

PEQUEÑOS VAMPIROS

Un suplemento de interpretación infantil para **Vampiro: la Mascarada**

Por Magus iuvens@hotmail.com

CRÉDITOS

Escrito por: Manuel Ángel Gayoso Peña.

Diseñado por: Alexander Weiss

Edición: Cnegro4

DEDICATORIA

A todos los que han vestido el rostro de la infancia en el Mundo de Tinieblas.

ADVERTENCIA PRELIMINAR DEL AUTOR

El siguiente libro que estás leyendo utiliza información oficial del Mundo de Tinieblas para elaborar un suplemento para un juego de rol basado en la interpretación de niños vampiro, haciendo referencias a diversas fuentes bibliográficas y cinematográficas. No se trata tanto de interpretar niños como pequeños monstruos de rostro inocente, con todo lo que eso conlleva.

Por otra parte, dentro de las representaciones tradicionales del mito vampírico y en especial dentro del Mundo de Tinieblas en este suplemento se tratarán temas adultos relacionados con el terror y la infancia, entre los que se cuentan elementos desagradables y que hasta cierto punto pueden resultar escabrosos, no siendo adecuados para todo tipo de públicos. Si te consideras demasiado sensible para tratar ese tipo de temas, simplemente no sigas leyendo: este libro no es necesario y un Narrador puede desenvolverse perfectamente con la información disponible en el manual básico de **Vampiro: la Mascarada** y otros suplementos.

Y ahora, disfrutad con la lectura.

Vampiro: La Mascarada, V: TES, Mundo de Tinieblas y todo el material relacionado y registrado pertenece a Onyx Path Inc. Todos los derechos reservados. Quienes violen estos derechos serán perseguidos y se quedarán sin postre.

No se pretende atentar contra la propiedad intelectual o contra las marcas registradas. Se proporciona permiso para imprimir o reproducir este documento sólo para uso personal.

Consulta White Wolf online en <http://www.white-wolf.com>

© 2011 CCP hf. All rights reserved.

CONTENIDOS

EL REGALO DEL ABUELO

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO UNO: ¿DÓNDE ESTÁN LOS PADRES?

CAPÍTULO DOS: LOS NIÑOS DE CAÍN

CAPÍTULO TRES: MALOS EJEMPLOS

APÉNDICE: ROSTROS INFANTILES

EL REGALO DEL ABUELO

En un pueblo de Serbia, cerca del río Danubio, hacia 1760.

Iván y Esteban jugaban en la tierra, moviendo piedras y palos. No les importaba mancharse sus manos pálidas, ni rozar sus ropas gastadas y agujereadas, sino que con la inocencia propia de su edad se habían sumergido en sus juegos, ajenos a lo que les rodeaba. Iván era el mayor, con apenas diez años, con rasgos afilados, piel sucia de tierra, cabello y ojos negros. Su hermano Esteban era dos años más pequeño, con un rostro más redondeado, pero compartía los mismos rasgos y la misma mirada brillante por la emoción del juego.

En su imaginación los valientes serbios se enfrentaban a los turcos, en grandes y descomunales batallas. El abuelo Gorcha les había contado muchas historias sobre el malvado bandido Alibek, que ajeno a ninguna autoridad se dedicaban a asaltar los hogares de los campesinos.

Pero hacía tiempo que el bandido turco había muerto, abatido en las montañas por la mano del abuelo con su yatagán. Su calavera colgaba de una cuerda de la puerta de la casa e Iván y Esteban se turnaban para tirarle piedras y saltarle los pocos dientes que le quedaban. Ya no quedaban bandoleros que amenazaran los caminos, salvo los jenízaros del sultán de Constantinopla.

Los dos niños no dejaban de jugar, a pesar de que hacía tiempo que había oscurecido, y sus risas, correteos y juegos eran una nota discordante en aquel lugar solitario, un pueblo perdido en medio de las montañas de Serbia en la ruta hacia el este. A lo lejos aulló un lobo e Iván y Esteban se miraron con una sonrisa cómplice, como si compartieran un secreto, y prosiguieron con sus juegos. ¡Ni siquiera los lobos se atreverían a meterse con los nietos del viejo Gorcha, no con el anciano vigilando!

De repente Iván se puso tenso y su hermano se le quedó mirando.

-¡Escucha!

En la noche resonaron los cascos de un caballo solitario y de repente, un relincho. Los dos niños guardaron silencio. Los viajeros no solían detenerse en el pueblo, sino que preferían pasar de largo, para peregrinar al cercano convento de la Virgen del Roble, que quedaba a una media hora a caballo. Sin duda aquel viajero debía ser un peregrino extraviado al que la noche había sorprendido antes de llegar a su destino.

La luna llena brillaba en el cielo y los dos niños supieron lo que tenían que hacer. Caminaron en silencio y con cuidado entre las casas del pueblo, procurando pasar desapercibidos. Hacía tiempo que los habitantes lo habían abandonado, huyendo de la terrible plaga que los había matado uno tras otro, dejando los edificios a merced de los elementos. En conjunto las casas parecían un grupo de ancianos de madera, que se sostenían a duras penas apoyándose unos sobre otros. Algunas puertas habían caído de sus goznes, varios tejados mostraban agujeros o se habían desplomado habiendo perdido su batalla contra el paso del tiempo. Los espinos y la maleza comenzaban a abrirse paso, reclamando lo que la humanidad les había arrebatado en otro tiempo.

Iván y Esteban habían nacido en aquel pueblo, y lo conocían perfectamente, hasta la última casa. Aunque por las noches ya no refulgía ninguna luz ni se escuchaba ninguna canción ni historia al amor de la lumbre, los dos niños no temían la oscuridad, antes bien, disfrutaban escondiéndose entre las sombras y saltando de improviso y sorprendiéndose el uno al otro.

Sin embargo, aquel no era momento de juegos, o por lo menos se trataba de un juego más serio. Desde la oscuridad observaban el camino iluminado por la luna y comprobaron que el viajero se había detenido ante su casa. Sin ningún reparo, como si ya estuviera familiarizado con ella, descabalgó de su caballo, un hermoso ejemplar negro, y llamó a la puerta. Al no responder nadie siguió llamando, pero finalmente se dio por vencido y empujó con fuerza. La puerta se abrió rechinando sobre sus goznes y el desconocido entró en el interior. Poco después volvió a salir para tomar a su caballo por las riendas e introducirlo en la cuadra. La bestia piafó y relinchó, y el desconocido le habló con suavidad, tratando de tranquilizarla.

Los dos niños permanecieron inmóviles observando. El viajero salió de la cuadra con una antorcha encendida y volvió a entrar en la casa. Las ventanas de cristal traslúcido se iluminaron de forma tenue y fantasmal y de la chimenea comenzaron a surgir perezosas nubes de humo blanquecino, que el viento comenzó a empujar hacia el oeste. Siguieron aguardando hasta que la luz se apagó y finalmente

decidieron acercarse en silencio y llenos de curiosidad a una de las ventanas, pegando sus pequeños rostros al vidrio.

No vieron a nadie. El fuego de la chimenea se había apagado y sólo quedaban unos pocos rescoldos humeantes, cuyas brasas todavía relumbraban con un resplandor rojizo.

Envalentonados empujaron la puerta procurando no hacer ruido y entraron en su viejo hogar, lleno de tantos recuerdos. Con pisadas suaves de ratón recorrieron las estancias de la casa hasta que se detuvieron ante la habitación de la tía Sdenka. Les estaba prohibido entrar, pero desde el umbral vieron al viajero durmiendo vestido en la cama y arropado en su abrigo y a la luz de luna que entraba por la ventana no tardaron en reconocerlo.

Se trataba del barón D'Ufré, un viajero francés, que se había hospedado en la casa hacía unos años y que sin duda había regresado esperando recibir un tratamiento similar. Al encontrar la casa abandonada debía haber decidido pasar allí la noche de todas formas. Había apartado los vestidos de la tía Sdenka a un lado, junto a una mesilla de madera donde brillaban varias joyas y una cruz esmaltada de Hungría que parecía brillar con un resplandor rojo bajo la luz de la ventana. Como si sintiera la presencia de los niños, el hombre se removió inquieto en sueños.

Iván y Esteban se miraron de nuevo con una sonrisa cómplice y con un deje cruel. Debían avisar a los demás.

El abuelo Gorcha guió a su familia apoyado en su bastón afilado y ensangrentado, como si dirigiera una manada de lobos. Papá George lo acompañaba, seguido del tío Petro y la tía Sdenka. Mamá María cerraba la marcha, llevando a Iván y Esteban de las manos. En otro tiempo habían sido una familia como las demás, hasta el día en que el abuelo había regresado de las montañas, tras haber matado al bandido Alibek, y trayendo un regalo que compartió con sus hijos y nietos.

Iván había sido el primero en recibir el regalo de su abuelo. El viejo Gorcha había venido una noche a buscarlo a su habitación y juntos se había internado en el bosque. Al principio pensó que el anciano le iba a regalar un yatagán, como el que había utilizado para matar al bandido, pero en su lugar había recibido una oscura bendición, había perdido el miedo a la noche. Regresó a casa, llorando de frío y hambre y pidiendo que le dejaran entrar. Su madre le había dado el alimento que necesitaba y también compartió con ella su regalo. Y después juntos regresaron a buscar a Esteban, a Papá George y al tío Petro.

La familia se alimentó bien, bebiendo la sangre del pueblo como una plaga que provocó la huida aterrorizada de sus habitantes. Sólo la tía Sdenka se había negado a marcharse, enloquecida de dolor y abandonada por todos. La cruz esmaltada que le había regalado el barón francés la había protegido durante un tiempo, impidiendo que pudieran entrar en la casa.

Pero al final la tía Sdenka se había rendido. La soledad y la locura la habían llevado a abandonar la protección de la fe y a adentrarse en la noche, donde su familia la aguardaba con los brazos abiertos, dispuesta a compartir su don oscuro con ella. Ahora juntos como vurdalak embrujaban los caminos solitarios y cazaban en la oscuridad, disfrutando de una existencia salvaje y sin preocupaciones.

La tía Sdenka reclamó ser la primera en alimentarse del barón francés, y quizás unirlo a la familia como el marido que nunca había tenido. El abuelo Gorcha y sus hermanos aceptaron y se situaron junto a la ventana mientras la muchacha, vestida sólo con una camisa bordada en oro y con una falda ajustada a sus caderas entraba por la puerta.

De repente se escuchó la voz del barón francés, llena de sorpresa y alegría por el inesperado reencuentro. El abuelo Gorcha y Papá George se acercaron al vidrio de la ventana y vigilaron. Iván y Esteban reían, pero bastó con una mirada encendida del anciano para que guardaran silencio. La tía y el viajero hablaban, intercambiando palabras de afecto, y los niños comenzaron a impacientarse, de hecho ya sentían el hambre rugiendo en su interior, y de no ser por el respeto y temor que les inspiraba su abuelo hacía tiempo que hubieran tomado la iniciativa sin avisar a los mayores. Sus gruñidos infantiles de frustración parecían mas bien los de unos felinos salvajes.

Mamá María les tranquilizó diciendo:

-Esperad, esperad, hijos míos. Habrá sangre para todos.

En esos momentos el viejo Gorcha les lanzó una mirada asesina mientras aferraba su bastón afilado, el símbolo de su autoridad sobre la familia, tanto en vida como en la muerte. Al momento todos guardaron silencio, de tal forma que pudieron escuchar las palabras del barón.

-Estoy cansadísimo, mi niña, y me gustaría mucho volver a acostarme y dormir unas cuantas horas, pero antes tengo que ir a ver si el caballo ha dormido y tiene forraje suficiente. Te ruego que no te vayas y por favor espera, volveré enseguida.

El barón francés salió de la casa, temblando arrebuado en su abrigo y entró en la cuadra. El caballo relinchó con furia y el hombre trató de calmarlo. Los vurdalak se acercaron para emboscarlo, esperando caer sobre él cuando volviera a salir. Iván y Esteban se situaron en la galería de madera sobre la cuadra, preparados para saltar.

De repente el caballo salió disparado de la cuadra, espoleado por el barón, que estaba pálido de terror. Los vurdalak quedaron estupefactos, pero pronto se repusieron de la sorpresa y salieron tras él. El viejo Gorcha les había enseñado a tomar las formas de lobos y murciélagos, y pronto comenzaron a perseguir el caballo como una manada de depredadores siguiendo a una presa, lo que realmente eran, pero no estaban tan interesados en el animal como en el hombre que huía de ellos. Hacía tiempo que no probaban el dulce sabor de la sangre humana. Mientras corrían con la forma de bestias la emoción de la cacería los llevaba a aullar en una algarabía infernal que resonaba en la oscuridad de la noche.

La tía Sdenka, que volaba como murciélago, fue la primera en alcanzar al extranjero, tomando de nuevo forma humana sobre la grupa del caballo. Su voz glacial ordenó al barón que se detuviera y trató de estrecharlo entre sus brazos para morderle en el cuello, pero el hombre luchó ferozmente para desasirse, y apoyándose en los estribos la apartó de sí con todas sus fuerzas y consiguió empujarla al suelo.

El abuelo Gorcha, Papá George y el tío Petro trataron de cortar el paso del caballo como lobos, pero el viajero los dejó atrás espoleando una y otra vez a su montura, que sangraba debido a fuerza con la que clavaba las espuelas. Iván y Esteban, siguiendo el ejemplo de la tía Sdenka, volaron como murciélagos y tomando forma humana se aferraron al cuello del caballo como alimañas tratando de detenerlo. El barón golpeó a Iván y lo derribó con gran esfuerzo. Esteban cayó también, y fue pisoteado por los cascos. Los dos niños rugieron frustrados mientras su presa se les escapaba, siguiendo el camino del bosque, pero embriagados por la emoción de la caza estallaron en carcajadas inhumanas.

Después del encuentro de aquella noche sin duda el barón D'Ufré tendría una terrorífica historia que contar. La familia de los vurdalak tendría que conformarse con su caballo moribundo, que se había derrumbado moribundo a un lado del camino, debido al agotamiento y el miedo. Sin volver la vista atrás el hombre siguió corriendo.

Los dos niños se abalanzaron sobre el caballo, que se convulsionaba en su agonía cubierto de sudor. Quizás el abuelo se enfureciera, pero tras aquella frenética persecución, el hambre mandaba y la llamada de la sangre era irresistible. Tenían que apresurarse porque pronto amanecería, pero por lo menos podrían saciarse por primera vez en mucho tiempo. A la noche siguiente continuarían con sus juegos bajo la luna, disfrutando del regalo que les había dado el abuelo.

INTRODUCCIÓN

“Creo que la muerte es igual de terrible para todos. Jóvenes, viejos, buenos, malos; siempre es igual. Es justa. No existe una muerte especialmente terrible, y por eso es aterradora. Tu carácter, tu edad, tu personalidad, tu riqueza, tu belleza, tus creencias personales; todas esas cosas que unidas nos convierten en lo que somos, sólo importan mientras estamos vivos. La muerte las vuelve vacías e insignificantes. Por lo tanto cualquier muerte es terrible en sí.”

-Sunako Kirishiki

Surgida de la literatura del romanticismo, la figura del vampiro siempre ha resultado atractiva y fascinante, debido a su carácter trasgresor y su sugerencia de deseos prohibidos. Sin embargo, los primeros escritores del género no se atrevieron a traspasar el límite de la infancia. Los vampiros románticos eran perversos seductores, pero aunque entre sus víctimas se encontraban hombres, mujeres y niños, los pequeños infantes no se convertían en monstruos...o por lo menos no con demasiada frecuencia. Parece que corromper la infancia con monstruosidad resultaba algo demasiado atrevido incluso para estos pioneros del vampirismo del siglo XIX.

Por supuesto, existen excepciones. Los primeros niños vampiros de la literatura moderna aparecieron tempranamente en 1819, en la historia “El vampiro negro: una leyenda de Santo Domingo”, la obra de un autor desconocido que la publicó con el seudónimo de Uriah Derick D’Arcy. El vampiro protagonista de la historia es un pequeño esclavo negro que es arrojado al mar y que resucita bajo la luz de la luna. Para vengarse, este vampiro arroja a su amo esclavista a una hoguera, y posteriormente secuestra a su hijo, haciendo creer que ha muerto. Años después el vampiro negro, que se hace llamar “Príncipe”, regresa acompañado de un niño vampiro llamado Zembo, cuya verdadera identidad como el hijo del esclavista se revela durante la historia.

En 1839 se publica “La familia del vurdalak”, de Alexei Tolstoi. En la historia aparecen dos niños anónimos, los nietos del viejo Gorchá, que se convierten en víctimas de su abuelo y transformados en vampiros terminan acosando al protagonista del relato en una delirante persecución.

