

Caza de Sangre y Ordalías

Castigos vampíricos

CAZA DE SANGRE

La Caza de Sangre es el más severo castigo que puede sufrir un vampiro. Teóricamente, un príncipe puede declarar una Caza contra cualquier Cainita que incite en su desagrado. En la práctica no es tan sencillo. Si un príncipe declara una Caza, debe estar seguro de que otros Cainitas van a participar "por la razón que sea", o la Caza no tendrá efecto, haciéndole perder prestigio. Algunos príncipes mantienen una "guardia personal" de ghouls entrenados o vampiros para que actúen como ejecutores y persigan a aquellos contra quienes se declara un Caza de Sangre. Estos criados gozan de privilegios especiales, incluyendo frecuentemente dinero, refugios seguros y las mejores armas. Pero ésta es una política peligrosa: ¿qué impide a la guardia personal derrocar al príncipe? Y si el poder del príncipe depende del apoyo de un grupito matones, ¿quién es el auténtico señor del feudo?

En las zonas donde los príncipes son débiles ciertas cuadrillas fuertes -usualmente las ciudades - algunos grupos de Cainitas han llegado a declarar cazas de Sangre privadas. Por las razones que sea, miembros de un grupo marcan a uno o más vampiros como víctimas y llevan a cabo la Caza ellos mismos. El príncipe siempre acabará enterándose, pero entonces puede ser demasiado tarde – o él demasiado débil -para evitar la muerte.

Una casa de sangre celebrada sin el permiso de un príncipe siempre es contestada con otra, declarada con el respaldo del príncipe contra los violadores de la ley. Si el príncipe no puede castigar a aquellos que celebran cazas por cuenta, suele ser destronado o eliminado, ya sea por quienes desafían a su autoridad o por otros antiguos que se dan cuenta de que es la hora de que un nuevo -y más eficaz- líder tome el mando.

LA ORDALIA

La ordalía es un método empleado por muchos príncipes para decidir la culpabilidad o inocencia de un vampiro acusado de un crimen. Estos crímenes pueden ser tan leves como violar el territorio de caza de un vasallo o tan serios como quebrantar alguna de las Seis Tradiciones. Los príncipes de paso y otros antiguos acusados tienen casi siempre la oportunidad de someterse a una ordalía en lugar de a un juicio sumario. Esto es considerado como un gesto de cortesía entre príncipes.

La ordalía puede ser tan fácil o tan difícil como desee el príncipe. Las más peligrosas pueden ser mortales, ofreciendo escasas posibilidades de supervivencia al acusado. Estas pruebas son tan variadas como los príncipes que las idean, aunque algunos de éstos parecen tener medios favoritos para determinar la verdad.

Hay muchas pruebas de este tipo. Los siguientes ejemplos muestran algunas de las más comunes.

Juicio de combate: Esta ordalía es la más común cuando se duda de la veracidad de las acusaciones. Acusador y acusado se enfrentan en combate singular. Suele permitirse esta opción a príncipes y antiguos de alto rango, incluso si hay pocas dudas sobre su culpabilidad. En estos casos el acusado se enfrenta a un campeón designado por el príncipe. Hay muchas variedades de esta prueba. El duelo puede prolongarse hasta que alguno de los combatientes haya sido incapacitado o sumido en letargo. Puede disponerse una estaca en el centro de un círculo, con los oponentes enfrentados en los límites del mismo: el que consiga dejar al otro en letargo será el vencedor. O dos vampiros pueden entablar un duelo en el que cada uno bebe de la sangre del otro hasta que uno queda en letargo. Ha habido más de una diablerización accidental de esta manera. Corren también rumores sobre duelos celebrados con poderes mentales en lugar de armas, o incluso con magia, si los combatientes la dominaban. Los príncipes suelen valorar estas ordalías por el entretenimiento que ofrecen. Muchos vampiros de los alrededores asistirán a un juicio de combate, especialmente si el acusado es un Cainita de renombre.

Ordalía del fuego: Muy frecuentemente, esta ordalía acaba con la muerte del acusado. Hay muchas variedades de la misma, algunas más letales que otras. La más común requiere que un grupo de Cainitas

(tantos como pueda reunir el príncipe) formen dos líneas una frente a otra, cada uno de ellos con una antorcha encendida en la mano. El acusado debe entonces correr entre los vampiros "mientras éstos le golpean con ellas. Algunas variantes exigen que el acusado vaya completamente desnudo o cubierto de aceite. Hay príncipes que incluso obligan al acusado a caminar: correr se considera una admisión de culpabilidad, a lo que sigue una ejecución inmediata. Otro sistema consiste en atar al acusado a un poste de madera y rodearle de yesca. Después se enciende una hoguera bajo sus pies, y se le permite que intente escapar. Esto casi siempre resulta mortal, a menos que el príncipe haya, subestimarle excesivamente las fuerzas del acusado.

Prueba de la bestia: El acusado es colocado en un pozo o una habitación cerrada con un feroz animal salvaje, frecuentemente un oso o un lobo. Por lo común, el carnívoro ha sido privado de comida durante varios días (y también convertido en ghoul para adquirir el gusto por la sangre vampírica) antes de que se celebre la prueba. El vampiro debe enfrentarse desarmado a la bestia para probar su inocencia. Obviamente, los Cainitas de los que se sabe que tienen poder sobre los animales no son sometidos a esta prueba. Como el juicio de combate, esta ordalía suele convertirse en un entretenimiento para el príncipe y cualquier visitante. al que esté atendiendo.

Ordalía de la luz purificadora: El Cainita sometido a esta prueba es encerrado en un patio poco antes del amanecer. Debe resistir la luz del sol durante un período de tiempo decidido por el príncipe antes de uno de sus ghouls entre y le libere. Otra variedad es encadenar al acusado a la pared este de un torreón momentos antes de que amanezca. Si consigue escapar, es declarado inocente, si no lo consigue ya sabe lo que le espera. Esta prueba está reservada a los acusados de los más horribles crímenes. Muchos creen que esta ordalía purga las culpas incluso del alma más perversa, y hay quien se ha sometido voluntariamente a ella para purificar su alma ante él mismo y ante los demás. Se rumorea incluso que unos pocos han recuperado su humanidad con este método.

CASTIGOS ALTERNATIVOS

Aunque son raros, algunos crímenes han quedado sin el castigo de la Caza de Sangre. Ciertos príncipes procuran no parecer demasiado draconianos, y son bastante reacios a declararla. Sin embargo, un príncipe tiene la obligación frente a sus súbditos de castigar a los culpables, y cualquier muestra de favoritismo haría tambalearse la estructura del poder. Esto adquiere particular importancia cuando un chiquillo del príncipe es capturado por algún crimen, o acusado de haberlo cometido, o si lo hizo con la tácita aprobación del príncipe, como el asesinato de un rival. En estos casos, el príncipe puede exigir del acusado que pruebe su inocencia mediante la realización de una tarea, como por ejemplo una búsqueda. Frecuentemente estas tareas son de unas proporciones tan hercúleas como para hacer tambalearse a cualquiera, excepto a los vampiros más astutos o poderosos. El acusado suele ser vigilado a distancia mediante la Disciplina de Auspex o informes de aliados. Aquellos que intentan abandonar su tarea se convierten en presa de una Caza de Sangre.