

Introducción Vampiro

Los vampiros proceden de Caín, a quien Dios castigó con el vampirismo tras asesinar a Abel y no querer pedir perdón por su delito. Caín Abrazó, es decir, convirtió en vampiros, a tres individuos y éstos, a su vez, a trece. Estos trece son los fundadores de otros tantos clanes o familias de vampiros. Cada uno tiene unos rasgos diferentes, unos poderes distintos e intereses en muchas ocasiones contrarios, además de sufrir cada uno una tara característica por su conversión. Os pido que os lo leáis (ya sé que es poco largo, pero ahorra mucho tiempo después) y escojáis, de tal modo que la ficha, el papelillo en el que se apuntan los rasgos del personaje, sea más rápida de hacer. Os recomendaría pensar una breve historia a modo de boceto del personaje (qué le interesa, qué espera de la no-vida, cuál es su ideología, si es creyente o no, a qué se dedicaba en vida, qué le ha pasado en sus años de existencia ya como vampiro...)

Estos son los hijos de la noche

Assamitas: Los Assamitas son vampiros musulmanes, profundamente creyentes. Son los asesinos de entre los Cainitas. Movidos por sus creencias se consideran los elegidos para depurar la raza y fortalecerse por lo que suelen cazar a otros vampiros para bebérselos en un ritual llamado Diablerie generalmente prohibido por todos los regentes vampíricos.

Son hombres en su inmensa mayoría. En Toledo gozan de bastante poder al ampararse en los restos de la cultura islámica que existen en la ciudad. Aquí existen además Assamitas que han optado por la hechicería, el estudio y las traducciones de los clásicos en vez de por el exterminio de sus congéneres.

Sus poderes se concentran en la capacidad para hacerse invisibles, una velocidad sobrehumana y una Disciplina propia que les permite debilitar y asesinar a sus oponentes con mayor facilidad.

Su debilidad es que pueden hacerse adictos a la sangre de determinados vampiros y que tienen que entregar una parte de la sangre que cacen a aquellos que los convirtieron en vampiros. Además son mirados con desconfianza, por no decir odio abierto por los demás.

Brujah: Los Brujah son uno de los clanes más respetados por los demás. Aúnan en su persona a un filósofo y a un guerrero. Los Brujah han traído los textos clásicos de vuelta a Europa y, a la vez, han sido los miembros más destacados de las Cruzadas. Siguen los ideales de *mens sana in corpore sano*, aman a los humanos y son extremadamente leales, idealistas y sinceros. Esperan crear un futuro en el que los humanos y los vampiros vivan juntos sin problemas. En este momento están apoyando el auge de las ciudades y de las clases campesinas ante la opresión de la Iglesia y la nobleza, con diferente éxito según las zonas. En su mayoría son hombres, políglotas y entrenados como un caballero.

Sus poderes se basan en la capacidad de fascinar por su presencia física y en una fuerza y resistencia descomunales. Sin embargo, son demasiado irascibles y pueden caer con demasiada facilidad en frenesíes salvajes si son ofendidos o humillados.

Capadoccio: Los Capadoccio nacieron como clan en las zonas subterráneas de esta región de Turquía. Son un clan absolutamente desinteresado por la política. Incluso pasan muchas temporadas bajo tierra sin salir de sus criptas. Su único afán es el estudio de la muerte, ya sea mediante manuscritos, experimentos, invocaciones a fantasmas, disecciones o cualquier otro método, este clan ha centrado su existencia en el desarrollo de un pensamiento filosófico que gire alrededor de la muerte. Por ello desprecian las intrigas de

los demás considerándolas banales y sólo se relacionan con ellos como consejeros de los poderosos o para lograr algún manuscrito de especial relevancia. Los demás les miran con desconfianza, pero envidian su sabiduría.

Los Capadocio poseen un sexto sentido que les hace intuir cosas, ver auras o leer el pensamiento, son muy resistentes y, además, han desarrollado una Disciplina capaz de convertirlos en una especie de momia o de enviar a otros a la muerte. Algunos han desarrollado poderes nigrománticos, pero son escasos. En todo caso, muchos son valorados por la capacidad que casi todos adquieren de despertar a otro vampiro del Letargo, un sopor causado por heridas brutales y que puede durar años. Sin embargo, son casi incapaces de relacionarse con humanos por su extrema palidez.