Pero aunque Zembo y los nietos de Gorchá se convierten en vampiros, la mayoría de los niños que aparecen en la literatura vampírica del siglo XIX son víctimas ocasionales. En la novela de 1824 “La vampira o la virgen de Hungría”, de Étienne-Léon de Lamoignon-Langan, la vampira Alinska se alimenta de niños. En “El inquilino misterioso” (1850), de Sheridan Le Fanu, los hijos del protagonista mueren debido a la carencia de fe del protagonista, que permite que el mal entre en su casa. El inocente y puro Gabriel Wronski se convierte en víctima del conde Vardalek en “La verdadera historia de un vampiro” (1894) de Eric Stanislaus Stenbock. En la novela “Drácula” (1897) de Bram Stoker, Lucy Westenra se alimenta de niños pequeños poco después de ser convertida en vampira, pero no mata a sus víctimas y de hecho la posibilidad de que sean contagiados con el vampirismo se deja en gran parte en el aire. Quizás la visión de niños vampiros resultaba demasiado atroz e inquietante para el autor, o quizás pensó que la idea se encontraría con el rechazo de la sociedad victoriana.

Este silencio temeroso continúa durante buena parte del siglo XX. Después de la Segunda Guerra Mundial comienzan a darse nuevos pasos en el género del terror, e inevitablemente esta evolución también alcanza a los vampiros. Los nuevos avances en la sociedad tras la Segunda Guerra Mundial permiten superar los límites, tanto en la censura ocasional como en la propia aceptación social. “La familia del vurdalak” es adaptado al cine en 1963 en la película “Las tres caras del miedo” y aparece el primer niño vampiro del cine, que recibe el nombre de Iván. En otros géneros de terror la infancia también comienza a encarnar al mal como protagonista.

En 1973 se publica “Entrevista con el vampiro” de Anne Rice, y sin ser la protagonista principal, la pequeña Claudia adquiere una inusitada importancia a lo largo de la trama, combinando su apariencia inocente con una mente depredadora y capaz que ansía convertirse en adulta. En cierto sentido, Claudia marcó la primera imagen famosa de los niños vampiros. Ese mismo año se estrenó en el cine “Lemora, un cuento sobrenatural”, en el que aparecía la joven Lila Lee y varios niños vampiros, una producción no exenta de polémica por su insinuación sexual.

La década de 1970 ve el comienzo de la aparición progresiva de los niños vampiros en la literatura y el cine. En 1975 Stephen King publica “El misterio de Salem’s Lot”, que es adaptada al cine cuatro años después, y posteriormente también aparecen “Los viajeros de la noche,” “Jóvenes ocultos...” en las que la monstruosidad aparece ya reflejada sin tapujos en la infancia.

En la definición de los niños como vampiros aparecen dos patrones claros. Por una parte los niños son representados como auténticos monstruos feroces o descontroladamente salvajes. En contraste, otros niños aparecen como personas que intentan aceptar la situación de ser muertos vivientes sedientos de sangre humana y afrontan su condición. En conjunto puede decirse que en conjunto la mayoría de los niños vampiros son monstruosos, mientras que la mayoría de las niñas vampiras tienen una actitud más humana y agradable. Algunos críticos literarios y cinematográficos lo atribuyen a una inquietante connotación sexual derivada de la intención consciente o no de sexualizar a las mujeres, incluso las de corta edad. Si el vampiro es un elemento que utilizamos como metáfora de la vida, entonces quizás el niño vampiro revele lo versátil que es esa metáfora. O que puede ser. El vampirismo ha representado el pecado, la homosexualidad, el alcoholismo, el miedo a la muerte y diferentes formas de enfermedades. También se ha convertido en un icono de nuestros impulsos sexuales, en toda su complejidad.

Pero el niño vampiro también es “domesticado” para el público infantil. En 1979 se publica “El pequeño vampiro” de Angela Sommer-Bodenburg, adaptado al cine en el año 2000. La figura del pequeño Rudiger es utilizada como una metáfora del “otro,” que inspira temor y al mismo tiempo termina transmitiendo simpatías y un mensaje de inclusión del diferente. La figura del amable niño vampiro se convierte en una referencia habitual en la fantasía infantil y juvenil, lejos de los monstruos deshumanizados del género. Estas figuras amables y humanizadas también se trasladan a las ficciones de romance juvenil reciente como la saga de “Crepúsculo” (2005-2008).

Este repaso a la figura del niño vampiro no podía quedar completo sin mencionar la novela “Déjame entrar” (2004) de John Ajvide Lindqvist, adaptada al cine en 2008. La novela realiza una nueva aportación utilizando el niño vampiro para sugerir las ansiedades adultas sobre el comportamiento violento de los niños. La joven vampira Eli se convierte en el sustituto moral de Oskar, un niño que sufre acoso escolar, y cómo la ausencia de los padres y el fallo de la familia tradicional permiten que los monstruos aparezcan. Gracias a la ayuda de Eli, Oskar consigue utilizar la violencia para defenderse de sus maltratadores.

El éxito periódico del género de los vampiros cambia su figura en cada generación, desde los monstruos demoníacos y románticos del siglo XIX a los adolescentes melosos de principios del siglo XXI. Será interesante comprobar cómo continúa evolucionando el niño vampiro y qué nuevas formas adoptará en los años venideros.

TEMA

Una Crónica de niños vampiros debería tener al menos en parte presente el tema de la inocencia y la fragilidad infantil. Por lo general los niños son demasiado débiles para protegerse. Sin embargo, a medida que transcurre la Crónica o ya desde el principio esa inocencia debería verse amenazada, quizás por la corrupción de la maldición de Caín o mancillada por los actos de los adultos. Y si no es así, pronto el niño vampiro tendrá que crecer, dejar esa inocencia atrás para sobrevivir en la noche. Puede que no sea un cambio malo, simplemente es necesario. Aferrarse a esa inocencia también puede traer a la luz el tema de la esperanza. ¿Hasta qué punto es frágil la inocencia?

Otro tema importante en una Crónica de niños vampiros es la libertad. Libertad en ausencia de los padres, sin reglas, sin normas, sin el mundo de los vivos. Pero cuando desaparece la protección de los padres, llegan los monstruos. ¿Puede un niño conseguir la fuerza necesaria para protegerse o habrá cambiado el mundo en que vivió por otro peor? ¿Y sin normas, qué es lo que le detiene de convertirse en un monstruo?

AMBIENTE

Pero a pesar del terror en el Mundo de Tinieblas, queda cierto sentido de maravilla en él. Existe una razón por la que los niños cuentan historias de fantasmas aunque luego tengan pesadillas. Existe una razón por la que un niño vampiro sale después de que se ponga el sol y se aventure en lo desconocido.

Puede que no exista alternativa, pero en la noche también hay cosas que quiere. Columpios vacíos, la posibilidad de ir a lugares prohibidos... ¿Un niño vampiro se hunde en las sombras del mundo o pretende que no es un monstruo? El miedo y la maravilla se alternan entre los niños monstruosos y los que se aferran a la humanidad.

QUÉ ES ESTE LIBRO

Este libro constituye una ayuda de juego para **Vampiro: la Mascarada**, que pretende explorar y aprovechar el potencial de la figura del niño vampiro teniendo en cuenta las posibilidades del Sistema Narrativo.

El regalo del abuelo: Un relato introductorio y un homenaje a los dos primeros niños vampiros que aparecen en “La familia del vurdalak.”

Introducción: El capítulo que estás leyendo, con un breve ensayo sobre el significado de la figura del niño vampiro, una explicación de su contenido y diversas fuentes literarias y cinematográficas.

Capítulo Uno: ¿Dónde están los padres?: Este capítulo es presentado por un psicólogo del clan Toreador, que habla de la naturaleza de los niños vampiros, las motivaciones detrás del Abrazo, varios testimonios, y la perspectiva de las sectas y los clanes sobre conceder la maldición de Caín durante la infancia.

Capítulo Dos: Los niños de Caín: Este capítulo introduce varios consejos prácticos para la interpretación de niños vampiros, varios sistemas alternativos, así como consejos Narrativos en las noches contemporáneas y en otras épocas.

Capítulo Tres: Malos ejemplos: Seis ejemplos de personaje para utilizar como personajes jugadores o no jugadores o simple inspiración para otros modelos.

Apéndice: Rostros Infantiles: Varios ejemplos de niños vampiros destacados en el Mundo de Tinieblas.

FUENTES

Las fuentes para interpretar niños vampiros son muy diversas. Sin pretender ser exhaustivo, a continuación se ofrece un listado aconsejado como sugerencia, pero un Narrador capaz podrá encontrar inspiración en los lugares más insospechados.

LIBROS

Muchos de los libros citados a continuación cuentan con sus correspondientes adaptaciones al cine o la televisión, así que no se reiterarán en el apartado de películas.

-“El vampiro negro. Una leyenda de Santo Domingo” (1819) de Uriah Derick D’Arcy (seudónimo). Esta historia temprana surgida a raíz del éxito de “El vampiro” de Polidori, muestra al primer niño vampiro de la literatura moderna. Se trata de una historia muy peculiar, publicada con el contexto cercano de la Revolución Haitiana, donde también aparece el primer vampiro negro y es una de las primeras historias abolicionistas.

-“La familia del vurdalak” (1839) de Alexei Tolstoi. Si bien los niños aparecen en un contexto secundario y poco definido, puede considerarse un ejemplo de cómo la maldición del vampirismo podría afectar a un entorno familiar.

-“La aventura del vampiro de Sussex” (1924) de Arthur Conan Doyle. Si bien no es una de las mejores aventuras de Sherlock Holmes, este breve relato muestra un ejemplo de la capacidad de los niños para ejercer el mal.

-“Hijo de sangre” (1951) de Richard Matheson. Un breve relato que ejemplifica a un personaje trastornado y cruel, que podría ejemplificar a un niño vampiro recién convertido y descontrolado.

-“Entrevista con el vampiro” (1973) de Anne Rice. El personaje de Claudia es uno de los niños vampiros más famosos, presentando el dilema de una mente madura atrapada para siempre en un cuerpo infantil.

-“El misterio de Salem’s Lot” (1975) de Stephen King. Si bien en esta novela aparecen niños vampiros, especialmente los hermanos Danny y Ralphie Glick, su principal inspiración lo constituye la

propagación del vampirismo en el entorno tranquilo de una pequeña población de la Costa Este de los Estados Unidos, afectando a diferentes ámbitos de la vida cotidiana.

-“El pequeño vampiro” (1979) de Angela Sommer-Bodenburg. El primero de una saga, es un gran ejemplo de la figura del niño vampiro en la literatura infantil. Si bien puede no encajar con el ambiente habitual de las Crónicas de **Vampiro: la Mascarada**, el personaje de Rudiger puede aportar algo a la hora de mantener cierta inocencia infantil en un personaje (sin exagerar).

-“La trilogía de Timmy Valentine” (1984-1995). Se trata de una trilogía de novelas (“Vampire Junction”, “Valentine” y “Vanitas”) de gran violencia y crudeza, considerada una de las obras clásicas del género splatterpunk, protagonizada por Timmy Valentine, un niño vampiro de doce años que recibió la inmortalidad durante la destrucción de Pompeya y que en el siglo XX se convierte en una estrella preadolescente del rock con su hermosa voz.

-“It” (1986) de Stephen King. No es una novela de vampiros, pero el autor ofrece un retrato especialmente detallado de la psicología infantil ante el terror ignorado por los adultos. Aunque los personajes serían mejores cazadores de monstruos que vampiros, sus retratos pueden resultar de gran inspiración a la hora de interpretar.

-“Azúcar, especias y...” (1991) de Karen Robad. Un relato cómico desde el punto de vista de un niño que ve como sus padres adoptan una hermanita procedente de Rumania...con todos los problemas previsibles que ello conlleva. El protagonista se ve enfrentado a una vampira y nadie le cree.

-“Criaturas de la noche” (1991) de Kathryn Ruch. Una visión interesante del mito del vampiro. La protagonista es una cazadora de vampiros de una agencia del gobierno, que tras la aparición de la plaga del vampirismo y el fracaso en su cura, se dedica a destruir a los no muertos. Muchos vampiros, especialmente los jóvenes, en sus intentos de mantenerse aferrados a su vieja vida, secuestran niños y los cuidan como si fueran sus hijos, creando extrañas relaciones.

-“El beso de plata” (1992) de Annette Curtis Klause. Una novela romántica de vampiros poco conocida. En ella se encuentra Christopher, un antagonista aterrador convertido en un niño albino de seis años.

-“Muerto en familia” (2003) de Charlaine Harris. Una de las novelas de la saga de Sookie Stackhouse. En ella aparece la figura del zarévich Alexei Romanov, que tiene dificultades para adaptarse a su existencia como vampiro.

-“Déjame entrar” (2004) de John Ajvide Lindqvist. Otra gran aportación al género. El personaje de Eli es uno de los niños vampiros más memorables y quizás por vez primera, su figura adquiere un protagonismo principal en el género de terror junto con Oskar.

-“Niños perdidos” (2005) de Iván Mourín Rodríguez. Una versión oscura de Peter Pan, un personaje infantil que en sus primeros esbozos tenía connotaciones más crueles. Tres hermanos viajan a una isla irlandesa atraídos por Pette, un joven que los seduce con la promesa de la vida eterna.

-“Crepúsculo” (2005) de Stephenie Meyer. En esta saga literaria los niños vampiros despiertan cierto rechazo en los no muertos adultos, que los consideran una amenaza por su falta de control. Especial mención merece el personaje de Vasili, un niño vampiro que provoca una masacre en un pueblo de Ucrania.

PELÍCULAS

“El pequeño salvaje” (1970). Basada en el caso real de Victor de Aveyron, un niño francés que fue encontrado en los bosques cerca de Toulouse, es una película que trata de la importancia de socialización en el ser humano, y las implicaciones de su ausencia.

-“Lemora, un cuento sobrenatural” (1973). Esta película representa una incursión de vampirismo en los cuentos de hadas con lecturas freudianas. En busca de su padre la joven Lila termina en los dominios de Lemora, una vampira que dirige un culto ancestral.

-“Los viajeros de la noche” (1987). Una pareja de vampiros con conflictos morales destaca en un clan de condenados que disfrutan de su condición. El personaje del pequeño Homer merece especial atención para este suplemento.

-“Jóvenes ocultos” (1987). El guión original iba a introducir personajes mucho más jóvenes, pero finalmente terminó dirigida hacia el público adolescente. La presencia del niño vampiro Laddie

Thompson es anecdótica, pero en conjunto los vampiros de la película pueden ejemplificar a un grupo de niños vampiros descontrolados...o de una manada del Sabbat.

-“Limbo (Children of the Night)” (2014). Una comedia vampírica oscura, Limbo se centra alrededor de una colonia aislada de vampiros infantiles entre las edades de 4 y 120 años, que fueron víctimas de vampiros adultos desvergonzados. Son conducidos por una formidable y profundamente religiosa ex enfermera cuyo destino en la vida es encontrar estas "almas perdidas", y criarlas en su colonia.

TELEVISIÓN

-“American Horror Story: Hotel.” El vampirismo es uno de los temas principales de esta temporada de la serie televisiva de terror. La vampira protagonista dispone de inquietantes niños vampirizados para satisfacer su deseo materno. Al mismo tiempo y de forma accidental, varios niños resultan accidentalmente convertidos en vampiros y siembran la muerte a su paso.

-“Buffy Cazavampiros.” En las primeras temporadas uno de los principales antagonistas es Collin, un niño vampiro que se considera una especie de mesías oscuro destinado a liberar a los demonios sobre el mundo.

-“Forever Knight.” Esta serie canadiense de detectives y vampiros muestra en diversos capítulos los dilemas de la inmortalidad, junto con escenas ambientadas en otras épocas. En uno de los capítulos uno de los vampiros de la serie ansía convertir a un niño, enfrentándose a la oposición del protagonista. En otro aparece una antigua niña vampira de época romana, responsable de dar el vampirismo a su padre, y que al despertar en nuestros tiempos se convierte en una amenaza (Una inspiración para un antiguo o un Matusalén infantil).

-“Highlander: The series”. La tercera temporada muestra a Kenny, un inmortal de varios siglos, pero con la apariencia de un niño de diez años. Su figura es un buen ejemplo de las limitaciones de un cuerpo infantil –especialmente cuando hay enemigos que quieren tu cabeza- y las maneras de enfrentarse a esos límites.

-“The Strain.” Un antiguo vampiro extiende la plaga del vampirismo por el mundo. Durante la serie algunos niños resultan afectados, e incluso el antiguo crea una casta especial de vampiros rastreadores a partir de niños ciegos. Por otra parte, la relación del antiguo Maestro con el joven Zack puede ser un ejemplo de cómo un sire enseña a su chiquillo.

-“True Blood.” Basada libremente en la saga de novelas de Sookie Stackhouse, en una de las temporadas aparece un niño vampiro como uno de los antiguos líderes de los no muertos.

CÓMICS

“Shadowplay.” De Ben Templesmith y Ashley Wood. Un cómic poco conocido y publicado por Norma Editorial que contiene dos historias de vampiros. Una de ellas “Demon Father John’s Pinwheel Blues” toca el tema de los niños vampiro bajo la historia de un siniestro anciano que dispone de una banda de niños a los que ha convertido en vampiros y a los que esclaviza para que cacen para él. El protagonista es un niño fugitivo que se debate entre su nueva condición y el deseo de volver a casa.

