

Webvampiro.com



Los novatos, o iniciados, se sientan en la gran antesala. El Manicomio esta en silencio, no por que las almas no vaguen esta noche, no por que las luces están apagadas y son altas horas en la noche, nada de eso lo explica, es más mental. Una paz que no vuelve nunca más después de que te permiten pasar del otro lado, el edificio esta en silencio por que él los ha venido a visitar. Todos están atentos a sus palabras, incluso el más lejano recluido en sus cuatro paredes sabe de la presencia del visitante.

La sala sigue en silencio mientras el sujeto se prepara para su discurso, no empieza a hablar, pero una voz, en forma introductoria comienza a sonar, nadie sabe de donde, nadie sabe porque, pero esta, en sus mentes, en su corazón... en su sangre.

Un "portador", un ser tan antiguo como la ciudad, su locura es celebrada, su compasión alabada, sus visiones ovacionadas por todos los que somos, nuestra sangre proviene del mismo ser que habita de la luna... lo sabes, lo sé... los sabemos, somos los chiquillos de Malkav.

Nadie se desconcierta, saben y acatan. Se mantienen estoicos en sus puestos, ponen atención y el discurso comienza, mientras las visiones son compartidas por todos.

-Somos aquellos a quienes se nos ha privilegiado con las visiones de la realidad que pocos conocen. Lo saben, lo sienten y experimentan, somos parias de la civilización, marginados de la sociedad cainita por los altos clanes, no importa donde se involucren siempre estarán como un último recurso, aunque en ciertas sectas hay esperanzas, siempre las hay para nuestra estirpe. Como estos mortales encerrados en estas cuatro paredes, somos habitaciones particulares de todo el mundo que podemos ver, las cuales pocos están capacitados para entrar y lograr comprender, ustedes son un puñado de esos pocos visionarios capaces de comprender esto.

Sabrán que he estado marginado del mundo por... digamos, unos 50 años, todo ha cambiado, pero nuestra sociedad, a la que pertenecen ahora, no ha variado en nada en los últimos, 200 años... si es que no exagero. Los altos clanes dominan, los bajos obedecen y nosotros nos movemos entre sus políticas y conspiraciones con saber o sin saber, podemos ser el primero y el último, quizás el quinceavo o el cuádrigesimo, no lo sabemos, yo se los estoy advirtiendo abracen quienes son, denle cabida a la locura en sus mentes y serán libres de toda regla física o química o alquímica, llegaran a la corriente del pensamiento universal que nos une y nos hace Malkavian.

Se silencia, se dirige a una habitación y cierra la puerta. Dentro se escucha un sujeto gritar brevemente, los sujetos del salón hablan entre ellos, opinan, difieren y discuten lo poco que ha acontecido, esperan por más, están aquí por más. Después de unos pocos minutos el sujeto sale de la habitación, se limpia la boca con la manga de la camisa que lleva y sube nuevamente al pequeño escenario.

-Disculpen, me ha dado sed. Prosiguiendo, aunque piensen lo contrario, sé de lo que hablo cuando digo que me indigno de saber que existen tantos novatos que terminan bajo la mano abrasadora del sol, intentando desvelar realidades que solo su mente comprende a unos cuantos estoicos y estructurados Ventrue, seducir a un Tor... a un tttttuuuuottrrr... a un blasfemo de la belleza con arte barato para una mala broma sin sentido, y cuantos otros que no entienden nada y terminan buscando la muerte definitiva. Sé que he dicho que he estado en letargo, por no quiere decir que no haya tenido un ojo en la ciudad, es por esta razón que ustedes, han sido escogidos para entender lo que somos, para saber de lo que nosotros sabemos, para que entiendan mejor su locura y sepan por el camino que han de seguir. Pueden tomarlo o desechar los consejos que les entregare, pero nunca, nunca se avergüencen de lo que son... se le esta permitido sentirlo, pero no quedarse en ese estado, yo estoy aquí para conducirlo, yo soy un Portador, luego entenderán esa palabra y sabrán si odiarme o alabarme o las dos cosas si se les da la gana. (Silencio criticó)

Pues vamos viendo las cosas que todos consideramos verdad y que cada uno de ustedes han de tenerlas intrínsecamente impregnadas en sus troncos encefálicos y en su propia vitae, quieran o no aceptarlo o razonarlo, sus mentes han de soportar esta realidad, estas verdades y por último ustedes mismo han de educar bien cuando engendren a sus chiquillos y así sus chiquillos mejoraran al clan, quizás la visión de todos los demás siga siendo la misma de nuestro clan, pero unos pocos suspicaces sabrán que ocurre algo y nos temerán más aún... o ¿creen que nos marginan por locos?... ¡Mentira! Temen nuestro poder, nuestras visiones, nuestra locura, le temen a cada uno de nosotros y lo ocultan bajo violencia, menoscabos, conspiraciones y destrucción hacia nuestro clan, pero en el fondo son como cualquiera que se enfrenta a un demente, en su interior el miedo sigue alimentándose de las impresiones que tienen de nosotros, de nuestras palabras, de todo esto que conocemos, vemos, sentimos y olemos.