Gangrel: Los Gangrel son llamados animales por el resto de vampiros. Proceden de razas celtas, nórdicas y sajonas. Son vampiros que han abandonado los núcleos urbanos dominados por una Iglesia que odian y residen en los bosques, ya que se consideran más cerca de lo animal que de lo humano. Son semisalvajes y es difícil verlos. Su fuerza y sus costumbres tribales heredadas de druidas, vikingos y demás ralea les ha hecho temibles no ya para los vampiros, sino para otros seres como los magos o los hombres-lobo, principales enemigos de los Cainitas. Siguen extrañas creencias y códigos de honor, pueden ser hombres y mujeres indistintamente y han aparecido en España en la zona pirenaica y cantábrica para luego extenderse. Sus poderes se concentran en la capacidad para cambiar de forma (garras, dormir fundidos con la tierra, convertirse en lobos...), su dominio de los animales (desde hablar con ellos hasta poseerlos como un espíritu) y su fortaleza sobrehumana. Su defecto es que si no se resisten al Frenesí (un estado de ánimo provocado por una humillación, el peligro de muerte, el fuego...y que conlleva una pérdida de control y, en la mayoría de los casos, una carnicería) reciben como castigo la aparición de algún rasgo animal, muy incómodo en las relaciones sociales (los nobles no suelen comer a gusto junto a un individuo con colmillos, garras, pelaje y la costumbre de olfatearlo todo).

Lasombra: Este clan domina la España cristiana e Italia, desde sus cortes hasta sus mares. En Toledo deben compartir el poder con representantes de otros clanes y religiones, pero aún así son los más poderosos de la ciudad. Los Lasombra están metidos en la Iglesia, hasta el punto que buena parte de ellos son obispos, abadesas e incluso cardenales. También hay miembros del clan en el resto de clases sociales y entre los musulmanes y judíos. A todos les une su amor por la política y la manipulación. Consideran que Europa es su particular tablero de ajedrez y disfrutan coronando y derrocando reyes y nobles. Todas sus maquinaciones se tejen en secreto, y es difícil demostrar su implicación en cualquier asunto. Prefieren influir en la madre de la amante del rey para provocar una decisión en el monarca que en el rey mismo. Son amantes del espionaje y las verdades a medias.

Sus poderes incluyen el dominio de las sombras para intimidar y atacar, una potencia descomunal y la capacidad de dar órdenes cuyos destinatarios no pueden evitar cumplir. Sin embargo, su debilidad es demasiado detectable: no se reflejan en los espejos ni superficies parecidas (cristales, ríos...)

Malkavian: Venerados en el pasado por su videncia y sus profecías, en el medievo deben sobrevivir en los límites de la sociedad procurando no llamar en exceso la atención. Todos los Malkavian están locos. No hay dos iguales. Existen Malkavian caóticos, obsesivos, nobles y mendigos, obedientes y rebeldes, sabios y analfabetos, hombres, mujeres e incluso niños. Ni parecen vivir demasiado gusto con las leyes sociales y adoran a los apartados y parias de la sociedad humana. Cada uno tiene sus intereses personales comprensibles básicamente por él mismo, desde envenenar a un rey hasta descifrar los enigmas planteados por el vuelo circular de una mosca.

Los Malkavian pueden hacerse invisibles y variar su rostro, pero también poseen un extraño sexto sentido para las profecías y las regresiones. Además, son capaces de proyectar su locura como un arma (crear paranoias, analizar sucesos extraños, inducir a la demencia...). Su locura es su defecto. Todo Malkavian está marcado por este estigma en cualquier forma: obsesiones, fobias, paranoias, visiones, doble personalidad, compulsiones, esquizofrenia...

Nosferatu: Los Nosferatu son probablemente los Cainitas de mejor corazón y los únicos que no tienen trabas por sexo, religión o condición social (aunque la nobleza no está muy bien considerada entre sus filas). Al ser Abrazado, cada uno de ellos se convierte en un ser deforme y monstruoso, habitualmente semejante a un leproso, pero algunos pueden llegar a ser aún más horrible. Por ello viven en catacumbas, ruinas y subterráneos, alejados en lo posible del contacto con los mortales. Sin embargo, son los vampiros más requeridos por el resto de descendientes de Caín. Su maestría a la hora de esconderse los ha convertido en los mejores espías del medievo. Es raro que exista una información, desde un chismorreo en un barrio a un secreto de confesión, que no sea conocido por un Nosferatu, el cual comerciará después con esa información como mejor le convenga. Son piadosos con los humanos y se consideran defensores de los enfermos y los mendigos.

Los Nosferatu son los mejores a la hora de hacerse invisibles u ocultar su rostro, son capaces de dominar a los animales, y su fuerza es comparable a la de una bestia salvaje. Su aspecto es su mayor tara (al contrario que en el resto de clanes, un Abrazo de un Nosferatu es siempre doloroso).