“Marvel Preview 08 (1976)”. En este cómic de Marvel protagonizado por Blade, el cazador de vampiros, se encuentra con un grupo llamados los Niños de la Eternidad, formado por niños vampiros que han sobrevivido durante siglos cazando y aprovechando su apariencia infantil para inspirar compasión en los adultos.

JUEGOS DE ROL

-Los diversos juegos de rol de las líneas de **Mundo de Tinieblas** así como de **Crónicas de Tinieblas** ofrecen la posibilidad de jugar con personajes infantiles y ofrecen personajes de ejemplo, tanto para jugadores como en la ambientación, pero pocos muestran el proceso de interpretación de la infancia en profundidad.

-“Ars Magica: Apprentices.” Un suplemento de Ars Magica para jugar con aprendices de mago en sus diferentes edades. Una interesante aportación para quienes prefieran ambientar sus Crónicas en la Edad Oscura.

-“Little Fears”. Un juego completo sobre los terrores infantiles hechos realidad, con niños enfrentándose a lo sobrenatural. Una gran lectura.

-“World of Darkness: Innocents”. Este suplemento de Crónicas de Tinieblas es una guía completa para interpretar personajes infantiles, enfrentados a lo sobrenatural, aunque dispone de un pequeño apartado dedicado a niños sobrenaturales.

CAPÍTULO UNO: ¿DÓNDE ESTÁN LOS PADRES?

“Los vampiros no podemos procrear pero nos encanta intentarlo.”

Ian Somerhalder - Damon Salvatore

UN ENSAYO SOBRE LA PSICOLOGÍA INFANTIL ENTRE LA ESTIRPE

Por Frank Oswaldz, psicólogo y estudioso de la naturaleza de los Vástagos, clan Toreador

UNA BIOGRAFÍA DEL AUTOR

Nací en la ciudad de Viena, la capital del Imperio de Austria-Hungría, en 1911. Mi padre era un abogado alemán, y mi madre su secretaria judía. La familia de mi padre, procedente de Linz, tenía cierto prestigio militar y su *affaire* con una judía supuso todo un escándalo. Sin embargo, mi padre era un hombre de carácter, y a pesar de las amenazas de ser desheredado y varias discusiones familiares contrajo matrimonio con mi madre, y renunciando a un futuro prometedor en el ejército, se trasladó a Viena, donde comenzó a practicar la abogacía.

Cuando tenía tres años mi padre fue llamado a filas en la Gran Guerra, y durante los cinco años siguientes mi principal contacto con él fueron las cartas que enviaba periódicamente a casa, y que mi madre me leía en voz alta al principio, pero pronto aprender a leer se convirtió para mí en una necesidad, y de leer una y otra vez la letra cursiva y elegante de mi padre pasé a convertirme en un ávido lector en la biblioteca de la escuela.

Mi padre regresó al final de la guerra, y aunque al contrario que otros muchos sobrevivió, regresó con heridas en la mente. A menudo pasaba largos períodos sentado en el salón en silencio, mirando a la distancia, y era asaltado por periódicos temblores y ataques de melancolía. No hace falta decir que su trabajo se resintió, así como nuestra vida familiar. Finalmente no pudo soportarlo más y la noche de mi 18º cumpleaños se suicidó de un disparo en la cabeza. Creo que de alguna manera había esperado para irse a que alcanzara mi mayoría de edad y pudiera valerme por mí mismo.

Por suerte, ya desde hacía años, la familia de mi madre nos ayudaba económicamente a pasar los momentos de mayor necesidad y cuando quedé huérfano de padre, mi tío materno me contrató como ayudante en su tienda de ultramarinos en un barrio de Viena. Sin embargo, la muerte de mi padre me había dejado el deseo de ayudar a otros en su misma situación necesitada, especialmente a los veteranos de la Gran Guerra. Fue entonces cuando decidí estudiar medicina, y especialmente psicología. Mi tío y mi madre me aceptaron y reunieron un dinero para que pudiera ir a la universidad. Siempre les estaré agradecido por ello.

En aquellos tiempos el campo de la psicología se encontraba en plena efervescencia gracias a las novedosas teorías del doctor Sigmund Freud. Asistí a varias de sus conferencias e incluso mantuve un par de conversaciones personales con él, en compañía de otros alumnos y profesores, aunque no tuve el privilegio de convertirme en uno de sus discípulos directos. Sin embargo, debo reconocer que gran parte de mi formación se debe a sus libros, que me servirían para ejercer mi profesión.

Cuando terminé mis estudios me puse a trabajar como psicólogo adjunto en un gabinete de Viena, donde complementé mi formación mediante la práctica. Entre mis pacientes hubo varios veteranos de guerra, pero también personas aquejadas de depresión y otros trastornos. El tiempo pasaba y de repente, en 1938, un plebiscito unió Austria con Alemania. Cuando los nazis tomaron el poder, la vida resultó cada vez más difícil para los judíos, incluso para alguien como yo, que había sido bautizado en el catolicismo y que en gran parte se mostraba escéptico sobre la religión, pero cuyos parientes conocidos formaban parte de la comunidad judía de Viena.

Siguiendo el ejemplo del doctor Freud y con grandes dificultades, debido a las trabas burocráticas, mi familia malvendió sus propiedades a unos vecinos que se aprovecharon de nuestra difícil situación y con paciencia y sobornos llegamos a Londres en agosto de 1939, inseguros de si seríamos expulsados del país. Un mes después estallaba la Segunda Guerra Mundial, y por suerte nuestra situación irregular fue convenientemente olvidada.

Fui Abrazado por Katherine Bothwell, chiquilla de Eric Baring-Gould, Primogénito Toreador de Londres. Al principio no supe qué motivos habían llevado a mi inducción entre la Estirpe, pero mi sire me enseñó todo lo necesario sobre la etiqueta y las leyes de la Camarilla. Estuve bajo su tutela durante los difíciles años de la Segunda Guerra Mundial y finalmente me presentó en la corte de la Reina Anne Bowsley, del clan Ventrué, que había reclamado el dominio de Londres tras la desaparición de su predecesor, el antiguo y temido Príncipe Mithras, del que todos los Vástagos hablaban con un temeroso respeto. La Reina me aceptó sin problema y pasé a ser parte formal de la Estirpe londinense.

Fue entonces cuando supe el motivo de mi Abrazo. Mi sire y otros Vástagos sentían curiosidad sobre los avances de la psicología, y pensaban en sus potenciales aplicaciones para la mente inmortal. Yo había sido elegido debido a que había conocido al doctor Freud, si bien, como ya he mencionado, mi contacto había sido superficial en el mejor de los casos, y había aprendido lo que sabía a través de los libros. Tampoco había sido el primero, y en las noches siguientes me fueron presentados otros dos Vástagos que habían sido Abrazados con un propósito similar: el Dr. Martin Simmons, del clan Malkavian y la Dra. Elizabeth Drake, del clan Ventrué.

Juntos abrimos un gabinete de psicología para la Estirpe en una ciudad que se estaba reconstruyendo tras la guerra, y pronto recibimos a nuestros primeros clientes. Asimismo, de nuestra particular relación surgieron teorías bastante prometedoras, aplicando nuestros conocimientos a la psique no muerta.

Y realmente descubrimos que ante nosotros se abría un amplio abanico de posibilidades. En los años siguientes elaboramos una serie de teorías fascinantes y atendimos en nuestra consulta desde neonatos que precisaban ayuda urgente para afrontar su nueva naturaleza, hasta antiguos hastiados por el peso de la edad, y que necesitaban consejo para adaptarse a los nuevos tiempos. Remito al lector a los abundantes ensayos y artículos que yo mismo, la Dra. Drake y el Dr. Simmons hemos recopilado a lo largo de los años, y de los que nosotros tres sólo hemos sido los pioneros, reuniendo numerosos colaboradores y seguidores con el paso de las décadas.

VÍCTOR

En 1951 tuvo lugar entre la Estirpe londinense un escándalo que involucró a varios Vástagos que se reunían para participar en una serie de juegos depravados, hasta el punto de que atrajeron la atención de las autoridades mortales. No conozco todos los detalles, ya que gran parte de la investigación fue mantenida en secreto por parte de los arcontes de la Camarilla, pero los participantes de ese “Club de Caza” exclusivo fueron detenidos e interrogados, produciéndose varias ejecuciones y condenas de Caza de Sangre.

En principio este incidente habría pasado desapercibido para nosotros de no ser porque mi sire me mencionó que entre los Vástagos detenidos había un niño de unos diez años, cuyo Abrazo se había producido de forma clandestina, y que su participación en los juegos había sido en calidad de víctima. En aquel momento sentí algo de lástima por aquel chiquillo y pensé que quizás podría hacer algo por él, por lo que sugerí que quizás podríamos ayudarlo en nuestro particular gabinete de psicólogos para la Estirpe. Recuerdo que mi sire me sonrió con una mirada de “sabía que lo harías” y gracias a su mediación la Reina Anne de Londres accedió a que asumiéramos la tutela de aquel chiquillo desventurado.

Y así conocí a Victor, un nombre elegido por mí, ya que el propio Victor permanecía mudo y nadie supo identificarlo en aquel momento (más por desidia y falta de interés que al hecho de que se hubieran realizado indagaciones para descubrir su identidad). Era un niño de unos diez años, rubio y de ojos azules, con un aspecto especialmente delgado, desnutrido y pálido, cualidades incrementadas por el Abrazo. Cuando los arcontes lo entregaron a nuestra tutela estaba desnudo y sucio, y nadie se había ocupado de proporcionarle unas condiciones mínimas de higiene. Con la ayuda de la Dra. Drake y del Dr. Simmons iniciamos de inmediato un programa de recuperación que habíamos diseñado de forma improvisada, pero que incluyó su confinamiento temporal en nuestras instalaciones. De común acuerdo el Dr. Simmons se mantuvo distante, administrándole castigos cuando caía en accesos de furia o desobedecía, mientras que la Dra. Drake se encargó de la recopilación y análisis de información del proyecto. Al principio pensamos que quizás una figura materna sería más adecuada en el programa de

recuperación, pero la Dra. Drake afirmó que no se sentía capacitada para tratar con un niño, así que finalmente fui el encargado de las labores de socialización.

No entraré en detalles sobre el largo y costoso proceso de recuperación de Víctor, que llevó años, pues no es el objetivo de este artículo, para lo cual remito al lector a la obra de la Dra. Drake: “Víctor o la importancia de la socialización y la humanidad entre la Estirpe.” Baste con decir que Víctor y yo no comenzamos con buen pie. Fui atacado en varias ocasiones en sus intentos por fugarse. Sin embargo, enseguida percibí que no se trataba de un caso perdido. A pesar de su deshumanización y de los malos tratos que había sufrido, pronto comprobamos que quedaba algo de razón en él. Destrozó los primeros juguetes que se le ofrecieron, pero de alguna forma parecía tranquilizarse con la música, algo que los Vástagos rendidos a sus instintos bestiales son incapaces.

En los primeros meses no hubo comprensión. Recuerdo que en nuestro primer encuentro se encontraba acurrucado en un rincón como si estuviera durmiendo, y al acercarme, saltó sobre mí en un ataque rápido y furioso que me sorprendió, me desgarró la camisa e intentó mordirme, pero finalmente conseguí controlarlo. En sesiones siguientes y poco a poco comencé a ganarme su confianza, trayéndole juguetes y libros y sobre todo, sangre, que le proporcionábamos mediante animales domésticos, especialmente lechones. Muchas veces me sentaba en el rincón opuesto de su habitación y le leía en voz alta diversos libros, aunque en apariencia no me hiciera caso. La música parecía atraer especialmente su atención, fascinándole hasta el punto del trance y a partir de mis observaciones descubrí que no se trataba de un Sin Clan, sino que la sangre de mi propio clan había dejado su impronta en él.

Supe que estaba en el buen camino cuando permitió que le tocara unos meses después. Al principio con tensión y miedo, cierto, pero lo consideré un éxito. Decidí ir más allá y en sesiones posteriores comencé a leer a su lado, al mismo tiempo que le introducía en los rudimentos de la educación básica, instándole a que se vistiera e incluso permitiendo que lo peinara. El Dr. Simmons y la Dra. Drake complementaron su educación formándole en otros conocimientos.

Cuatro años después decidimos sacarlo de la habitación confinada en la que llevábamos a cabo nuestro programa. El Dr. Simmons manifestó su temor de que intentara huir, pero Víctor no hizo tal cosa. De hecho, cuando lo confrontábamos a un desconocido, solía acudir corriendo en busca de mi protección o me apretaba la mano para que no lo soltara. Comenzamos a pasear juntos cerca de la mansión donde lo habíamos confinado y realizábamos nuestras investigaciones, y aunque con cierta reticencia, comenzó a adquirir más confianza en sí mismo. Al mismo tiempo pude percibir que su mente estaba cambiando. Cuando entraba en su habitación me lo encontraba leyendo en silencio los últimos libros que le habíamos regalado o disfrutando con los ojos cerrados de la melodía de la radio que habíamos instalado en su habitación, moviéndose con un ritmo improvisado. Observar a Víctor era como observar una flor que crecía, una flor con espinas.

Un año después comenzamos a pasear juntos por las calles de Londres. Previamente le había aleccionado mediante grabaciones e imágenes de lo que podía encontrarse para evitar una confrontación traumática con un mundo en gran parte desconocido, y el resultado fue sorprendente. Le enseñé a cazar fascinando a sus víctimas y pronto demostró aprender rápido. Me obedeció cuando le dije que no era necesario matar, pero entonces una noche, poco después de salir tras el paso de las últimas luces del crepúsculo, nos cruzamos con una mujer que paseaba de la mano de su hijo, un niño un poco más grande que Víctor. El niño miró a mi pupilo y le sonrió. El efecto fue asombroso.

De repente Víctor corrió asustado y yo lo seguí, tratando de detenerle. Finalmente se metió en un callejón y lo encontré acurrucado en un rincón sollozando. Intenté tranquilizarlo con palabras amables preguntándole la causa de su abatimiento.

Y entonces por primera vez en aquellos años habló.

-Vámonos a casa, por favor.

Hasta aquel momento mis compañeros y yo habíamos asumido que Víctor era mudo, no por algún defecto de nacimiento, sino por los traumas del Abrazo y del tratamiento que había recibido a posteriori y que posiblemente nunca volvería a hablar. El hecho de que hubiera recuperado el habla era una señal más del éxito de su recuperación.

En las noches siguientes siguió hablando y me confió las pesadillas que sufría y los dolores que había sufrido hasta su estado actual, y que no expondré aquí. Sólo debo añadir que Víctor siguió mejorando notablemente, adquiriendo cada vez más independencia. En 1969, coincidiendo con el 18 aniversario del comienzo de nuestro programa de recuperación, fue presentado oficialmente ante la Estirpe de Londres, y Víctor realizó un discurso en el que nos expresó su agradecimiento por nuestra ayuda. De hecho, me pidió permiso para adoptar mi apellido, por lo que me sentí muy honrado.

Desde entonces Víctor Oswaldz, del clan Toreador, forma parte de nuestro peculiar gabinete de psicología y desde su particular experiencia participa en el “Programa Víctor” que incluye asistencia psicológica para los miembros de la Estirpe que son Abrazados durante la infancia, y que tienen especiales dificultades para adaptarse a su estado. Por otra parte también ha escrito numerosos artículos sobre psicología infantil relacionados con la Estirpe, siendo en la actualidad una de las principales autoridades en el tema. A petición mía también ha colaborado en este artículo, proporcionando gran parte de su información y conclusiones.

¿POR QUÉ ME HICIERON ASÍ? –Por Víctor Oswaldz, clan Toreador

Muchas veces me he preguntado qué llevo a mi sire a maldecirme con la sangre y si no fuera por el hecho de que hace muchos años que se convirtió en cenizas esparcidas por el viento de la mañana, me habría gustado obtener respuestas. No sé si quería descargar el dolor que llevaba dentro en otros o simplemente había degenerado hasta convertirse en un monstruo que únicamente buscaba su satisfacción.

En estas noches sólo puedo decir que fui una víctima del azar y las circunstancias. Mi anterior vida quedó atrás, y lo que conservo son recuerdos fragmentados y dolorosos, que de vez en cuando reaparecen en mis sueños. Más allá de la vida normal de un niño de mi edad, recuerdo que cantaba en el coro de una iglesia, y creo que fue allí donde mi sire me encontró. Quizás le gustó mi apariencia o mi voz, o simplemente fui el más fácil de secuestrar, pero en cualquier caso, una noche me secuestró mientras dormía en mi cama y me llevó a un lugar oscuro.

Mi sire era una mujer hermosa, un rostro pálido enmarcado por una larga cabellera morena, labios rojos y una mirada en la que podías perderte. Pero debajo de esa belleza había una bestia, una bestia cruel y caprichosa que me obligaba a cantar una y otra vez hasta que estaba satisfecha. Me obligaba a despertarme durante la noche y dormir durante el día, pero lo cierto es que apenas descansaba, temiendo su llegada. Sus manos gélidas pasaban una y otra vez acariciando mi cuerpo desnudo y rápidamente podían convertirse en garras de hierro para inmovilizarme.