La primera verdad es obvia y redundante para todo chiquillo: Estamos locos

- Verdad: Los Malkavian estan locos, si llegase a existir un Malkavian que no muestre la mancha de la locura el clan lo perseguiría hasta dementarlo. Los Caitiff Malkavian rara

vez muestran señales de locura y es por esa razón que son abandonados, ya que no muestran señales de la iluminación.

- Los Malkavian son los mejores espías, fanáticos en la causa pero a la vez son poco confiables y los peores traicioneros, es por esta razón que en el Sabbat le conceden más libertad, ya que saben que si los mantienen contentos estos podrán ser útil a la secta. Lo cierto es que son los que menos tienden a revelar sus indagaciones en la otra secta, pero mantienen un contacto sutil con sus contrapartidas aunque estas reuniones no sean más que gritos y cosas raras para los demás clanes.

(Cada sujeto presente ve un cerebro, y distintas imágenes de personas locas, sicópatas, pirómanos, depresivos, esquizofrénicos, paranoicos, etc...)

Con poco orgullo he de decir, que los nuevos chiquillos cada vez salen más similares, sus Sires no son capaces de infundar una locura especial a su chiquillo, ¿Qué si se puede realizar esto?... no sean bobalicones y crean en mis palabras. Estoy cansado de pillarme, cada vez que voy a un tugurio, uno que otro Malkiavito esquizofrénico o paranoico, o peor esquizoparanoico. Con agrado una vez conocí a un joven de nuestra sangre, el pobrecito no podía ni siquiera pisar una galería de arte sin vomitar o quedar casi en estado catatónico, fuera de esos sucuchos era un tipo completamente normal, incluso tan recatado y formal como cualquier otro Ventrue, me contaba que su trastorno fue un castigo de su Sire por considerar que el clan de la rosa no tenía nada de malo en su visión, y el en vida sabía reconocer el buen arte, ahora ya no puede, aunque creó que de tras de esa breve historia de explicación hay un trasfondo no explicado.

- Locura: Existen muchos trastornos, pero para los Malkavian todos son graves, como paranoia, esquizofrenia, etc... pero hay trastornos menos comunes, por ejemplo yo he visto escasos Malkavian con depresión, un trastorno que puede tener varios matices: post-aborto, post-fracaso, gran decepción o tan raros como el Síndrome de Stendhal, uno que va de maravilla con los Malkavian y que potencia su odio hacia los Toreador y su arte, este trastorno solo se activa cuando el sujeto se encuentra en una galería de arte o esta en un lugar con muchos cuadros (ejemplo: Eliseo) el sujeto empieza a experimentar náuseas, puede llegar a vomitar o tener espasmos hasta caer en convulsiones, la mente es un misterio así que hay muchos trastornos que ni siquiera afectan a los Malkavian, como uno que trata de que la persona esta obsesionada con protegerse de los gérmenes, pero lleva una vida más normal que los preocupados por la limpieza, estos sujetos usan su ropa solo una vez, a menos que la laven con altas dosis de detergente, cuando comen botan el plato y los cubiertos que han usado, por tanto si tomas ese trastorno tu Malkavian no podría tomar el trasfondo de Rebaño, los que son Autista no pueden tener Criados, etc... Hay mucho por donde penalizar y adaptar los trastornos a los personajes, es cosa de leer, y mucho ya que los Malkavian lo requieren en demasía.
- ¿No sabes que trastornos elegir? Que mejor que tu Narrador lo elija cuando crea que ya tiene uno adecuado, tu personaje solo lleva un pequeño tiempo transformado y la locura no se ha manifestado aún, los Malkavian o tu Sire estan al pendiente tuyo y lo unico que te mantiene al clan son unas colvulsiones bajo condiciones estresantes. Es un buen sistema para empezar, aunque para master despiadados no es aconsejable que te dejen convulsionando mientras te atacan toda una pandilla.