Ravnos: Los Ravnos son un clan nómada extendido por casi todo el mundo europeo y estrechamente relacionado con la raza gitana, a la que pertenecen la mayoría de sus miembros.

Este clan aborrece todo lo que sea poder y orden, y sus miembros siguen una extraña filosofía fundamentada en sembrar el caos, el engaño y la mentira para evitar que se anquilose el mundo. Los poderosos los odian, pero ellos no se inmutan en su empeño.

Además del control de los animales y de una inusitada resistencia, los Ravnos han desarrollado una Disciplina fundamentada en la creación de ilusiones ópticas, sonoras o táctiles que, con el entrenamiento adecuado, pueden llegar a dañar.

La debilidad de los Ravnos marca toda su filosofía y su vida diaria. Cada vampiro de este clan está eternamente condenado a cometer un pecado o a saciar un vicio (robar, mentir, hacer trampas, apostar, fanfarronear, avaricia...)

Seguidores de Set: Este clan está formado casi únicamente por vampiros egipcios. Los Seguidores de Set no comparten las leyendas de Caín y el vampirismo, y fundamentan su existencia al regalo que les dio Set antes de ser destrozado por su hermano. Estos vampiros siguen a Set como si fuera una deidad, a la que rinden culto en templos escondidos ante estatuas olvidadas por los mortales. Los Setitas consideran que el mandato de Set se basa en corromper la realidad para permitir que los mortales se abandonen a sus pasiones, su estado natural antes de la racionalización organizada por otros dioses del panteón egipcio, principalmente Osiris. Por ello, todo Setita es un seductor, una serpiente, cuyo objetivo es sembrar la corrupción, la desconfianza, la traición y el abandono a las pasiones naturales, agresivas y exentas de moral. Siempre esconden su naturaleza bajo personalidades alternativas o inmensas redes de contactos para evitar que los europeos, que aún no saben casi nada de ellos, los eliminen. Sólo mantienen relaciones cordiales con los Assamitas y se les prohíbe el paso a la mayoría de los Principados europeos occidentales.

Los Setitas son unos maestros de la seducción y manejan el arte de asombrar con su presencia. Además son capaces de hacerse invisibles o variar su rostro. Por último, poseen una Disciplina propia que consideran legado de Set y que les permite utilizar poderes similares a los de una serpiente: desde hipnotizar con su mirada hasta convertirse en una pitón gigante.

Su debilidad es una derivación de su larga estancia en túneles, pirámides y mastabas. Son los vampiros menos resistentes al daño ocasionado por la luz solar.

Toreador: Los llamados Artesanos son probablemente el clan más poderoso, y aquel en el que el papel de las mujeres es más importante. Los Toreador son los vampiros más cercanos a la humanidad, y muchos mantienen sus contactos con ella, su trabajo e incluso sus amores después de ser convertidos al vampirismo. Además son los grandes mecenas del arte de la época, por lo que se relacionan en su mayoría con la Iglesia para promover la construcción de catedrales o la copia de manuscritos. Su aparente desinterés por la política los hace parecer inofensivos para el resto de clanes, por lo que suelen mantener buenas relaciones con todos; desde los Assamitas constructores de mezquitas hasta los profetas Malkavian o los estudiosos Capadocio. Sólo tuercen el gesto ante los horribles Nosferatu, pero son extremadamente diplomáticos y educados con cualquier vampiro o humano.

Los Toreador dominan el arte de la fascinación, tienen un sexto sentido que les permite desde tener profecías a revivir momentos pasados y, además, pueden moverse a mayor velocidad que caso cualquier otro ser vivo o muerto.

La debilidad del clan es su amor a las manifestaciones artísticas. Los Toreador pueden quedarse embelesados e incapaces de reaccionar ante un signo especialmente bello, desde un amanecer a una canción, una persona o una escultura. No obstante, casi cualquier Toreador es irremediamente hermoso.

Tremere: Los Tremere no eran originariamente un clan vampírico. La casa Tremere era una facción de una inmensa escuela de magia. Consiguieron adivinar el paradero de uno de los fundadores de los clanes y lo asesinaron. Con su sangre y un preparado mágico, se convirtieron en vampiros. Sus experimentaciones posteriores con vampiros Nosferatu y Tzimisce les ha conllevado el odio a muerte de estos clanes y la antipatía de la mayor parte de miembros de la comunidad vampírica. El interés principal de los Tremere se

centra en involucrarse en la política vampírica para ganarse la confianza de los demás y, con el tiempo, llegar a ser sus líderes. Algunos clanes respetan sus capacidades e incluso envidian su determinación y su interminable ambición. No obstante, cada noche es un reto para evitar los ataques de los Tzimisce, principalmente en los Cárpatos, donde son los dos clanes más numerosos.