A veces se alimentaba de mí, separando mis piernas a la fuerza y bebiendo la sangre de mis genitales. Al principio lloraba y me quedaba paralizado, sintiendo un placer culpable e involuntario en todo mi cuerpo. A continuación me devolvía la sangre que había tomado, obligándome a beber de su pecho, como si estuviera alimentando un bebé, y llevando mis manos a su sexo. Con el tiempo creo que enloquecí, porque ya la obedecía de forma mecánica en los perversos juegos en los que me había introducido. De hecho, apenas recuerdo el Abrazo, simplemente una noche desperté tal y como soy ahora, y ella continuó jugando conmigo y alimentándose con su sangre. A veces me pregunto si mi Abrazo no fue deliberado, sino que mi sire se excedió conmigo y no quería perder su “juguete.”

No sé cuánto tiempo pasé en su poder y creo que en gran parte ese olvido es una bendición. Sé que me compartió con otros y que viví en una pesadilla que no terminó hasta que ella y sus cómplices fueron descubiertos.

ANTECEDENTES HISTÓRICOS Y LEGENDARIOS

*No deberéis Abrazar
a quien sea indigno,
no deberéis Abrazar
a alguien como castigo,
ni deberéis Abrazar
a quienes son aún jóvenes,*

*pues deben vivir mucho
antes de poder entrar
en esta mi familia
pues así la sabiduría
de nuestra estirpe crecerá.*
-El Libro de Nod

Así reza un apartado de “El Libro de Nod” titulado “De la Progenie” o “Sobre la Progenie” según las traducciones. Parece que según la leyenda Caín o el Primer Vampiro ya rechazaba el Abrazo de mortales especialmente jóvenes. De todas formas, el Libro de Nod es en gran parte una obra ficticia, así que no hay que descartar que las advertencias contra la progenie hayan sido añadidas posteriormente, a medida que la sociedad de la Estirpe se organizaba, y hayan sido atribuidas a Caín para darles un mayor peso en la sociedad de los no muertos.

En las leyendas sobre la Primera Ciudad y los Antediluvianos, se cree que los fundadores de los clanes fueron elegidos entre hombres y mujeres adultos, si bien en algunos casos el sexo del fundador difiere según la versión. No obstante existen algunas referencias apócrifas a la presencia de niños entre estos primeros Vástagos. Según se cuenta la ciudad de Enoch entró en guerra y como resultado de la misma habría recibido como rehenes para garantizar la paz o como esclavos tomados en batalla, a dos hermosos niños gemelos: Arikel y Malkav. No obstante, si bien los fundadores de estos clanes pudieron haber llegado como niños a la Primera Ciudad, eso no quiere decir que fueran Abrazados como tales. Es posible que sus sires hubieran esperado a que alcanzaran una edad adulta, si en verdad Caín había prohibido el Abrazo de quienes fueran demasiado jóvenes.

Otras leyendas apócrifas hablan de un pequeño príncipe que fascinó a Caín con su sabiduría y sus respuestas sinceras a sus preguntas, por lo que fue preparado para el Abrazo, convirtiéndose en el fundador del clan Ventrue.

Pero más allá de estas referencias dudosas, se desconoce cuándo por primera vez un niño recibió la sangre Cainita. Es posible que eso no ocurriera hasta la desaparición de Caín, cuando los Antediluvianos tomaron el mando en la Segunda Ciudad y por lo tanto tenían suficiente poder y confianza para desobedecerle. Posiblemente los primeros niños de los Vástagos fueron Abrazados por los Antediluvianos, y a las noches actuales han llegado algunos rumores y leyendas sobre Matusalenes de apariencia infantil.

De la Primera Ciudad también ha llegado a nosotros la historia de un hermoso esclavo cantor, que tras recibir el Abrazo se unió a los demonios y amenazó la ciudad de Caín. Este niño demonio habría sido derrotado y maldecido, pero habría sobrevivido gracias a la ayuda de sus amos infernales para convertirse en el progenitor de los Baali. Ningún clan reclama haberlo Abrazado, y los debates y teorías sobre el Antediluviano que dio origen a esta infame línea de sangre son numerosos.

El clan Assamita habla con temor reverencial de un pequeño pastor de Oriente Medio, que habría sido ofrecido a los demonios y al que el Antediluviano Haqim habría salvado mediante la sangre, proporcionándole la oportunidad de vengarse de sus torturadores. Este Pastor se habría convertido en uno de los hechiceros de la sangre más grandes y todavía en la actualidad los Asesinos pronuncian su nombre con respeto y temor. De hecho, hay quienes dicen que habría regresado recientemente para asumir la autoridad en el clan Assamita.

Los Malkavian afirman que uno de los chiquillos de Malkav era Lamdiel, un niño ciego que poseía el don de la profecía, y que durante un tiempo vagó por los yermos del antiguo reino de Israel. Se desconocen muchos más datos, aunque varios linajes del clan de los Locos afirman descender de él.

Entre las leyendas que circulan entre los Nosferatu sobre sus monstruosos progenitores se cuenta la historia de un niño o una niña (aunque las versiones discrepan, la mayoría afirman que era masculino) que fue condenado a muerte por su poblado, que lo consideraban poco menos que un demonio. Había asesinado a su familia y a otros mediante engaños y venenos. El Antediluviano se sintió complacido y le ofreció la oportunidad de convertirse en una araña para matar a sus presas. Se dice que este asesino oculto suele presentarse ante sus víctimas adoptando la forma de la inocencia antes de matarlas.

Desde Caín y sus descendientes el Abrazo se fue extendiendo sobre todas las edades de la humanidad hasta las noches actuales. Los niños se convirtieron en víctimas de la depravación y el

egoísmo de los Vástagos. Otros recibieron la sangre con buenas intenciones o para exculpar muertes accidentales, pero en general no solían sobrevivir mucho tiempo. Sin embargo, otros terminaban encontrando la fuerza y el poder en la sangre de Caín y se convertían en maestros de la Yihad. Algunos niños recibieron el Abrazo para convertirse en juguetes de sus sires y otros vampiros. Otros recibían la sangre en impíos matrimonios o simplemente formaban parte de grupos sociales que los impulsaban a dejar atrás su inocencia. Otros eran considerados tan inocentes que sus sires trataban desesperadamente de immortalizar esa inocencia utilizando de forma necia su sangre maldita. Durante las edades siguientes se repitió una y otra vez el mandato de Caín de no abrazar a los jóvenes. Fue en vano.

Algunos antiguos rechazaban la presencia de los “niños malditos” en sus dominios, desterrándolos al exilio invocando su autoridad y la ley. Marginados, estos niños en ocasiones encontraban número en la fuerza. Privados de la humanidad se convertían en manadas de bestias salvajes que en ocasiones amenazaban los caminos, creando leyendas y amenazando el Silencio de Caín. Sin embargo, otros inocentes eran ensalzados, creyéndolos figuras que podían redimir a los condenados. El más conocido fue el “L’Enfant Perdu”, el Príncipe Malkavian de Amberes, que podía ver en los corazones de los demás y utilizó su don para enfrentar a otros Vástagos entre sí. Su locura ocultaba una naturaleza caprichosa y mancillada que le convirtió en “L’Enfant Terrible”, y que terminó condenando su corte a los fuegos de la Iglesia.

Durante el estallido de las Guerras Anarquistas, muchos de estos niños malditos salieron de su aislamiento y se unieron a las revueltas, tratando de conseguir por la fuerza una aceptación en una sociedad de las que solían ser excluidos. Algunos fueron Abrazados como carne de cañón para luchar en esas guerras, un patrón que se repetiría siglo tras siglo.

La fundación de la Camarilla y la creación de la Mascarada por una parte llevó a la aceptación de los infantes Abrazados en la secta, siempre sometidos a la ley y responsabilizando al sire de los fallos de su neonato. No obstante, en varios dominios, los Príncipes se negaron a aceptar a los chiquillos Abrazados durante su infancia. En el Sabbat los infantes que sobrevivían a las duras condiciones sacrificaban por completo su inocencia en el proceso, deleitándose en su monstruosidad.

En las noches actuales, los niños vampiros se encuentran en todos los ámbitos y sectas de la Estirpe. Unos pocos incluso alcanzan posiciones de poder, aunque no suele resultar frecuente. Muchos antiguos siguen repitiendo la advertencia de Caín en contra del Abrazo a los jóvenes, pero las nuevas generaciones muchas veces siguen el impulso del presente y no piensan en las consecuencias y problemas que conlleva maldecir con la sangre la existencia de un niño.

¿POR QUÉ ME HICIERON ASÍ? –Por Melissa, clan Gangrel

Fue hace tanto tiempo...no recuerdo mucho. Recuerdo a papá y mamá. He vivido siempre en Washington D.C., que se llama así por nuestro primer presidente y es la capital de los Estados Unidos de América.

Un día vino un desconocido a visitarnos después de que se pusiera el sol. Desperté en medio de la noche y la casa estaba ardiendo. Estaba muy asustada, así que salí corriendo de la cama y vi al desconocido luchando contra muchos hombres. Les dio una paliza a todos, pero entonces me vio y me atacó. Era malo. Después me mordió y me sacó fuera.

No sé qué fue de mamá y papá. Creo que están muertos.

El desconocido me convirtió en vampira, como él. Y después se fue y me dejó sola.

Lloré mucho tiempo. No había nadie cerca que me quisiera. Entonces me encontré con un gatito. Los gatitos venían conmigo cuando los llamaba y me protegen cuando duermo. Los quiero mucho, especialmente a Gordito, porque es el más grande y es como un muñeco de peluche, aunque hace miau un poco raro.

Con el tiempo he conocido a otros vampiros. El Sr. Vitel me encontró y cuida de mí, y también mi nueva mamá, Tabitha, y el tío Art.

MOTIVACIONES PARA CONCEDER EL ABRAZO

VÍCTIMAS DE LAS CIRCUNSTANCIAS

Como la mayoría de los adultos, la mayoría de los niños son Abrazados debido a las circunstancias del azar. No suele tratarse de una decisión meditada y la gran mayoría son Abrazados a la fuerza, lo que sólo incrementa el dolor en un proceso ya traumático y en gran parte incomprensible para quienes lo sufren. Como reacción, muchos niños sufren pesadillas derivadas de su Abrazo, algunos tienen lagunas de memoria sobre la época en la que fueron Abrazados y otros se inventan explicaciones irracionales como “hombres del saco,” “extraterrestres,” “Hadas,” etc., que creen sinceramente como una forma de ocultar sus miedos más profundos.

Uno de los motivos que llevan a Abrazar a estas víctimas de las circunstancias es el remordimiento. Durante la Caza, muchos Vástagos matan accidentalmente a sus víctimas. El rostro o el llanto de un niño pueden provocar una situación de incomodidad e incluso de culpabilidad, que pueden llevar al vampiro a tratar de darle una “segunda oportunidad” a su víctima. Por lo general estos “Abrazos por lástima” no suelen terminar bien, y a menudo son abandonados, especialmente si el sire no tiene poder para que su chiquillo sea reconocido o aceptado. Este tipo de Abrazos accidentales suele ser frecuente entre Vástagos que llevan pocos años en la no muerte.

Otros Abrazos son deliberados, pues en ocasiones el niño vampiro es Abrazado para que sirva como chivo expiatorio de los crímenes de su sire. Un neonato infantil, sin ningún tipo de formación, a menudo actúa de forma descuidada y se convierte en un blanco fácil mientras su sire se pone a salvo. La inocencia corrupta también puede utilizarse para sembrar el terror, una estrategia que a menudo aparece en las tácticas del Sabbat, realizando en ocasiones Abrazos en masa entre grupos infantiles, aunque no suele ser frecuente, no tanto como reclutas forzosos como para crear problemas en los dominios de la Camarilla. Asimismo, sin que lo sepan, los niños relacionados con determinados Vástagos pueden convertirse en el objetivo de los ataques de sus rivales. Conceder el Abrazo a un niño y soltarlo en medio de un frenesí de hambre entre su familia, o retenerlo como rehén no muerto para chantajear a sus parientes ya sea entre los mortales o entre la Estirpe puede resultar cruel, pero constituye un instrumento de chantaje para los vampiros sin escrúpulos.

FALSAS FAMILIAS

De la misma forma que ocurre con los Abrazos accidentales, muchos Vástagos jóvenes son protagonistas del Abrazo de niños con la intención de obtener compañía en la no muerte. En la mayoría de los casos, estos Vástagos desesperados se limitan a crear ghouls para formar su familia, ya sean sus parientes reales o figurados. Sin embargo, en algunos casos minoritarios algunos vampiros llegan al extremo de compartir la maldición de Caín. Son los llamados “Cleavers,” y muchos de ellos han encontrado refugio entre los Anarquistas.

Con más frecuencia otros Vástagos no llegan al extremo de crear familias enteras, pero de alguna manera parece que el Abrazo intensifica sus instintos paternos o maternos. En estos casos suelen recurrir a la “adopción.” Si dispone de recursos, el Vástago en cuestión puede conseguir adoptar un niño a través de la burocracia de la sociedad mortal. Los niños así adoptados a menudo son manipulados para que alteren sus ciclos de sueño y sus “padres” puedan disfrutar de tiempo con ellos durante la noche. Sin embargo, a medida que su humanidad va cediendo pueden terminar sintiéndose frustrados con los niños y matarlos...o convertirlos en vampiros.

La madurez mental de estos chiquillos supone un nuevo punto de inflexión en estas extrañas relaciones paternofiliales. Cuando los chiquillos pierden su inocencia y comienzan a actuar con una personalidad “madura” normalmente los “padres” suelen liberarlos, abandonarlos o destruirlos y volver a iniciar el proceso de adopción con otros niños. Si la relación entre sires y chiquillos consigue mantenerse con el paso del tiempo en ocasiones se crean relaciones muy retorcidas.

PRAGMATISMO

El Abrazo deliberado no siempre se produce al azar, sino con unos objetivos en mente. Existen sires que a menudo ven en los niños un recurso más y por lo tanto actúan de forma implacable a la hora de utilizarlos. El Abrazo de niños a menudo proporciona al sire una sensación de control mayor, pues sus chiquillos son muy dependientes de su protección y también a menudo son muy ingenuos y se creen con facilidad la información falsa que comparta con ellos. Estos grupos sociales a menudo formados por un

“padre” o “madre” y sus hijos suelen surgir entre clanes como Gangrel y Nosferatu, pero también constituye la estructura de algunas manadas del Sabbat.

Este tipo de Abrazos también suele ser habitual entre sires especialmente débiles y temerosos de la rebelión de sus chiquillos, pero también es cierto que estas relaciones suelen romperse con la “emancipación” de los niños, que poco a poco se vuelven conscientes de su nuevo estado y de los engaños tejidos a su alrededor. Las rupturas no suelen ser fáciles, y a menudo terminan de forma sangrienta. No obstante, una vez destruidos sus padres, los chiquillos emancipados suelen permanecer unidos, habiendo creado un vínculo en la rebelión compartida contra la autoridad.

También debe mencionarse en este punto que los niños vampiros a menudo prefieren abrazar a otros niños, para tener una compañía más adecuada a su edad o simplemente porque odian a los adultos. Este tipo de sires también son los que tienen más posibilidades de entenderse con sus futuros chiquillos, y suelen revelarles, al menos en parte, en qué consistirá el proceso, destacando las ventajas de una vida de juegos eternos...o la huida de una vida de malos tratos. En estos casos, muchos niños se sienten lo bastante tentados como para aceptar, aunque no sean del todo conscientes del futuro que les aguarda.

En este tipo de Abrazos se incluyen los “Querubines” o “Juguetes”, niños abrazados sin más objeto que ser...objetos. Dentro de la escasa esperanza de supervivencia de los niños vampiros, estos niños no suelen durar mucho, a menudo convirtiéndose en víctimas de juegos perversos, pues sus sires consideran que no han sido creados para otra cosa que para su placer. Otros duran más, sirviendo como recipientes para el hambre de sangre de vampiro de su sire antes de ser destruidos. Otros sufren existencias demasiado largas, sometidos a Vínculos de Sangre y Dominados para que constituyan objetos de adorno en los refugios de su sire, cumpliendo determinadas funciones, como fingir que son niños de verdad y amenizar el espacio con risas y juegos. Entre estos objetos decorativos, los llamados “Pájaros Cantores” o “Ruisseños”, son niños que son abrazados para conservar su voz y disfrutar de ella. Como era de esperar, la mayoría de los sires responsables de su situación son Toreador. Otros Abrazos se realizan para conservar testigos de determinados eventos importantes o porque poseen cualidades innatas, como ser representantes de determinados linajes o tribus.

A veces determinados niños son educados para abrazarlos a largo plazo, cuando alcancen una edad adulta, y se invierten grandes recursos y tiempo en ellos para conseguir chiquillos de gran calidad. No obstante, en ocasiones los accidentes ocurren y los Abrazos deben apresurarse, produciéndose a edades tempranas. Por otra parte, desde la antigüedad la inocencia de los niños es considerada sagrada en determinados ámbitos, tanto entre mortales como entre Vástagos, por lo que a lo largo del tiempo se han producido algunos Abrazos de “niños sagrados.” A veces sus sires les dan la sangre con una creencia sincera en ellos, pero más a menudo sólo los ven como una herramienta para aprovecharse de sus seguidores o adoradores.