(Cada sujeto queda un tiempo tumbado convulsionando, entre tantas visiones, mientras que el oficiante de esta reunión muestra una sonrisa algo maquiavélica, después de unos cinco minutos, todo vuelve a la calma)

Los llamados Caitiff, pobres sujetos, de nuestra estirpe no siempre manifiestan nuestra locura, no sé si son benditos o malditos por aquella excepción, pero esto hace que la disciplina que los hace... digo

que nos hace únicos tampoco cuenta con nuestro don, por que son aferrados a la realidad y sus mentes son atadas con los márgenes de la sociedad detenida de los cainitas.

- En el caso de que un Caitiff aprenda Dementación no podrá ocuparlo hasta poseer un trastorno considerado grave para usar los poderes más altos, los trastornos leves solo pueden dar riendas a los 1 primeros niveles. A los Malkavian que se les ayuda para olvidar su locura, también les incapacita para usar la disciplina, pero su locura siempre vuelve, es por esa razón que ya nadie lo intenta.

(Se ve un pequeño video, donde un sujeto mira a otro con tintes anarquista, este último comienza a intentar atacarlo y de pronto cae al suelo. Luego se ve a otro, el mismo procedimiento... con un desenlace distinto)

Para todos ustedes, que son de la nueva era, no han de saber que algunos de nosotros, los más antiguos del clan, no poseemos la disciplina que se descargo hace unos años a toda la estirpe, antes solo era de los dementes del Sabbat, ellos cambiaron todo, están lo suficientemente chalados como para esto y gracias a la unión de nuestra mente con la realidad superior estamos conectados, como un enjambre individual de hormigas que se congregan para retroalimentarse a si mismas bajo una causa. Aunque esto no nos inhibe para tener este nuevo don tan importante, nosotros somos los llamados Portadores, mensajeros entre otros apodos.

Ya hablando de la Red de Locura, estén atentos a los mensajes que se desprende de esta, es como navegar por Internet, pero estando inserto en la web, las ideas van y vienen, con solo un boton la descarga comienza.

(El público se queda en silencio, expectantes, unas pocas palabras pasadas entre dos sujetos)

- Antes lo Malkavian contaban con Dominación, así que no es extraño tomar a un Malkavian en EO y que posea Dominación, pero los hace menos interesantes. En la actualidad existen Malkavian antiguos que poseen ambas disciplinas.
- Los Malkavian Antitribu normalmente cuentan con dos trastornos, aunque cuentan con la debilidad adicional de no poder resistirse al frenesí.
- La Red Malkavian es todo un misterio para los demás clanes, a través de esta red se "descarga" Dementación en casi todo el clan, además que se cuenta que en ella están los Malkavian más poderoso y sabios, uno que es conocido como el "Comepalabras" es quien se supone alcanzo la Golconda y se alimenta de eso, y se manifiesta en esos momentos en que no puedes recordar una palabra o cuando desaparece esta o un idioma completo, el se alimenta de eso.
- Los Malkavian tienen la facultad de llamar a todos los Malkavian, leyendo mucho respecto a esto, es tal cual como dice "Todos los Malkavian de la zona de influencia", además también pueden dejar mensajes en esta red, así se cree que concretan sus reuniones.

Estas cosas que debemos recordar, sobre todo para nuestra comprensión del mal que nos aqueja, que nos hace libre y nos recuerda que esta cáscara no es atadura para develar la mega realidad de las tangentes de la mediocridad de vida que habitamos actualmente. Esta es una de las causas de que tanto chiquillo descarrilado desprestigie nuestra casta, que no entienda lo que es hacer una broma de una revelación a través de la gracia (para que no sea tan estricta la enseñanza), y otros tantos que creen que por estar locos se les puede venir hacer lo que les de la gana... Esos, son los que terminan empalados, estocados, muertos o alcanzados por el sol. Estos son sujetos que o en vida eran unos

simples bufones o tienen una mala apreciación de la locura... ¿acaso alguno de aquí se siente orgulloso de estar chalado? ¿Acaso su locura es tan nimia que puede vivir con normalidad? ¿Por qué somos marginados?... por que la locura asusta... y a nosotros muchas veces también.

(Muchos de los novatos asienten, mientras otros esconden sus rostros de la mirada inquisidora del relator)