Además del sexto sentido y la capacidad de dar órdenes sin que nadie pueda desobedecerlas como hacen otros vampiros, los Tremere mantienen parte de sus capacidades mágicas. Han desarrollado la Disciplina de Taumaturgia. Mientras el resto de Disciplinas sólo tienen cinco niveles únicos, la Taumaturgia está formada por decenas de sendas de hechizos y rituales, lo que convierte a un Tremere en un vampiro potencialmente mucho más poderoso que los demás, ya que posee más "hechizos" que ningún otro.

Los Tremere mantienen la Taumaturgia a salvo de aprendices extraños y son conscientes de que la unión y fortaleza del clan es la única vía para conseguir sobrevivir y, a la larga, gobernar. Por esta razón, cada Tremere está a un solo paso de estar esclavizado a aquel que le hizo vampiro. Cuando un vampiro bebe sangre de otro en 3 ocasiones queda Vinculado irremediablemente a él, siendo incapaz de atacarle o llevarle la contraria. Todo Cainita ha bebido en una ocasión de aquel que le hizo vampiro, pero los Tremere lo han hecho ya dos veces (aunque algún sire cabroncete fuerza a sus chiquillos a completar el Vínculo).

Tzimisce: Este clan es el que ha generado el modelo de vampiro que se conoce en la actualidad. Los Tzimisce son vampiros extremadamente territoriales que residen básicamente en una franja que va desde Riga hasta Constantinopla. Son vampiros que viven en castillos, aterrorizando a los mortales, a los que consideran igual que a cualquier otro animal. Los Tzimisce ven la existencia como una escalera en la que cada escalón da derecho a considerarse superior al inferior. El vampirismo es el escalón superior a la mortalidad, y algunos piensan, y experimentan, que puede que haya naturalezas superiores por descubrir. El resto de clanes los llama Demonios por su brutal inhumanidad y su desprecio por la vida. Siguen antiquísimos códigos de honor y no suelen esconder su naturaleza vampírica. A Occidente sólo llegan aquellos desterrados por los Voivodas (señores Tzimisce) de sus tierras natales o los escasos Tzimisce que entienden la política como algo más que destripar adversarios. Su odio a los Tremere sólo se sellará con la tortura y despelamiento de todo el clan.

Además del dominio sobre los animales (recordad la película Drácula y su control sobre los lobos, de hecho en términos de juego, Drácula es un poderoso Tzimisce); los Demonios tienen otros poderes: el sexto sentido del que ya hemos hablado en otros clanes como los Toreador o los Malkavian, y una Disciplina única llamada Vicisitud que se fundamenta en la manipulación de la carne. Un Tzimisce utiliza la carne como si fuera arcilla, desde para construir espinas o púas hasta convertirse en un monstruo de 3 metros.

La debilidad del clan consiste en que cada Tzimisce debe dormir cada día rodeado de al menos un puñado de tierra de su lugar natal.

Ventru: Los Caudillos siempre se han considerado la aristocracia gobernante de la sociedad vampírica. Abrazan a sus chiquillos entre la alta nobleza, los caballeros, los reyes, los maestros de las órdenes militares. Casi en su total mayoría son cristianos, y siguen con devoción las tradiciones medievales fundamentadas en el honor y la lealtad. Creen que deben ser los líderes del mundo conocido, y este clan reúne al mayor número de Príncipes vampíricos. Son ricos y respetados, casi temidos...aunque también debido a su poder muy odiados por los que les envidian. Son la mano tras el trono, la que dirige la espada de la Reconquista o las Cruzadas. Siempre cercanos a las Cortes y a las relaciones feudales y vasalláticas, algunos de ellos han desarrollado su no-vida en el comercio, con el objetivo de enriquecerse y ampliar su influencia, eso sí, siempre desde la justicia y las relaciones establecidas por el plan Divino.

Los Ventru son extremadamente influyentes gracias a su Presencia, y es casi imposible resistirse a sus órdenes. Probablemente, sean el clan con mayor capacidad para influir en las mentes de los demás. Todo ello unido a una considerable resistencia a cualquier daño físico.

Sin embargo, las ideas del clan están muy cercanas al fanatismo y la discriminación. Su defecto radica en este hecho: sólo pueden alimentarse de un tipo determinado de presas (sólo monjas, o sólo niños, o sólo putas, etc), y nunca ensuciarán sus organismos con sangre de otros recipientes impuros.

Otros...