¿POR QUÉ ME HICIERON ASÍ? –Por Nicolai Antonescu, clan Tremere

Conocí a mi sire varios años antes de recibir la inmortalidad. Tenía cinco años cuando apareció un anciano vestido con buenos ropajes que me dijo que me preparara porque volvería a buscarme cuando fuera mayor. Entonces levantó sus brazos y desapareció como la llama de una vela apagada por un soplo de viento.

Asustado, corrí a la casa de mis padres tan rápido como pude, pero no pude contarle a nadie lo que había ocurrido. Cada vez que lo intentaba, mi boca permanecía cerrada y todo lo que conseguía emitir eran gritos que se prolongaban durante horas.

Durante los tres años siguientes esperé al anciano con aprensión y curiosidad. Trabajaba en los campos de mi familia porque el trabajo me servía para estar solo con mis pensamientos, pero de alguna forma me quedé solo, aislado tanto de los adultos como de los demás niños. Comencé a pensar que me esperaba algo mejor que ser un campesino.

Un día el anciano volvió cuando me encontraba en el campo. Me envolvió en una capa negra parecida a la suya y me llevó con él a mi nuevo hogar: la Alianza de Kundera, en lo alto de las colinas, donde llegué temblando de terror e impaciencia. Durante los tres años siguientes serví como aprendiz al Magus Stromberg y comencé a aprender las artes místicas. Resultó que tenía grandes aptitudes naturales para la magia y aprendí rápido.

Una noche oí gritar a mi maestro. Corrí a sus aposentos y lo encontré inclinado sobre un gato que había sido su Familiar desde hacía años, con la sangre corriéndole por la comisura de la boca. Antes de que pudiera moverme, Stromberg saltó sobre mí y me mordió en la garganta. Perdí el conocimiento.

Cuando desperté, estaba bebiendo sangre y mi sire pasó un buen rato explicándome lo que debía hacer. Me contó que él y otros magos de la Casa Tremere habían descubierto una forma de alcanzar la inmortalidad, pero para conseguirlo debían beber sangre. El ritual para conseguirlo utilizaba la sangre de un vampiro y debía proporcionar a los magos la vida eterna de esas criaturas.

Estaba horrorizado, pero de alguna forma me sentía como si hubiera vuelta a aquel día en que me había encontrado con el anciano mago en los campos de mi familia. Un nuevo destino se abría ante mí.

LOS CAMBIOS DEL ABRAZO

Una vez elegido un potencial chiquillo, podría parecer que el Abrazo transcurriría con normalidad y el proceso de creación daría lugar a un nuevo Vástago no muy diferente de los adultos. Por desgracia no es así. Muchas veces la irresponsabilidad de abrazar a un niño tiene consecuencias terribles e inesperadas para su sire.

Los niños demasiado pequeños, especialmente los que todavía no han superado el período de lactancia se encuentran indefensos ante la Bestia que surge en los nuevos Vástagos. Simplemente su conciencia y personalidad no se han desarrollado lo suficiente, y en ese vacío la monstruosidad se asienta. El primer frenesí muchas veces se convierte en el último, pues el niño carece de los mecanismos mentales para hacer frente a la Bestia o se deja llevar por unos instintos no muy diferentes a los suyos y que le llevan a querer alimentarse y obtener placer sin ninguna barrera moral.

En ocasiones los niños pueden aguantar más tiempo la caída en las garras de la Bestia, especialmente si ya han adquirido cierta educación y comprensión de su naturaleza, pero lo cierto es que la gran mayoría de los niños que reciben el Abrazo terminan en un estado de Wassail en cuestión de meses, convertidos en criaturas inhumanas que son poco más que monstruos hambrientos y ansiosos con caras bonitas.

Es necesario que el niño haya alcanzado cierta capacidad de lógica y conciencia de sí mismo para que disponga de ciertas posibilidades de convertirse en un Vástago viable y sobrevivir al largo plazo. Normalmente este estado se alcanza en torno a los siete años, momento en que los niños comienzan a tener deseos más complejos que la necesidad de jugar y divertirse y buscan satisfacción por otros medios. Aún así ni siquiera en ese momento están libres de la amenaza de la Bestia. El trauma del Abrazo suele ser excesivo para muchos y sus defensas son débiles, por lo que deben contar con algún tipo de ayuda externa que les ayude a comprender lo que son y estabilizarse.

Quienes sobreviven a largo plazo a los tormentos del Abrazo lo hacen terminando de construir una mente que les ayude a proteger lo que les resta de humanidad, es decir, se ven obligados a madurar mentalmente y desarrollar su lógica y razón. Sin embargo, no todos los niños vampiros siguen el mismo proceso. Con el paso del tiempo algunos adquieren un carácter frío y adulto, que resulta inquietante en contraste con su apariencia. Otros continúan mostrando un comportamiento infantil durante mucho tiempo, pero a menudo se trata de una fachada que oculta a un depredador cada vez más capaz. Puede decirse que aunque el niño queda inmortalizado en su cuerpo, su mente todavía conserva potencial para crecer y desarrollarse. Por lo general, el proceso de maduración de la mente de un niño vampiro es similar al de uno mortal, si bien debido a las circunstancias que lo rodean con demasiada frecuencia se ve obligado a acelerar el proceso.

En cuanto al cuerpo, en principio los cambios del Abrazo son similares a los de Vástagos de otras edades, con algunas modificaciones. El tamaño infantil se adecúa a la densidad de la sangre de su Generación, por lo que su sangre vampírica suele ser más densa que la de los adultos. Por otra parte, aunque su apariencia infantil no cambie, no ocurre lo mismo con sus capacidades. Algunos antiguos niños vampiros con el tiempo se vuelven increíblemente fuertes, rápidos y resistentes, sin importar la fragilidad superficial de sus cuerpos. No obstante, parece que en algunos casos por algún tipo de defecto de la

sangre, el cuerpo infantil queda “fijado” y es incapaz de desarrollarse con el paso del tiempo, manteniendo su fragilidad inicial por muchos siglos que pasen.

¿POR QUÉ ME HICIERON ASÍ? – Ela Verruga, clan Nosferatu

Nací en Varsovia después de la guerra, durante el gobierno comunista. No recuerdo quiénes fueron mis padres porque me abandonaron en un orfanato cuando era muy pequeña. Al parecer tenía una enfermedad y no me querían por eso, así que me entregaron a la Maestra de Hierro, como la llamaban los demás niños que la habían visto.

La Maestra sí que sabía hacer conmigo. Por aquel entonces había dejado de creer en los cuentos de hadas. Ya había visto demasiadas cosas, pero cuando vi el rostro de la Maestra de Hierro me acordé de las brujas de los cuentos. Su rostro era una telaraña de arrugas y verrugas. Un monstruo de verdad que me dejó sorprendida y asustada. Recuerdo que comencé a gritar la primera vez que la vi, pero las cuidadoras que vinieron me pegaron y dijeron que era una niña tonta y que me callara.

La Maestra de Hierro vino otras veces. Ahora sé que quería que la viera. A veces me acercaba su rostro mostrando sus enormes dientes amarillos y yo temblaba como una hoja, pero no gritaba. No podía salvarme. Luego las cuidadoras me pegaban porque me había hecho pis encima.

Poco a poco la enfermedad comenzó a devorarme y para entonces ya no tenía miedo de la Maestra de Hierro. La miraba fijamente y con curiosidad cuando acudía a visitarme y una noche finalmente me habló y me propuso un cambio. Ella me daría su sangre para que pudiera vivir y a cambio yo le daría mi belleza.

Dolía mucho y tenía miedo a morir, así que acepté.

EDUCACIÓN

La mayoría de los chiquillos tienen dificultades para sobrevivir solos, y en los niños vampiros este factor es todavía más importante. Sin un mentor que los ayude terminan atrayendo la atención sobre sí, o cometen descuidos que resultan mortales. Algunos ni siquiera saben cómo protegerse de la luz del sol y son sorprendidos por el amanecer después de su Abrazo. Los adultos suelen disponer de recursos y una mente que les permiten improvisar y tratar de adaptarse a los cambios su nuevo estado, pero muchos niños no disponen de eso. No obstante, en momentos de necesidad sorprende el ingenio que pueden llegar a desarrollar.

La primera reacción de muchos niños tras el Abrazo es tratar de regresar con sus padres o seres queridos en busca de ayuda y consuelo, una decisión que a menudo termina convirtiéndose en un error fatal. Inconscientes de su sed de sangre a menudo se alimentan de sus padres, hermanos o amigos, dejando un rastro de muertes a su paso, lo que los asusta y les lleva a cometer más errores.

Los que sobreviven a menudo lo hacen en compañía, ya sea de sus sires o de Vástagos que se apiadan de su situación y asumen su tutela. No obstante, se trata de una responsabilidad laboriosa que no todos están dispuestos a afrontar. En cierto sentido es un proceso que combina la crianza de un hijo con la educación de un chiquillo, y no es frecuente disponer de los medios para afrontar ambas cosas a la vez.

Muchos sires recurren al confinamiento de sus chiquillos mientras los introducen en los entresijos de la condición vampírica. En el caso de los niños suele ser conveniente tratar de tranquilizarlos con un ambiente acogedor, quizás un lugar que les recuerde su condición infantil, con juguetes y juegos, pero dejando claros los límites que no deben sobrepasar. Desde el principio el sire o tutor debe asumir su posición con una combinación de autoridad y confianza. Por una parte, lo más difícil es procurar que el niño vampiro no sucumba al frenesí (una tarea realmente difícil) para evitar que erosione demasiado su humanidad de forma accidental, por otra debe erigirse en su salvador y tabla de ayuda en las nuevas condiciones. Debido a la situación de miedo y trauma en la que se encuentran, muchos niños vampiros se aferran de inmediato a una figura paternal o maternal, incluso aunque consigan reconocer en esa figura al responsable de su condición. Algunos sires recurren al Vínculo de Sangre como elemento estabilizador, pero las emociones imbuidas por el mismo pueden confundir al chiquillo, que puede carecer del desarrollo emocional necesario para comprenderlas y asumirlas. De hecho, el Vínculo puede terminar provocando celos y berrinches continuos y molestos en el chiquillo ante todo aquel que se relacione con su Regente.

Una vez el sire o tutor consigue establecer su posición y ser aceptado, puede comenzar el aprendizaje. Por lo general y debido a su condición infantil, los niños son muy absorbentes de todo lo que ocurre en su entorno y se muestran ansiosos de aprender, especialmente si eso se combina con juegos. Aunque las Disciplinas más complejas suelen resultarles difíciles de aprender, adoptan otras con entusiasmo, al margen de su utilidad. Muchos niños disfrutan atrayendo animales con Animalismo y convirtiéndolos en compañeros de juegos, o les gusta jugar a esconderse utilizando la Ofuscación. Encontrar una fuerza, velocidad o resistencia incrementadas puede animarles a continuar desarrollándolas. Sin embargo, este entusiasmo infantil por estudiar los límites de su naturaleza no suele durar mucho ante el pragmatismo de tener que sobrevivir noche tras noche.

Muchos sires y tutores se centran en las condiciones de supervivencia de los niños vampiros pero a menudo descuidan que sus chiquillos se encuentran todavía en período de formación escolar y académica. Continuar el aprendizaje mundano de los niños vampiros les ayuda a desarrollar sus mentes y a aceptar mejor su condición, ayudándoles a encontrar la madurez que necesitan para continuar su existencia. De hecho, algunos niños adquieren un voraz apetito intelectual, acumulando enormes depósitos de libros, archivos informáticos y videojuegos, con los que ocupan la mayor parte de sus noches, a menudo demasiado solitarias.

La madurez del niño vampiro debilita los lazos que lo unen a su sire, por lo que los Vástagos que Abrazan niños a menudo buscan medios para reforzar la dependencia de sus chiquillos. Sin embargo, a medida que exploran y conocen la sociedad de la Estirpe el resentimiento puede surgir, especialmente si el chiquillo considera al sire responsable de su situación. En estos casos los sires tratan de mantener a sus chiquillos dependientes mediante la desinformación o amedrentándolos con los peligros que aguardan a un niño solo rodeado de otros peligrosos Vástagos.

Por lo general, los niños vampiros permanecen más tiempo con sus sires que otros chiquillos, al menos mientras terminan de madurar mentalmente y adquirir conciencia de su estado. Si no son liberados, algunos terminan volviéndose contra sus sires o huyendo de ellos. Sin embargo, una vez libres, algunos de estos niños comienzan a buscar a otros adultos con los que formar familias a su gusto, ya sea mediante la creación de ghouls o el Abrazo. Estos adultos sometidos no sólo proporcionan una sensación artificial de entorno familiar controlado, sino que además resultan especialmente útiles para que actúen en nombre del niño vampiro en la sociedad mortal y de los Vástagos.

APRENDIENDO A CAZAR

Uno de los elementos más importantes de la existencia de la Estirpe es la Caza y para un niño vampiro, debido a sus limitaciones físicas y mentales, puede resultar un desafío difícil e intimidante. En condiciones normales la mayoría de los niños se lo pensarían dos veces antes de enfrentarse a un adulto o a un animal.

El sire o tutor debería cazar para su chiquillo en las primeras noches. Es conveniente comenzar con animales muertos al principio, y poco a poco ir introduciendo animales vivos, despertando la agresividad de la Bestia pero procurando evitar el Frenesí. El chiquillo también debe ser adoctrinado para que acepte con naturalidad que debe cazar para alimentarse y evitar las consecuencias peligrosas del Hambre. Algunos sires incluso exageran este peligro para animar a sus chiquillos a “sacar los dientes.”

Los animales suelen ser las primeras víctimas de un niño vampiro, con las que aprende a poner a prueba sus límites. Posteriormente puede comenzar a probar suerte con los humanos. Otros niños pueden ser presas adecuadas para un niño vampiro, pero normalmente suelen estar fuera de su alcance de noche a menos que disponga de algún medio para acceder a sus casas. Los adultos, especialmente si tuvo una educación estricta, pueden inspirarle miedo y además, algunos pueden ser capaces de derrotarlo con su fuerza física si no tiene cuidado.

Para alimentarse, un niño vampiro puede recurrir a diversas estrategias. En las primeras cacerías, si es acompañado de su mentor, entre los dos pueden combinar esfuerzos e ingenio para atrapar a sus presas. El truco más habitual consiste en que el niño vampiro se haga pasar por mortal y finja haberse perdido o alguna otra excusa para llevar a su presa al lugar donde aguarda su sire, tutor o aliado emboscados. Sin embargo, en la desconfiada sociedad actual, esta estrategia puede resultar más

complicada de lo que parece, pues algunos buenos samaritanos a menudo provocan la intervención de la policía o pueden tratar de aprovecharse del niño en su situación.

Cuando se encuentra en soledad, un niño vampiro debe recurrir a otras estrategias. Los más ferales a menudo se ocultan y preparan emboscadas, saltando por sorpresa sobre sus víctimas. Otros se infiltran en las casas, bien abiertamente con alguna excusa como usar un teléfono o moviéndose de forma sigilosa por los conductos de ventilación u otros accesos.

A largo plazo y si se encuentran solos, los niños vampiros suelen recurrir a reclutar ghouls u otros Vástagos para que actúen como sus padres o familiares, y de esta forma adoptar una fachada familiar en la que sentirse protegidos, bien porque de verdad desean recuperar algo parecido a una familia o como una herramienta más. A menudo utilizan a sus “parientes” para procurarse alimento, refinando estrategias y convirtiendo la Caza en un asunto de familia.

¿POR QUÉ ME HICIERON ASÍ? –Janizze Alperi, clan Malkavian

Nací en la ciudad de Caracas, en una familia que siempre había querido tener una niña. Ahora que lo veo quizás me malcriaron...un poco, pero crecí consentida y era un poco ingenua. Era una niña bonita, de las populares del colegio y la verdad es que me lo tenía creído...un poco.

Con doce años nos gustaba provocar a los chicos, especialmente a los chicos mayores, tonteando como si de un juego se tratase. ¡Y un día nos invitaron a una fiesta de chicos de instituto! Sabía que mis padres no me dejarían ir, así que me inventé una excusa para quedar a dormir en casa de una amiga y fuimos juntas a la fiesta.

Ante mí se abría un espacio en el que hacía tiempo que quería entrar, pues quería hacerme mayor cuanto antes y que dejaran de considerarme una niña. Estuve echándole un ojo a los chicos de la fiesta hasta que uno se fijó en mí, un chico de unos quince años, vestido de gótico. La verdad es que la moda gótica no me iba nada, pero era tan guapo...Jugué con él, haciéndome la interesante, como había aprendido en internet y finalmente atraje su atención, lo que me hizo sentirme orgullosa.

Se llamaba Marco y resultó ser un vampiro. Aquella misma noche me mordió por primera vez y me sentí como en las películas de vampiros adolescentes que había visto en internet. No recuerdo cómo volví a casa, pero de vez en cuando sentía que debía acudir a la llamada de Marco.

Estuvimos saliendo así seis meses, y él bebía de mí cuando quería. Perdí la virginidad con él porque quise...no estoy segura y me hizo cosas...no recuerdo bien.