- Las bromas: Los Malkavian son temidos o "respetados" por sus bromas a los demás clanes, estas no tienen ningún carácter importante dentro del clan, simplemente se hacen por diversión, aunque entre divertido y mortal para los hijos de Malkav los separa una delgada línea.
- Bufones: Si admitáramoslo, es entretenido ver como todos te ven mientras haces payasadas y poco o nadie intenta hacer algo en tu contra. Pero esto es denigrar al clan y los Malkavian no soportan a estos tipos, aunque normalmente se unen a sus refriegas.
- Vampiro trata del horror personal, del convertirte en un ser que no es humano, no estas muerto y aún así debes convivir con ambos mundos a cuestras, muchas crónicas no se centran en este punto, pero cada master puede sacar a relucir los horrores de ser vampiro, sutil o drásticamente, los impulsos de beber sangre, los frenesis que te alejan de la humanidad, tus crímenes pasionales, entre otras cosas. Por tanto, ¿como ser loco sería algo divertido? por esa razón cuando ves a una persona con algún estado mental alterado o raro cruzas la vereda, evitas ir a manicomios (a menos que te intriguen, como es mi caso)... Las personas que están locas y por una razón se saben locas, les gustaría poder volver a ver la realidad, otras sucumben a esta y no por eso es divertido, en conclusión volvemos a que los Malkavian bufones no es ser un Malkavian de verdad, solo será un vampiro de paso que se terminara matando en cualquier momento por una estupidez.

Todo esto ocurre por la no comprensión de la naturaleza y pilares que se centra nuestra hermandad, si pueden tomar el folleto que se les entrego y leer cada extracto para a continuación poderles detallar de qué trata cada uno de estos textos son de una investigación por otros clanes a nuestro grupo:

1. *“Hay mucho más en los Malkavian de lo que parece a simple vista. Son maestros en el arte de levantar una fachada de demencia sin sentido que distorsiona y distrae de su propósito más alto. Pero el propósito está realmente ahí en secreto. Como muchos vampiros, esconden su verdadera naturaleza detrás de capas y capas de máscaras”*
2. *La tradición central y unificadora de los Malkavian, si es que la tienen, podría ser que mente y realidad son tan flexibles y maleables como la arcilla... y también jugar con ellas es igual de divertido. Según la criatura sensitiva moldea su mente, así moldea la realidad. Pero demasiada gente moldea su mente según un troquel que imita lo que ven de la realidad, la introducen en el horno del absolutismo, y chamuscan sus mentes en una terracota rígida, inelástica y frágil. Su cerebro petrificado por su parte afecta el mundo exterior, calcificando la realidad en una forma similar. La rígida realidad, por su parte, trabaja con las mentes de todos los seres nacidos en ella, moldeando sus mentes siguiendo la forma del troquel, empezando de nuevo todo el ciclo.*
3. *Si tienen una misión tradicional, es infectar el resto del mundo con su locura. Sus bromas y diabluras y atrocidades indignantes están orientadas en una dirección: reorganizar radicalmente el pensamiento de los Vástagos y los mortales por igual. Retorcer sus mentes hasta su forma de arcilla flexible, o romperlas en el intento, retorciendo su realidad hasta su forma de arcilla flexible, o romperla en el intento. Este es un juego muy peligroso, porque pone la propia realidad de uno en peligro.*
4. *La otra cara de la extasiada alegría conocida para los Malkavian que destrozan con regocijo sus antiguas maneras de mirar y pensar es la angustia oscura y malévola de los Malkavian que se resisten al proceso que libera por la fuerza sus mentes de limitaciones antiguas. La Liberación de Malkav se convierte en la Maldición de Malkav, y causa un tormento*

inaguantable y sin fin. Desfallecen y gritan y farfullan y se enrabian y se retraen y se hieren a sí mismos y hacen daño a otros y entran en la catatonía. Todas esas acciones parecen dementes, pero entendidas en su contexto, se convierten en total y espeluznantemente lúcidas: cuando domina un dolor interior insoportable, puede imponerse un dolor exterior soportable... temporalmente. Cuando el dolor interior se hace tan grande que el dolor exterior no puede volver a enmascararlo, algunos Malkavian se destruyen a sí mismos. Entre las inmortales criaturas vampíricas que se aferran a su no-vida con un fervor fanático, los Malkavian son el único clan con un alto promedio de suicidios. Para esos pobres Vástagos locos, su antigua manera de ver el mundo era más importante que su existencia misma. Habían consagrado las creencias del yo en un lugar por encima del propio yo. Otros Malkavian que ven las auto-inmolaciones de sus hermanos y hermanas a menudo redoblan su resolución para romper sus espejos, sin importarles el dolor subsiguiente...

¿Ahora comprenden?... esta es una visión casi muy cercana a la realidad de nuestro clan... es peligroso esto, y aunque lo que pienso puede ser contradictorio con lo dicho, es igual de conveniente que chiquillos tan descarrilados rondan por las calles farfullando cosas incomprensibles, muriendo en estupideces y presentando una fachada de nuestro clan inexistente o no lineal... no les obligo en nada hermanos, solo quería que comprendieran, que su visión se expanda, que existe una realidad y varias al mismo tiempo, como nosotros mismo que somos del mismo clan pero a la vez muy diferentes. Pero deben enviar esto a la parte más recóndita de su mente, procesarla desde la lejanía del Ello, transfigurarla en el Súper Yo y manifestarlo de alguna manera en el Yo consciente o simplemente echarlo por la vertiente "perinoxial" del hipotálamo a fin de no interrumpir el autoaprendizaje del mundo, de lo que somos y lo que deseamos ver...