Los 13 clanes anteriores son los más poderosos, numerosos e influyentes en la sociedad Cainita. Ahora bien, por diversas razones, no son las únicas familias Cainitas ni, por lo tanto, los únicos disponibles en el juego. Numerosas líneas menores de sangre se mueven en la Larga Noche, y éstas son algunas de las que están en Toledo...

Salubri: En su origen, formaban parte de los 13 clanes, hasta que los Tremere encontraron a su fundador y lo destruyeron. Desde ese momento, la historia de los Salubri se ha convertido en un éxodo continuo. Huyen de los magos que intentan exterminarlos para que no queden testigos del asesinato que cometieron. Muchos Salubri se refugian entre judíos, mendigos, enfermos o herejes para pasar desapercibidos y seguir ejerciendo sus ancestrales dotes curativas y pacificadoras. Recientemente, una facción del clan ha decidido cambiar su filosofía y devolver golpe por golpe los ataques a los Tremere. Estos Salubri se dedican a entrenarse con dureza para liberar una guerra santa a través de los siglos. Sin embargo, tristemente, apenas Toledo, el sur de Francia y algunas ciudades-estado italianas les acogen con cierta seguridad (no hay que olvidar que muchos vampiros les traicionan a los Tremere por considerarlos inútiles).

Todo Salubri tiene un tercer ojo en la frente que, si bien pueden disimular con cerrarlo, suelen tapar con turbantes o sombreros. Al parecer les es vital para que funcionen sus habilidades.

Las capacidades de los Salubri se dividen en función de sus dos filosofías: los Sanadores y los Guerreros. Ambos comparten un sexto sentido intuitivo que les permite además indagar en las mentes de los demás, así como una increíble resistencia al daño. Además, poseen una Disciplina propia: Valeren. En la facción Sanadora, son poderes que permiten calmar el dolor, curar o dormir a un enemigo. En la facción Guerrera, son poderes que facilitan una precisión increíble en los ataques y la capacidad de dañar a los demás casi con tocarles.

Los Sanadores no pueden hacer ningún daño a nadie, ninguno lo soportaría. Por su parte, los Guerreros no pueden rechazar una petición de ayuda, sea del tipo que sea.

Baali: Los Baali son la peor pesadilla de la humanidad. Todos ellos están corrompidos por el infierno. Son satanistas, infernalistas, demonólogos y depravados. Sus mentes, ya sean estudiosos, asesinos e incluso monjes, están dedicadas a extender la corrupción, el pecado, los vicios, la muerte... Para ellos es una misión divina para su señor: Satanás. Todos los clanes les odian, todos les persiguen en una guerra sin cuartel. Sin embargo, siempre han resistido disimulando al máximo sus creencias, cometiendo sus actos terribles en secreto, basándose en la seducción para convencer a sus víctimas. No tienen ningún tipo de moral, y muchos de ellos están relacionados con demonios o espíritus demoníacos. Incluso algunos han pasado al vampirismo en rituales de tortura en los que millones de insectos cargados de sangre los destruyeron por dentro. Son la Bestia en el estado más puro.

Los Baali son extraordinariamente seductores y convincentes. Además, son capaces de hacerse invisibles, ocultar sus rostros, pasar inadvertidos... Por último, poseen una Disciplina demoníaca que les permite adivinar los vicios ocultos de sus interlocutores, lanzar fuego, atraer a las fuerzas del Averno... Son muy sensibles a símbolos religiosos de cualquier tipo, ante los cuales pueden llegar a ser destruidos repentinamente.

Caitiff: Aquéllos entre los Sin Clan no tendrán senda que seguir, ni familia que nombrar, ni generación que abrazar, ni tradiciones que cumplir, ni costumbres que dar, ni hospitalidad que ofrecer. Los desposeídos, los bastardos de la sociedad Cainita. Los Caitiff no tienen clan. Son aquellos vampiros que después de ser Abrazados fueron abandonados o su sire murió. No pudieron aprender las capacidades de su sangre. Ahora vagan por el mundo como proscritos que suelen ser esclavizados o asesinados en cualquier feudo en el que sean descubiertos. Casi todos disimulan su condición aprendiendo las características de algún clan para suplantar esa identidad. No tienen relación con nadie, ni siquiera entre sí (aunque a veces, si se encuentran varios, se juntan para formar un grupo rebelde y agresivo en el que asegurar su supervivencia).

Los Caitiff pueden poseer desde el principio cualquier combinación de Disciplinas prácticamente sin excepción. Ahora bien, además de que les cuesta más desarrollarlas (no tienen quien les enseñe), pueden tener los defectos de cualquier clan. Son despreciados por todos casi sin excepción (quizá con la compasión de los Salubri Sanadores).