Cuando le pedí que me hiciera como él, se echó a reír y me dijo que tenía que pensarlo. Una semana después volvió a llamarme y tras nuestros juegos habituales me preguntó tres veces si quería ser una vampira. Le dije que sí, sí y sí, y cuando sentí sus colmillos en mi cuello me desmayé.

Desperté y me encontré en mi casa, que estaba patas arriba. Mis padres y mi hermano llorón habían muerto desangrados y yo me sentía como si flotara en una nube con la boca llena de sangre.

Marco volvió para enseñarme a ser una vampira. Ahora jugamos juntos en Caracas, flotando de fiesta en fiesta y seduciendo a chicos y chicas. Es un juego muy divertido.

LOS NIÑOS VAMPIROS ENTRE LA ESTIRPE

LA CAMARILLA

La Camarilla es la secta con mayor número de Vástagos infantiles en sus filas, tanto por su tamaño y extensión como a que sus dominios suelen ser lo bastante estables como para permitir la supervivencia de niños vampiros. No es que la Camarilla fomente este tipo de Abrazos, pero cuando uno de estos niños es aceptado puede contar con que será tratado como un ciudadano de la secta, quizás no de pleno derecho, pero por lo menos obtendrá cierto reconocimiento para que lo dejen sobrevivir en paz, si su Abrazo ha sido consentido.

De alguna forma la Camarilla rompió con los temores supersticiosos y el rechazo de los Príncipes medievales, que a menudo prohibían la presencia de niños vampiros en su dominio, ya fuera por el mandato de Caín o debido a que las creencias religiosas extendidas entre la Estirpe de la Edad Oscura consideraban que otorgar la maldición de Caín a alguien inocente como un niño era una aberración, aunque no faltaran excepciones.

Sin embargo, en las noches actuales todavía quedan algunas reservas en torno a los límites y la interpretación de la Tercera Tradición. En teoría, cuando el Príncipe de un dominio otorga su permiso para conceder el Abrazo, el sire puede tomar a cualquier chiquillo que desee. Por supuesto, al hacerlo no debe comprometer otras Tradiciones, bien amenazando la Mascarada o tomando a un mortal bajo la protección o influencia conocida de otro Vástago, lo que podría considerarse una interferencia en su Dominio.

Pero más allá de estos supuestos un Vástago potencialmente podría abrazar a cualquier tipo de mortal, y eso incluiría niños. Para evitar sorpresas desagradables, algunos Príncipes reclaman que es su derecho limitar quién es aceptado en sus dominios y excluyen del Abrazo a determinados mortales. Algunos Príncipes del sur de los Estados Unidos por ejemplo, educados con prejuicios racistas, prohíben el Abrazo de negros en sus dominios. Y de la misma forma, otros Príncipes insisten en saber a quién ha elegido el futuro sire antes de dar el visto bueno al Abrazo.

Por esta razón, además de las dificultades añadidas de un chiquillo de tan corta edad, pocos niños vampiros son abrazados con consentimiento de los Príncipes de la Camarilla. Cuando eso ocurre, normalmente se debe a que su sire es especialmente poderoso o ha recibido un favor importante. En otras ocasiones, al Príncipe simplemente no le importa mientras se mantenga la Mascarada, y su sire pagará las consecuencias si el neonato las rompe.

Los niños aceptados en la Camarilla suelen disfrutar de la protección de la secta además de sus sires, y disponen de mayores posibilidades de supervivencia a largo plazo. Sin embargo, a menudo son mantenidos en una posición subordinada a sus sires, y pocos llegan a ocupar posiciones de poder en la Camarilla. No obstante, ha ocurrido y ocurre, y algunos Primogénitos (como el Tremere Nicolai Antonescu en Chicago) y antiguos poderosos muestran una apariencia infantil en los salones de la Torre de Marfil. La existencia de un Príncipe niño es un hecho excepcional, pero cuando se ha producido ha sido en dominios de escasa importancia.

EL SABBAT

En el Sabbat el Abrazo de niños es más frecuente que en la Camarilla, debido a las facilidades para crear prole. Sin embargo, pocos duran mucho tiempo, debido a la violencia inherente a la Espada de Caín, que devora rápidamente su humanidad en una espiral de destrucción personal y externa. Los escasos niños que consiguen sobrevivir el tiempo suficiente para aceptar su naturaleza inhumana y fortalecerse para dominar o aceptar la Bestia, son especialmente monstruosos. Quizás la Senda del Corazón Salvaje sea la más seguida por los pequeños Cainitas, aunque también hay algunos niños entre los seguidores de otras Sendas.

Por otra parte, el Abrazo de niños tampoco resulta demasiado habitual. Cuando se produce un Abrazo en masa, los Cainitas prefieren luchadores capaces y no infantes que posiblemente ni siquiera sobrevivan a los Ritos de Creación, mucho menos contra enemigos adultos. Sin embargo, especialmente durante Cruzadas o conflictos de larga duración, a veces algunos niños caen en las garras de los reclutadores de la secta. Y en algunas ocasiones, durante el asedio de una ciudad importante, los Cainitas han realizado Abrazos en masa en orfanatos e instituciones infantiles, simplemente para amenazar la Mascarada y desviar la atención de la Camarilla, como ocurrió recientemente en Washington D.C.

Los niños Cainitas no suelen ser muy efectivos en combate hasta que reciben cierto adiestramiento, pero son útiles como rastreadores y espías. Quienes consiguen ser aceptados para formar parte de manadas establecidas, a menudo reciben el apoyo de sus compañeros, aunque a menudo se trate de un apoyo condescendiente, siendo tratados como mascotas.

Desde los convulsos inicios de la Espada de Caín, algunos niños han conseguido sobrevivir hasta el punto que con el paso del tiempo han surgido algunas manadas de pequeños Cainitas. Los Niños Héroes de México son una de las más conocidas, dirigida por Teresita, una niña Nosferatu que además es Dominio de la Mano Negra. En Nueva Inglaterra, un niño Gangrel llamado Mowgli se ha convertido en uno de los principales enemigos de los dominios de la Camarilla en la zona, dirigiendo su propio grupo, conocido como la Orden de Mowgli.

LOS ANARQUISTAS

La presencia de niños es relativamente numerosa entre los Anarquistas, tanto por la flexibilidad del Abrazo en la facción, como a que suelen disfrutar de la protección de sus compañeros, sin las reservas de una autoridad importante que limite el Abrazo infantil. Por este motivo los niños Anarquistas suelen disfrutar de más apoyo y mayores oportunidades de supervivencia que los de otras sectas, y a menudo son tratados en igualdad por sus compañeros. Esta actitud a menudo ha atraído a varios niños vampiros, maltratados por sus sires, a las filas Anarquistas. Ocasionalmente incluso surge un Barón o líder Anarquista Abrazado con corta edad.

Dentro del Movimiento Anarquista ha encontrado refugio un inquietante comportamiento, que es rechazado por la Camarilla debido a su amenaza para la Mascarada y por el Sabbat debido a la inhumanidad extendida en la secta. Aunque en ocasiones algunos vampiros pueden crear “familias”, normalmente se trata de imitaciones artificiales en las que un Vástago impone su voluntad a varios mortales o Vástagos, sometiéndolos a su deseo de crear un entorno familiar, y ocupándose de mantener la discreción.

Esta tendencia es habitual entre Vástagos jóvenes, que consideran que su nuevo estado no es un impedimento para disfrutar de las alegrías de una familia. Buscan parejas mortales con hijos, encuentran a un niño en condiciones miserables y le ofrecen una salida (algunos incluso han tenido hijos antes del Abrazo). Aunque no les importa utilizar el Vínculo de Sangre en niños, demorando o deteniendo su crecimiento, otros lo rechazan y prefieren confiar en que sus “hijos” guarden el secreto.

Los vampiros que se aferran a este comportamiento reciben el nombre de “Cleavers”, a raíz de un caso ocurrido en Victoria (Columbia Británica, Canadá). El término es despreciativo, aunque los propios Cleavers lo consideran un emblema honorífico, asociándolo a un elevado comportamiento moral.

Por suerte para la Mascarada, existen pocos Cleavers y ninguno lo proclama abiertamente, pero tienen bastantes simpatizantes secretos entre los Anarquistas, que les ayudan y ocultan. Otros Anarquistas los consideran una amenaza y existe cierta persecución en secreto dentro del Movimiento para acabar con ellos, lo que ha provocado el surgimiento de más simpatizantes de los Cleavers, que rechazan lo que consideran una actitud inquisitorial. Aunque la gran mayoría de los niños y familias de los Cleavers son ghouls y mortales, algunos Cleavers, ya sea por accidente o impulso, les han dado el Abrazo. Rumores sobre padres y madres no muertos acompañados de cuadrillas de niños vampiros han comenzado a circular entre la Estirpe. El Movimiento Anarquista tiene un problema y sus líderes no están seguros de cómo reaccionar o solucionarlo.

EL INCONNU

Por lo poco que se sabe, el Inconnu es una facción secreta de Matusalenes y Ancianos que prefieren mantenerse apartados de la Yihad para buscar la Golconda o con otros objetivos misteriosos. Sólo se puede acceder a la secta mediante invitación, y sólo se ofrece a quienes tienen la edad, el poder y la sabiduría que los Inconnu consideran adecuados. Más allá de los prejuicios individuales, la apariencia infantil de un potencial candidato no debería ser un impedimento si posee otros requisitos.

LA TAL'MAHE'RA

En esta misteriosa secta los niños vampiros no son desconocidos, siempre que puedan aportar algo a la misma, pero la gran mayoría no han sido Abrazados en ella, sino que han sido reclutados como otros de sus miembros, tras un período de observación y comprobación de sus capacidades. Por esta razón, los niños vampiros de la Tal'Mahe'Ra suelen ser bastante poderosos tras su tiempo de supervivencia entre la Estirpe.

Mención especial merecen las Réplicas. En sus orígenes algunos son niños secuestrados para proporcionar recursos y alimento a la Mano Negra. Estos niños son educados al margen de la sociedad y completan su formación en la ciudad fantasmal de Enoch bajo el cuidado del Culto de las Erinias y servidores. Cuando alcanzan la madurez no conocen otra vida que no sea el servicio leal a sus amos, y unos pocos incluso reciben adiestramiento y desarrollan suficiente talento como para ser Abrazados. Debido a su educación aislada, a menudo se trata de individuos muy extraños y alienados.

Los Aparecidos de la familia Enrathi raptan niños de entre 3 y 7 años de edad, sin esperanza de un buen futuro, y los llevan a los líderes de la Mano Negra. Éstos, a su vez, los llevan a las Tierras de las

Sombras en el inframundo, donde son presentados a la Del'Roh, y distribuidos entre las maestras del Culto de las Erinias. Se les lava y alimenta, permitiéndoseles permanecer indefinidamente en Enoch. Las maestras los llevan a la arena de Enoch, donde empieza su adiestramiento.

Deben ejercitarse y entrenarse durante horas y horas. El adiestramiento incluye artes marciales, combate cuerpo a cuerpo, tiro y todo tipo de ejercicios atléticos. Sus mentes también son cultivadas con estudios intensivos. A los 10 años, saben mucho más que un graduado de instituto medio. El adiestramiento termina más o menos cuando tienen 23 años, y en su mayoría son Abrazados, cuando están en lo más alto de su desarrollo físico y mental. No obstante, los asesinos de la Tal'Mahe'Ra han Abrazado niños en situaciones excepcionales, normalmente como parte de planes que requieren el empleo de un asesino pequeño y de apariencia inofensiva.

LOS CLANES

ASSAMITAS

No existen muchos niños en el Clan de los Asesinos, aunque su presencia no es desconocida. Debido al predominio de la casta de los Guerreros el clan suele preferir individuos adultos que hayan desarrollado su potencial físico antes del Abrazo. Si añadimos la desaprobación extendida de los antiguos del clan, que ya han sido muy reticentes a la hora de flexibilizar la política de Abrazos, no es de extrañar que los niños Assamitas sean escasos.

Aunque muy de cuando en cuando algún niño soldado o uno ansioso de venganza contra sus maltratadores ha recibido la sangre de los guerreros Assamitas, la mayor parte de los niños del clan proceden de la casta de los Visires, normalmente Abrazando pequeños ayudantes o infantes con talento, que en ocasiones también actúan como espías o colaboran con los asesinos, facilitando su labor. Otros compensan sus limitaciones físicas convirtiéndose en ingeniosos creadores de trampas y emboscadas, evitando actuar de forma directa o administrando el golpe de gracia sobre sus víctimas debilitadas, y que a menudo han subestimado la letalidad del pequeño Asesino.

La casta de los hechiceros Assamitas requiere estudiantes con capacidades místicas y disciplina para investigar los misterios esotéricos, por lo que la presencia de niños es prácticamente desconocida. Y no obstante, los hechiceros del clan cuentan entre sus filas a uno de los magos más poderosos de la historia de la Estirpe, y que según la leyenda se trataría de un niño que fue Abrazado por el fundador del clan para que pudiera vengarse de los demonios que lo habían torturado: el Pastor de la Sangre, que según se rumorea, ha asumido recientemente el liderazgo del clan.

BRUJAH

Los niños Brujah son relativamente frecuentes por varias razones, no exclusivas del clan, pero muchos dirían que el Abrazo del niño constituye un desafío y un acto de rebeldía en sí contra la sociedad de la Estirpe. Sin embargo, otros son Abrazados por motivos más pragmáticos, como reclutar carne de cañón en los barrios marginados que muchos Brujah, y especialmente Anarquistas, consideran su territorio. Algunos sires incluso consideran que el Abrazo es una salida digna para "salvar" a un niño maltratado o criado en un ambiente de violencia. De la misma forma el clan, especialmente los Iconoclastas, acoge a fugitivos y rebeldes, y muchos niños que han escapado de sus hogares terminan uniéndose a la Chusma. Algunas bandas de Brujah cuentan con niños vampiros entre sus filas, y de hecho se sabe de la existencia de algunos grupos formados exclusivamente por niños.

Como es de esperar, la gran mayoría de los niños Brujah proceden de la facción Iconoclasta. Los Individualistas e Idealistas Abrazan niños de forma más excepcional, y de hecho sus principios ideológicos suelen estar contrapuestos a la idea de conceder la inmortalidad a alguien que no se ha desarrollado del todo, física y mentalmente.

La sangre Brujah no es muy adecuada para la psique de un niño. La tendencia a caer en frenesí constituye un obstáculo para que el nuevo chiquillo consiga estabilizarse. No obstante, de alguna forma el clan parece haberse adaptado a este impedimento. Muchos niños Brujah consiguen sobrevivir no sólo por la ayuda de su sire, sino que a menudo varios miembros del clan colaboran para educar al chiquillo, incrementando así sus posibilidades de supervivencia. Por desgracia, los Brujah también son el clan que

con mayor tendencia suele provocar el Abrazo de niños accidentalmente, y de la misma forma que ocurre con los Caitiff en general, muchos niños Sin Clan suelen haber sido el producto de la sangre Brujah.

GANGREL

Quizás los Gangrel sean uno de los clanes que abrazan niños con mayor frecuencia. Esto se debe a varias razones, pero principalmente a que el linaje suele compartir su sangre con supervivientes natos, fugitivos y rechazados. Un niño que huye de su casa y se las apaña para sobrevivir en los yermos puede atraer la atención de un Gangrel, y quizás debido a un instinto de protección o de encontrar compañía en su naturaleza a menudo solitaria, considere que un niño es adecuado para compartir su sangre. Desde las noches antiguas, el clan ha acogido en sus filas a los huérfanos que la guerra deja a su paso, a los fugitivos que huyen de la esclavitud y los malos tratos, niños perdidos o a quienes no han tenido más remedio que sobrevivir en soledad. Por supuesto, los sires Gangrel no siempre se limitan a actuar por lástima, y como ocurre con otros chiquillos, suelen probar el temple de su progenie. Sin embargo, en el caso de un niño, es más probable que su sire lo ponga a prueba directamente en lugar de observar desde la distancia.

Mención aparte la constituyen algunos sires Gangrel que buscan la creación de manadas o cuadrillas de niños vampiros, asumiendo su liderazgo. Por lo general el clan no ve con buenos ojos este comportamiento, considerándolo una señal de debilidad, buscando chiquillos débiles que no constituyan un desafío. Sin embargo, en el largo plazo los niños suelen dar sorpresas...

La difícil existencia en los márgenes de la sociedad de la Estirpe hace que los niños Gangrel tengan dificultades para sobrevivir, pero no obstante suelen apañárselas mejor solos que otros niños vampiros, sin necesitar tan a menudo la ayuda de sires o mentores. Estos supervivientes natos a menudo se convierten en mentores de otros niños vampiros en situación similar, ya sea de su propio clan o de otros linajes, quizás porque comprenden bien el sufrimiento de sus primeras noches.

Curiosamente, algunos niños Gangrel que aprenden la Senda de la Bestia se convierten en consumados maestros de la misma. Según dicen, parece que en sus primeras noches la Bestia se encuentra especialmente próxima a sus mentes infantiles y con el paso del tiempo son capaces de comprenderla y adaptarse a ella mejor que otros vampiros.