De pronto una puerta se abre, todos se quedan en silencio, se asoma una cabeza, es el de la limpieza, mira desconcertado, el interior del gran salón de entretenimiento y expresión, habría jurado que escuchaba un gran alboroto, voces chillando, gritos y golpes... esos gritos no saldrían de su cabeza. Se aventuro un paso dentro del salón, se acerco extrañamente hasta la tarima que hacia de escenario, miro fijamente el pequeño estrado, donde tantos locos simulaban ser Presidentes, artistas entre otras barbaridades, esa noche no saldrá de su mente.

Se fue a su hogar esa noche y comenzó a escribir sin cesar, luego no recordaba nada de lo que había hecho, hablaba incoherentemente y fue encerrado en el manicomio que alguna vez limpio... sigue limpiándolo durante las noches, y se ha nombrado así mismo "Karl, el limpiamientos", es mi mejor creación... digo chiquillo.

Doctor Heinstel Marsburger
Psicólogo y Lobotomista desde 1870
30/08/2008

Otros útiles consejos:

1. **Enfrenta Naturaleza y Conducta:** Este punto es primordial, de manifiesto se deja las ambigüedades de la locura, que se manifiesta en muchos trastornos mentales y que pueden dar rienda a muchas cosas e interpretaciones.

2. **Interpreta el trastorno (tan importante como las disciplinas):** Este es el punto de jaque para la mayoría de los novatos y jugadores, el interpretar la locura, tanto de manera escrita como personificada, pero la línea de conductas de trastornos esta en Internet, solo falta adaptarlo a algo más oscuro y estamos cerca, por ultimo ver a nuestro personaje y ver como el lo llevaría a cabo. Lo otro es, a mi me agrada, que los trastornos evolucionen o varíen, por ejemplo tengo un personaje con Bipolaridad, tiene dos Naturalezas y dos Conductas, que se cruzan o que aparecen en pares, pero durante su no vida se da cuenta de las mascararas que llevan los demás para conseguir sus planes, la manera de que hay un símbolo de poder arraigado en cada uno de ellos que hace que los demás le teman o respeten, y esto varia su trastorno, se auto explica que su otro yo (cuando se da cuenta de esto) necesita ser focalizado o simplemente ve que necesita un "cetro del poder" para compararse a los demás vástagos, de este modo busca una mascara (que representa las fachadas de los demás) pero a esta le atribuye un poder que no posee realmente lo que hace que al colocársela su Bipolaridad se manifieste.

3. **Corriente de Pensamiento:** Esto me divierte mucho, me agrada interpretarlo y uno nunca sabe como terminara. Consiste en comenzar a hablar de una idea e ir agregando ideas a la misma, aunque no tengan sentido siguen siendo de alguna manera coherente bajo siniestros puntos de vista. Agrega dialogos personales hablados en voz baja mirando a la nada, palabras incomprensibles, incongruencias extrañas, etc... No importa donde vaya a terminar esto, tu prosigue hasta llegar a un final da rienda a tu mente, esto cuesta mucho en un principio pero una vez le tomas el ritmo podrás hacerlo con fluidez y más maduras las ideas (aunque extrañas para los demás). Ejemplo: Sujeto mirando la nada en el Eliseo: "Aquí estas mientras los extraños entes del otro lado golpean la muralla, el curva de la gota de sangre se desplaza y solo la rendija del ojo que todo lo ve aprecia el rojo de la manzana que cae... ¡PUM!... (deja de susurrar) La realidad te golpea el cráneo mientras te desplazas intentando que otra vez no te aplaste los gigantes corruptores del espacio, y la estrella sergom nos ilumina bajo el manto de crozzostoplos que nos aguarda al final... si no comprendes nada, comete la manzana y deja de mirarme antes que un dedo nos arranque de este lugar".

4. **Fobias:** Un trastorno mental "fácil" de interpretar, elige uno y lo tienes, solo debes saber sentir miedo en demasía, algo de paranoia para condimentar, un extraño habito para evitar tu pesadilla y lo tendrás listo a tu personaje para tu narrador. Advertencia: Las fobias hacen a los vampiros entrar en frenesís igual que sus otras causas de miedo, esto va tanto para jugadores como narradores para que los tengan en cuenta.