un punto en su Camino, pues ahora le es más fácil realizar esa acción. Un fracaso indica que adquiere algún tipo de trastorno mental relacionado con el suceso.

Cuando un personaje pierde su último punto de Camino, se convierte en una bestia irracional, y normalmente es sacrificada por sus compañeros. Lo cierto es que el personaje ya no sirve como jugador, y debe ser entregado al Narrador, quien tal vez lo utilice como PNJ.

Todo vampiro sabe que la degeneración existe, y normalmente se preocupa para evitarla. Es muy difícil revertir este proceso, y lo más que aspiran los vampiros es a retrasar el final el mayor tiempo posible... Sin embargo, hay algunos vampiros que creen en la posibilidad de escapar a la degeneración, alcanzando un estado mental llamado la Golconda. Pocos son los vampiros que han oído hablar de esto, y son menos aún quienes la han alcanzado, si es que alguno lo ha logrado.

El Frenesí:

Algunas veces, la Bestia consigue hacerse con el control del vampiro. Las causas por las que esto sucede son variadas, incluyendo hambre, frustración, peligro para sí mismo o para alguien que le importe mucho, etc. Lo cierto es que en esos casos, el vampiro pierde el control por completo. Si tiene Sed, se alimentará de la primera fuente que encuentre, sin importar las consecuencias. Si es por ira, atacará a sus enemigos sin importar el número. Cuando termine con ellos, es probable que continúe con sus propios amigos...

El Rötschreck:

Ciertamente, hay muy pocas cosas capaces de destruir a un vampiro. Básicamente, sólo pueden ser destruidos por las garras y dientes de sus congéneres, por decapitación, por fuego o luz solar. Estas dos fuerzas –el sol y el fuego– producen un terror indescriptible a los vampiros. Cuando un cainita se ve expuesto a estos elementos, debe apelar a su más profundo valor, y si falla caerá en el terror paralizante del Rötschreck. En ese estado, el vampiro pierde temporalmente toda facultad de raciocinio. Escapará corriendo lo más lejos posible, incluso si para hacerlo debe saltar por la ventana de un 20º piso. Si no le es posible huir, quedará reducido a una criatura gimoteante y temblorosa que se acurrucará en el rincón escondido posible... sólo cuando pase algún tiempo en un sitio “seguro”, el cainita podrá recuperarse.

Los Clanes:

- Brujah: La “chusma”, que no respetan a ninguna autoridad ni reconoce jefes, se considera libre.
- Gangrel: Solitarios y rústicos, los “extranjeros” son los únicos Vástagos que osan aventurarse fuera de las ciudades.
- Malkavian: Mucha gente cree (correctamente) que están locos; de todas maneras, los “chalados” poseen una extraordinaria visión y sabiduría.
- Nosferatu: Condenadas al ostracismo e incomprendidas por los demás, las horribles “ratas de cloaca” viven ocultos sus sórdidas existencias.
- Toreador: Conocidos por sus costumbres hedonistas, los “degenerados” prefieren considerarse artistas.
- Tremere: Magos descendientes de un antiguo legado, los “brujos” cooperan para aumentar su influencia y poder.
- Venture: Aristócratas de gustos y modales enrarecidos, los “sangre azul” son líderes de fría astucia.
- Caitiff: Los que no tienen clan –los proscritos y los deshonrados.

Las Disciplinas:

- Animalismo: Afinidad sobrenatural con los animales y control de los mismos.
- Auspex: Percepción extrasensorial, observación y premoniciones.
- Celeridad: Rapidez y reflejos sobrenaturales.
- Dominación: Control mental ejercido a través de una mirada penetrante.
- Fortaleza: Resistencia sobrehumana, incluso hasta el punto de resistir fuego y la luz del sol.
- Ofuscación: La capacidad de permanecer oculto y sin ser visto, incluso en medio de una multitud.
- Potencia: La Disciplina del vigor y la fuerza física.
- Presencia: La capacidad de atraer, controlar e influir en las multitudes.
- Protean: Metamorfosis, desde hacer crecer garras a fundirse con la tierra.
- Taumaturgia: El estudio y la práctica de la hechicería.

Trasfondos:

- Aliados: Colaboradores humanos, habitualmente familiares o amigos.
- Contactos: El número de fuentes de información que posee el personaje.
- Criados: Seguidores, guardias y sirvientes.
- Fama: El renombre del personaje en el mundo de los mortales.
- Generación: lo alejado de Caín que está el personaje.
- Influencia: El poder político del personaje dentro de la sociedad mortal.
- Mentor: El mecenas Cainita que aconseja y apoya al personaje.
- Posición: La situación del personaje en la sociedad de los no-muertos.
- Rebaño: Los recipientes a los que el personaje tiene acceso libre y seguro.
- Recursos: Riqueza, pertenencias e ingresos mensuales.