GIOVANNI

No existen muchos niños en el clan de los Nigromantes por varias razones. En primer lugar, el reducido tamaño del clan y en segundo lugar, la estricta política de Abrazos impuesta por los *anziani* de Venecia. Los antiguos Giovanni no ven con buenos ojos que alguien de la familia vea truncado su desarrollo antes de que pueda contribuir al clan con recursos y engendrando una nueva generación familiar. Se sabe que muy de cuando en cuando un niño prodigio nigromántico ha recibido el Beso del Aspirante y posteriormente el Abrazo, pero se trata de circunstancias muy excepcionales, cuando no queda otro remedio que utilizar la sangre para evitar su muerte inesperada o demasiado temprana, como por ejemplo el Abrazo de un prometedor niño de una rama familiar de Nápoles que contrajo la viruela en el siglo XVIII. Y en gran parte su Abrazo fue permitido debido al peso de sus padres en la familia Giovanni y a la intercesión de un antecesor suyo que había sido Abrazado unos siglos antes.

Por otra parte, la situación de los niños en la familia Giovanni suele ser complicada incluso antes de recibir el Abrazo. El ambiente competitivo y endogámico de la familia ha generado comportamientos aberrantes que se han transmitido durante siglos y hasta cierto punto son tolerados, tanto por los parientes mortales como los no muertos. Los malos tratos, abuso infantil, incestos, embarazos de menores y otros comportamientos si bien no son generalizados, sí son relativamente frecuentes. Y no sólo los cometen los adultos de la familia sobre los niños, sino que incluso los propios niños caen en la depravación entre ellos por influencia del ambiente que los rodea. En otras familias del clan, en especial las más recientes, puede que estos comportamientos no se encuentren tan extendidos, pero también se producen. En contraste, la familia Rossellini parece no darles excesiva importancia, y algunos dicen que incluso los fomenta.

Se rumorea que algunos Vástagos del clan Giovanni consiguen niños y los abrazan para poder saciar sus impulsos y gustos personales en ellos, y para que puedan resistir los rigores de sus juegos a veces les otorgan el Abrazo. Normalmente estos niños vampiros no proceden de la familia y los juegos

suelen celebrarse en secreto, pues si los *anziani* se enteraran de que uno de los suyos ha sido Abrazado sin su permiso y convertido en un juguete por un capricho retorcido podrían tomar medidas realmente severas, como atormentar el alma del infractor durante toda la eternidad...

LASOMBRA

Existen pocos niños Lasombra, tanto por los criterios de selección del clan como a la intensa competición que se encuentra dentro de sus filas. Por lo tanto, los pequeños Guardianes suelen ser individuos muy excepcionales, tanto en su Abrazo como en su actitud.

Cuando un Lasombra dedica su atención al Abrazo de un niño debe haber algo importante que le haya atraído, no un mero capricho. Por otra parte los prodigios y manipuladores natos que suele buscar el clan son talentos escasos, especialmente a corta edad. A veces el futuro sire procura templar a su chiquillo arruinando su vida, fomentando los malos tratos y abusos a su alrededor. Si el niño se derrumba, no merece la sangre, pero si es aplastado y forja su carácter con odio y deseo de venganza, su sire estará encantado de proporcionarle una ayuda adicional con el Abrazo.

Los niños Lasombra suelen madurar pronto, impulsados tanto por su sire como por el ambiente de competencia que les rodea, a veces simplemente por el deseo de agradar a sus sires o “ganar.” Fríos y calculadores, no obstante, pueden fingir inocencia para que sus enemigos los subestimen. Algunos conservan fragmentos de mentalidad infantil, pero se trata de rasgos residuales de carácter. Cuando siguen una senda suelen preferir la Senda del Poder y la Voz Interior, y se dice que el egoísmo infantil es especialmente adecuado para sus seguidores.

Mención aparte son los niños Lasombra que surgen en los ocasionales Abrazos en masa del Sabbat. Normalmente sus sires no suelen hacerles mucho caso, considerándolos prescindibles, por lo que deben esforzarse mucho más para sobrevivir y ganar su atención que quienes han recibido el Abrazo debido a un plan deliberado.

MALKAVIAN

Como ocurre con tantos rasgos de este clan, encontrar un patrón entre los Malkavian y el Abrazo infantil es complicado. Algunos Locos aborrecen a los niños, mientras que a otros les encantan, dependiendo tanto de sus prejuicios personales como de los impulsos de su locura. Los Locos que manifiestan comportamientos infantiles pueden recurrir a los niños como compañeros de juegos, lo cual no siempre termina bien. A veces algunos Malkavian se comportan como si sufrieran una especie de Síndrome de Münchausen, alimentándose de niños y asistiéndolos en su enfermedad, como si de alguna forma se sintieran culpables de su estado, pero inevitablemente terminan matándolos tras un período prolongado en el que los consumen poco a poco. Otros torturan o maltratan niños, quizás reproduciendo los abusos que sufrieron durante sus propias infancias, mientras que otros parecen no tener ningún motivo concreto.

La locura de la sangre Malkavian afecta de formas diversas a los chiquillos Locos. La psique infantil a menudo moldea la maldición Malkavian en la forma de traumas. Pueden manifestarse como una regresión infantil, pesadillas o fobias, pero su perspectiva infantil también puede romper con el orden establecido. Algunos niños Malkavian caen en comportamientos repetitivos y erráticos, mientras que otros añaden un contenido enigmático a sus juegos infantiles. Otros se obsesionan con determinados juguetes o momentos de su infancia, y algunos abusan o torturan muñecos...o personas, repitiendo el ciclo de su sufrimiento. Entre los “bromistas” del clan Malkavian destacan algunos Vástagos de corta edad, que a menudo añaden un toque infantil a sus ataques contra el orden establecido.

No obstante, pocos niños Malkavian sobreviven en el largo plazo, agobiados por el peso del Abrazo y la locura. Los que lo consiguen suelen establecer una relación compartida de locura con sus sires, creando extrañas parejas de “padres” e “hijos”, mientras que otros consiguen adaptarse a su locura, a menudo convirtiéndola en una herramienta de juego y diversión, que a menudo resulta aterradora para quienes son ajenos a ella.

NOSFERATU

El clan Nosferatu tiene una larga tradición de Abrazos infantiles, y con el paso del tiempo incluso ha creado formas pragmáticas de acoger a los niños en su linaje. Desde hace siglos las Ratas de Cloaca se han alimentado y Abrazado en los márgenes de la civilización y entre los elementos inferiores de la sociedad. Muchos niños que crecen en este tipo de comunidades proceden de familias desestructuradas, sufren abusos y malos tratos y la sangre Nosferatu a menudo les proporciona una salida y una familia más estable que aquéllas de las que proceden. Pero aparte de estos Abrazos individuales, a lo largo del tiempo algunos Nosferatu han Abrazado bandas de pequeños rateros, espías y en ocasiones, asesinos.

Algunos Nosferatu consideran que los niños no están contaminados por las perspectivas de la “civilización” de la superficie y por lo tanto son útiles para crear una prole leal y unida. De hecho, al menos desde el siglo XIX en algunos lugares las Ratas de Cloaca han utilizado orfanatos y recogido a los niños de la calle o abandonados para criarlos apartados de la civilización humana antes de darles el Abrazo. Estos niños criados en aislamiento de la sociedad a menudo reciben el nombre de “Ratones” o “Cobayas.”

La leyenda urbana sobre el “Niño Murciélago” que apareció en varias publicaciones sensacionalistas ha sido atribuida a un Abrazo descuidado por parte de los Nosferatu, pero lo cierto es que en las Madrigueras y redes subterráneas del clan encuentran refugio y apoyo bastantes niños. Otros clanes, que ya rechazan muchas de las costumbres de las Ratas de Cloaca, consideran que la creación de pequeños engendros deformes es algo que cabría esperar en el linaje.

Por lo que se refiere a los niños Nosferatu, lo cierto es que gracias al apoyo que encuentran por parte de sus sires y en las comunidades de su clan, suelen disfrutar de mayores posibilidades de supervivencia que los niños de otros clanes. Además, debido a que muchos arrastran un largo historial de malos tratos, abusos y sufrimiento, suelen mostrarse agradecidos por lo que consideran una nueva oportunidad.

RAVNOS

Dentro del clan Ravnos existen dos tendencias respecto al Abrazo de los niños. Por una parte se encuentran los Ravnos de Occidente, que a menudo se encuentran unidos a comunidades marginales e itinerantes, y donde el Abrazo de un niño si bien no está del todo bien visto, goza de mayor aceptación. Algunos niños Ravnos son Abrazados tras “accidentes” en los que su vida se encuentra en peligro, otros debido a la naturaleza insidiosa de sus sires, a menudo impulsados por los susurros de su Bestia, pero algunos niños Ravnos también son Abrazados para servir y ayudar a su familia mortal y a sus comunidades.

En contraste, en Oriente, donde el clan Ravnos a menudo mantiene creencias religiosas inspiradas por la Senda de la Paradoja, el Abrazo de niños suele encontrarse con gran rechazo, debido a que se considera una blasfemia arrancar a alguien de su camino dhármico a una edad tan joven, antes de que haya tenido tiempo de aprender y conocer su destino. En algunas comunidades Ravnos los niños vampiros son destruidos y a los que se permite sobrevivir a menudo son degradados a la casta de los parias, siendo evitados por el resto de la Estirpe.

Entre un niño Ravnos y su Bestia se produce una extraña simbiosis. Mientras los miembros adultos del clan pueden considerarla una maldición, los niños pueden considerarla una especie de amigo imaginario y se dejan guiar sus “sugerencias”, lo que suele llevarles a la destrucción, si no aprenden a interpretar sus deseos y combinarlos con sus propias necesidades.

Los niños Ravnos no sobreviven mucho tiempo solos, pero algunos consiguen abrirse paso en la noche, utilizando sus poderes para sobrevivir en la marginación o haciéndose pasar por niños sagrados o enviados divinos. Ante el rechazo de otros Ravnos, suelen buscar aceptación en otros lugares, pero también son capaces de utilizar a sus seguidores para protegerse o atacar a quienes los consideran abominaciones.

SEGUIDORES DE SET

Si bien el clan de las Serpientes no fomenta el Abrazo de niños, por lo general suele aceptarlos en sus filas mejor que otros clanes. El mensaje del dios oscuro es para todos, y por otra parte los niños no

están corrompidos por los prejuicios de la civilización de los Eones, lo que permite que desarrollen una devoción sincera. Puede que un Seguidor de Set decida Abrazar a un niño para utilizarlo como una herramienta, quizás utilizando su inocencia para sus propósitos, pero con frecuencia las Serpientes buscan en sus chiquillos ciertas señales y momentos que indiquen que se trata de candidatos aptos para recibir la sangre. Más allá de niños pelirrojos y albinos o nacidos en determinadas fechas propicias, los hijos de los fieles de los templos Setitas también pueden ser elegidos para recibir la bendición de Set, y las víctimas de los malos tratos y abusos de los adultos también son bienvenidas en las filas de los Setitas. Históricamente muchos niños esclavos han terminado sirviendo al dios oscuro y algunos incluso han recibido el Abrazo para convertirse en respetados antiguos y sacerdotes.

Pero más allá de la devoción a Set, que muchos niños Setitas asumen de forma natural como un refugio del miedo y sufrimiento mortal, existen bastantes niños en el clan que utilizan su existencia no muerta para vengarse de la sociedad que los maltrató. A veces atacan y asesinan a pederastas, maltratadores y reclutadores de niños soldado, pero más a menudo acuden a las víctimas infantiles no tanto para ofrecerles el consuelo del dios oscuro como para animarles a que se levanten y luchen contra sus torturadores. Algunos asesinatos y matanzas en familias y escuelas tienen una motivación oculta, provocadas por niños Setitas que han impulsado a una víctima a contraatacar y golpear con fuerza.

Los Seguidores de Set también conocen el poder tentador de la inocencia, y las pequeñas Serpientes, bien por iniciativa propia o a instancias de los sacerdotes del clan, saben utilizarla llegado el caso. Los escándalos de pederastia y conducta impropia con menores pueden arruinar la reputación de mortales o desprestigiar a instituciones que amenazan los intereses del clan.

TOREADOR

Debido a su estrecha relación con la humanidad el clan Toreador ha Abrazado a varios niños a lo largo de su historia. A veces con buenas intenciones, a veces debido a impulsos caprichosos, pero el clan de la Rosa no se ha mostrado impasible ante la belleza que ofrece la infancia. Los miembros más humanos del linaje suelen justificar su elección pretendiendo salvar a sus seres queridos, inmortalizar la inocencia o tratando de redimir su existencia solitaria mediante la compañía de un infante. Sin embargo, estos buenos propósitos suelen terminar mal, pues la sangre maldita de Caín inevitablemente comienza a erosionar la psique infantil. A pesar de ello, los Toreador no han dejado de intentarlo, creando situaciones trágicas.

Por razones más pragmáticas, los Toreador han Abrazado y Abrazan niños por su talento, y aunque algunos se sienten atraídos por los prodigios precoces, la mayoría prefieren dejar que ese talento se desarrolle antes de acogerlo en la sangre. No obstante, existe un ámbito artístico infantil en el que los Toreador se sienten impulsados a utilizar el Abrazo para preservarlo: el canto. Los niños que muestran voces extraordinarias o especialmente hermosas pueden atraer la atención un Vástago del clan, y ante el temor de que el don se pierda con la llegada de la adolescencia, hay quienes deciden preservarlo inmortalizándolo en la eternidad. Estos “Pájaros Cantores” o “Ruisiñores” son educados para amenizar la existencia de sus sires o las veladas de sus invitados con su voz, convirtiéndose en objetos decorativos no muy diferentes a una caja de música. Otros de estos “pajarillos” ni siquiera son elegidos por su talento, sino por su belleza inocente, y su función puede consistir en acompañar a sus sires o alegrar los refugios con risas y juegos infantiles fingidos.

El peor destino es el de los niños que caen en manos de Toreador amargados y aburridos. Los que tienen talento son educados en una disciplina rígida y cruel para que saquen lo mejor de sí, y otros simplemente se convierten en juguetes de sus sires saciando deseos perversos y desahogando frustraciones contenidas.

En general puede decirse que los niños Toreador suelen encontrar un ambiente acogedor por parte de sus sires, por lo menos hasta que se aburren o los niños pierden la inocencia que los atrajo en primer lugar. En estos casos lo mejor que pueden esperar es su liberación e independencia dentro de la sociedad de la Estirpe, para la que no siempre están preparados, después de haber sido sobreprotegidos y tratados como niños durante mucho tiempo.

TREMERE

El clan Tremere valora el talento místico, que en ocasiones se encuentra latente en los niños. Sin embargo, aunque los Brujos pueden preparar a sus aprendices ya desde que son pequeños, prefieren esperar a que lleguen a la edad adulta para darles el Abrazo. Aún así los accidentes ocurren, y los enemigos del clan pueden tratar de atacar a los mortales bajo su protección, por lo que la reacción de los Tremere puede resultar en un Abrazo precipitado para salvar a un niño que haya atraído su interés, aunque todavía no haya llegado el momento. Quizás no disponga de todo su potencial, pero la edad no es un impedimento para que un talento místico contribuya a la Casa Tremere.

Existen ciertos fenómenos extraños que están asociados a la presencia de niños pequeños, ya sean presencias fantasmales, movimiento de objetos, piroquinesia y otras manifestaciones sobrenaturales. Algunos Tremere no sólo se dedican a investigarlos, sino que también aprueban el Abrazo de esos niños, considerando que se trata de fenómenos asociados a sujetos inocentes e involuntarios, y que se desvanecen con la madurez. Estos prodigios místicos no son muy frecuentes entre los Tremere, pero son aceptados como parte del clan.

Una vez recibe el Abrazo, un niño Tremere puede esperar el apoyo de los demás Brujos, y el clan suele dedicar sus recursos hacia su educación, tanto mundana como mística, aunque no suele ocuparse tanto de sus necesidades emocionales, instando al chiquillo a que madure y deje atrás comportamientos que impiden su avance. Estos aprendices educados en la Casa Tremere son especialmente leales al clan, a menudo esforzándose por conseguir reconocimiento, ya sea de su sire o de sus compañeros, aunque no suelen encontrarse muy dotados para las intrigas políticas, por lo que disponen de mentores o ayudantes que se encarguen de compensar esas carencias para que puedan dedicarse a la investigación esotérica y a sus proyectos. Muchos Tremere consideran que no merece la pena entorpecer el trabajo de estos niños prodigio de la Taumaturgia con intrigas y juegos de poder, pues conllevaría más perjuicios que beneficios al clan, por lo que es mejor dejarlos en paz, enfrascados con sus libros. Sin embargo, no siempre es conveniente subestimar a los niños Tremere, pues algunos pueden llegar a ser unos manipuladores tan crueles como los adultos.

TZIMISCE

Los Tzimisce no suelen tener escrúpulos a la hora de abrazar niños –por lo general no suelen tener escrúpulos-, aunque los motivos varíen. Históricamente algunos voivodas del clan solían castigar a sus enemigos, y muy especialmente a los mortales que incurrían en su ira, arrebatándoles a sus hijos y devolviéndoselos convertidos en pequeños demonios. También abrazaban niños para convertirlos en monstruos a su servicio, como bestias de presa, rastreadores u otras funciones especializadas en sus cortes, a menudo modificando sus cuerpos con formas monstruosas y bestiales, bien para impresionar a sus invitados o para hacer a sus chiquillos más peligrosos.

Otros Tzimisce han utilizado el cuerpo infantil como un campo experimental de deformidades, condiciones físicas excepcionales y teorías eugenésicas, estudiando los cambios y efectos producidos por el Abrazo, tanto físicos como psicológicos, realizando auténticas monstruosidades en sus “Ratones de laboratorio” para saciar su curiosidad, o apetitos más banales, pues ni siquiera los Demonios escapan al encanto de la depravación.

Como es de esperar, aunque el Abrazo de niños resulta relativamente habitual en el clan, los niños Tzimisce no suelen durar mucho, al estar sujetos desde el principio a situaciones y manipulaciones inhumanas que los arrojan a las fauces de la Bestia antes siquiera de comprender en qué se han convertido. Los que sobreviven un tiempo, a menudo se convierten en esclavos o ayudantes forzosos de sus sires, y se encuentran tan deformados física y mentalmente que resulta difícil considerarlos niños. Quienes consiguen aceptar su naturaleza sin quedar atrapados por la Bestia exploran sus nuevos cuerpos, tratando de trascender sus limitaciones, o aprovechar sus ventajas. Niños monstruosos que se aferran a anfitriones adultos como parásitos unidos a través de la carne, o que se insertan en su interior como horribles engendros nonatos circulan en ocasiones como rumores entre la Estirpe...o quizás como una aterradora realidad.

VENTRUE

En un clan como el Ventrue, aferrado a la tradición, el Abrazo de niños no se encuentra muy bien considerado, ya que los miembros del clan no consideran recomendable Abrazar a un candidato de corta edad, y que todavía no se ha desarrollado por completo. Pero de la misma forma que tras la imagen ejemplar que pretenden ofrecer los Sangre Azules se ocultan muchos secretos sucios, los niños Abrazados en el clan, si bien no aparecen con mucha frecuencia, están presentes, a veces cortésmente ignorados y otras justificados mediante una mezcla de excusas e hipocresías elaboradas. Un niño de buena crianza, un descendiente querido y en peligro...pueden ser una presencia ocasional en los dominios del clan.

En ocasiones la debilidad Ventrue lleva a algunos Vástagos a alimentarse de niños. Aunque a otros vampiros puede parecerles que ese tipo de alimentación procede de un deseo oculto o subconsciente relacionado con la pederastia, las razones pueden ser más complejas. Algunos Ventrue ven reflejada su propia infancia en sus presas, bien por añoranza surgida tras el Abrazo o por haber sufrido abusos, otros realmente prefieren la sangre "pura", asociando esa pureza a la inocencia y la virginidad, pero en cualquier caso la preferencia de un Ventrue por la sangre de niños le proporciona un tipo de alimento con el que debe tener cuidado debido a su fragilidad, pues siempre está el riesgo de sufrir accidentes...y recurrir al Abrazo como "solución."

Los niños Ventrue suelen ser muy protegidos por sus sires, especialmente si guardan lazos familiares con ellos. A menudo se les consiente, pero también comienzan a ser educados en la tradición y responsabilidad, pero ocupan una posición secundaria en los Directorios del clan, lo que suele ser motivo de frustración para ellos. Estos niños Sangre Azules también suelen mostrarse muy protectores con sus familias mortales, que para ellos constituyen lo que se considera "su primer dominio." Algunos linajes mortales a menudo cuentan con un silencioso benefactor que cuida de ellos desde la distancia, y que es subestimado o ignorado por su apariencia infantil.

LÍNEAS DE SANGRE

Los linajes menores suelen ser demasiado reducidos para recurrir al Abrazo infantil, pero en ocasiones también reclutan individuos de corta edad entre sus filas. De hecho, algunos de ellos mantienen una peculiar relación con los niños.

Baali: La profanación de la inocencia es uno de los pilares del clan maldito. Los Diablos acuden como moscas a la llamada del sufrimiento y el dolor para reclutar nuevos adeptos. Un niño Abrazado por los Baali, si no llega a sucumbir a la Bestia, a menudo se convierte en un monstruo sin alma, aunque no lo sea en cuerpo. Los niños Baali suelen zumbir en lugares donde puedan corromper a los puros, a menudo tentando a los adultos con placeres prohibidos o corrompiendo a otros niños para que cometan actos que mancillen sus almas.

Kiasyd: Uno de los rumores asociados con los Extraños es el robo de niños, a menudo con intenciones oscuras y terribles. Al margen de las exageraciones, existe algo de verdad. Algunos Kiasyd secuestran niños cuando desean crear progenie, no tanto para Abrazarlos directamente –aunque a veces ocurra– como para educarlos desde la infancia y crear chiquillos aceptables para su gusto. Los alquimistas de la línea de sangre buscan sangre de niño, que consideran un ingrediente básico de muchas de las curiosas mezclas sanguíneas que realizan.

Hermanos de Sangre: Un producto de la experimentación Tzimisce, se dice que en las primeras fases de desarrollo del ritual místico de la creación de los Hermanos de Sangre se crearon niños monstruosos que fueron desechados, al menos en parte. Algunas versiones del ritual también requieren la utilización de niños, que son torturados de forma grotesca antes de ser deformados bajo los efectos de la magia de sangre para ser convertidos en Frankensteins. Sin embargo, tras la transformación, no suelen quedar muchos recuerdos infantiles.

Hijas de la Cacofonía: Como los Toreador, algunas Sirenas aprecian la belleza de las voces infantiles, y desean inmortalizarlas antes de que sean alteradas debido a los cambios de la edad. Desde la creación de la línea de sangre varias Hijas e Hijos de corta edad fueron incluidos en el linaje: pequeños cantantes de coro, prodigios del canto o simplemente niños que tuvieron la mala suerte de que su voz fuese lo suficientemente hermosa para ser apreciada por su sire.

CAITIFF

Al margen de que prácticamente en todos los clanes existan niños vampiros, lo cierto es que la mayoría de los niños que reciben el Abrazo terminan convirtiéndose en Caitiff. No se trata tanto de una cuestión de debilidad de la sangre –aunque a veces ocurre– como al hecho de que la mayoría de los niños Abrazados lo han sido sin el consentimiento de Príncipes o autoridades vampíricas. Conseguir permiso para el Abrazo de un niño no es fácil, y a menudo requiere un sire de elevada posición o muchos favores, lo que limita las posibilidades de que reciban el Abrazo. A pesar de todo, algunos Vástagos siguen adelante, tratando de salirse con la suya con una política de hechos consumados o por ignorancia de la letra pequeña que dice “nada de niños.” Más de un aspirante a sire se ha encontrado con que el Príncipe de un dominio se niega a aceptar a su chiquillo infantil, pero normalmente el castigo no suele involucrar la destrucción del sire, sino sólo del niño vampiro, y una amonestación por una “desafortunada elección.” En la compleja sociedad de la Estirpe, si bien no con demasiada frecuencia, en algunos salones de la Camarilla se han producido apasionados debates a la hora de decidir si un niño vampiro es aceptado formalmente o no. La situación no suele ser tan peligrosa como en las noches medievales, pero el rechazo al Abrazo de niños, aunque atenuado, permanece.

En consecuencia, algunos niños Caitiff son abandonados, bien porque su sire no se siente capaz de afrontar sus responsabilidades, o para ponerlos a salvo cuando alguien decreta su destrucción. Además, como los niños mortales, los niños vampiros son muy inquietos y no son fáciles de controlar, por lo que algunos terminan escapando de sus sires poco tiempo después de su creación.

Solos, los niños Sin Clan no suelen durar mucho tiempo, y terminan siendo destruidos por otros Vástagos que los consideran una amenaza para la Mascarada o el Silencio de la Sangre, o por descuidos fatales como una mala elección de refugio. Cuando un niño vampiro cae en frenesí sin nadie que lo detenga, suele atraer atenciones indeseadas...y fatales.

Sin un sire o mentor que se ocupe de él, para bien o para mal, en las primeras noches, las probabilidades de sobrevivir de un niño vampiro son escasas. Unos pocos afortunados –o desafortunados– consiguen encontrar un refugio en Vástagos que se apiadan de su situación...o más probablemente, que traten de aprovecharse de ellos. Los niños Caitiff suelen terminar uniéndose a otros Vástagos Sin Clan, o a los Anarquistas, obteniendo de ellos la ayuda que necesitan para comprenderse, aceptarse y tratar de salir adelante. En algunos lugares han llegado a formarse bandas de niños vampiros que se unen para protegerse y ayudarse, y que a menudo acogen a otros niños en situación similar.

KUEI-JIN

La situación de los niños vampiro en la protocolaria sociedad de los Kuei-jin, al margen de encontrarse influenciada por las muchas culturas orientales y las muchas cortes cadavéricas, es en conjunto mejor que entre los Vástagos y Cainitas de Occidente.

La razón es que los vampiros orientales no son Abrazados, sino que regresan a sus cuerpos, y un alma que es capaz de atravesar los Mil Infiernos para resucitar como uno de los Diez Mil Demonios simplemente merece cierto respeto, aunque lo haga en un cuerpo infantil.

Los pequeños Kuei-jin se encuentran en todos los Dharmas de la Estirpe de Oriente: desde demonios violentos de rostro infantil, pequeños nobles que conocen de memoria el protocolo de las cortes, risueños infantes que disfrutan de sus cuerpos eternos, hasta serenos eruditos que con su sabiduría contradicen su apariencia ingenua y frágil. De todas maneras, el Dharma de los Dragones Asesinos es el que recibe más seguidores infantiles, pues muchos buscan disfrutar de vidas que terminaron demasiado pronto.

La única diferencia importante entre los niños Kuei-jin y sus compañeros adultos es que su educación en sus primeras noches suele ser prolongada. Algunos pasan un tiempo como kanbuijan para adaptarse a su nuevo estado antes de comenzar a avanzar en sus Dharmas. Otros se aferran con tanto entusiasmo a los Dharmas, que a menudo sorprenden a otros vampiros con su ingenio y su capacidad para dar pasos hacia la iluminación. Algunos incluso han llegado a convertirse en poderosos bodhissatvas, como el Niño de la Tierra Negra, del Dharma de los Dragones Asesinos.

En la política de las cortes orientales los niños Kuei-jin pueden ocupar posiciones muy diversas, aunque muchos evitan las posiciones de poder más evidente, que prefieren dejar en otras manos, bien por elección propia o porque el protocolo de la corte así lo requiere.

GHOULS Y APARECIDOS

Independientemente de sus intenciones y propósitos, para muchos Vástagos que desean compañía infantil, los ghouls constituyen una alternativa más sencilla y fiable, tanto por la facilidad para crearlos como para controlarlos.

Sin embargo, precisamente debido a esa facilidad, los Vástagos suelen comportarse de forma más descuidada y cruel con los niños ghouls. Muchos de estos niños se vuelven locos no sólo por el trato que reciben de sus Domitores, sino porque los efectos del Vínculo de la Sangre y de la atenuada Bestia que surge en su interior se combinan en el largo plazo para afectar a la salud mental. Algunos niños se enfadan de forma irracional por los celos que sienten cuando alguien muestra afecto hacia sus amos, cuya atención y aprobación desean acaparar, otros son alimentados como si fueran bebés o se vuelven adictos a la sensación placentera de que sus Domitores se alimenten de ellos, y la marea de sentimientos que produce el Vínculo de Sangre a menudo es demasiado intensa como para que la mente infantil la asuma sin consecuencias. A los Vástagos que utilizan niños ghouls no suele preocuparles: siempre existe la posibilidad de deshacerse de los juguetes rotos y buscar otros nuevos.

Por lo que se refiere a los niños aparecidos, su situación es algo mejor, pero depende en gran parte de sus familias. La presencia de los vampiros y el servicio a los mismos pueden dejarlos marcados, pero como disponen de mucho tiempo para desarrollarse y asumir el lugar que ocupan, sus trastornos y traumas no suelen estar relacionados con los vampiros a los que sirven, sino de sus propias familias. Las familias de aparecidos no son precisamente estructuras estables y muchos comportamientos extraños y perversiones han enraizado en ellas a lo largo de los siglos: abuso infantil, malos tratos, endogamia, etc. De todas formas, en el ambiente cerrado y aislado de las familias ghouls, los niños aparecidos no suelen hundirse, sino que aprenden a nadar para convertirse en tiburones cuando crezcan.

CAPÍTULO DOS: LOS NIÑOS DE CAÍN

“Yo te pondré en tu ataúd, padre —dijo ella como si lo estuviera calmando—. Te pondré allí para siempre.”

-Claudia, en “Entrevista con el vampiro”

¿POR QUÉ LOS NIÑOS?

“Había una vez unos niños...”

Los niños pasan gran parte de sus vidas aterrorizados por una cosa o por otra, y en ocasiones no pueden evitar convertirse en parte de ese horror. No hace falta que sean convertidos en vampiros. Las páginas de sucesos están llenas de historias horribles sobre niños que sufren los efectos de la maldad de los adultos...o incluso de otros niños.

¿Y qué ocurre cuando uno de esos niños atraviesa la barrera de la incredulidad y entra en el Mundo de Tinieblas para convertirse en parte de ese terror? Convertido contra su voluntad —o quizás con ella— en un monstruo no muerto, sin comprender lo que es, aferrándose a sus recuerdos y luchando para evitar responder a la llamada de la Bestia que le promete olvido, una salida fácil. Quizás mamá dijo que deseaba que los monstruos se te llevaran. Y lo hicieron.

El mundo es un lugar confuso para un niño, aunque sea un vampiro. A veces es maravilloso y fantástico, pero ahora los monstruos son reales. El niño es un monstruo que acecha en la noche y ahora tiene que recorrer el barrio buscando un trago de la preciosa sangre.

Aunque tiene antecedentes más antiguos, la figura del niño vampiro tardó en consolidarse en el género del terror hasta hace unas pocas décadas. Aunque no se encuentre muy extendido como protagonista tiene algo inquietante en su aparente fragilidad, cruzando la distancia entre la inocencia y la monstruosidad. Su aparente vulnerabilidad combinada con la percepción de los adultos le proporciona un sentido potencial de maravilla y terror que puedes mostrar en los personajes de **Vampiro: la Mascarada**

La mayor parte de las veces el mundo de un niño vampiro es más aterrador y oscuro que el de los vampiros adultos, aunque si es listo y se aferra a lo que aprende puede sobrevivir, herido y quemado, pero entero, posiblemente incluso triunfando sobre sus adversarios. Por otra parte los niños vampiros viven en un mundo más sencillo, sin motos y pistolas, sino con bicicletas y navajas suizas.

Interpretar a niños, y especialmente a niños vampiros, no es fácil. Los niños dependen de los adultos que los rodean, son pequeños, débiles y en gran parte ignorantes, pero eso también ofrecen increíbles oportunidades de interpretación. Eso también significa que un Narrado está justificado si pide tiradas para saber cosas, mantener el equilibrio y moverse en un mundo más grande y terrorífico.

TEORÍA DE DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE JEAN PIAGET Y ERIK ERIKSON

Jean Piaget fue un filósofo suizo, naturalista y psicólogo conocido principalmente por su trabajo de estudio sobre los niños y su teoría del desarrollo cognitivo. La teoría de Piaget reconoce cuatro fases básicas en el desarrollo cognitivo de la infancia.

La fase sensomotriz: *Va desde el nacimiento hasta los dos años, los niños experimentan el mundo principalmente a través del movimiento y sus sentidos, comprendiendo la permanencia de los objetos (la realidad de las cosas y la existencia de otras personas que existen aunque no puedas verlas).*

La fase preoperativa: *Va desde los dos a los siete años, en la que los niños obtienen y perfeccionan sus habilidades motrices.*

La fase de operaciones concretas: *Va desde los siete a los once años, en la que los niños comienzan a desarrollar la lógica y a aplicarla a sucesos concretos.*

La fase de operaciones formales: *Se produce después de los once años, en la que los niños desarrollan habilidades de razonamiento sofisticado y abstracto.*

Erik Erikson era un psicólogo post-freudiano que desarrolló su propia teoría sobre las fases psicosexuales del desarrollo cognitivo. Aunque tuvo en cuenta las teorías de Freud (por ejemplo, aceptó la existencia de los constructos del id, el ego y el superego) rechazó otras (como la creencia de Freud de

que la personalidad humana se desarrollaba por completo y se fijaba en torno a los cinco años). Erikson dividió el ciclo de la vida en ocho fases psicosociales de desarrollo cognitivo.

Infancia (del nacimiento a los doce meses): El estado formativo de la psique humana, en la que el ego desarrolla la habilidad de confiar o desconfiar en función de estímulos externos.

Primeros años (de 1 a 3 años): La fase en la que el individuo comienza a desarrollar un sentido de existencia autónoma, así como la capacidad de avergonzarse y dudar.

Primera infancia (de 3 a 5 años): La fase en la que el individuo adquiere un sentido de independencia añadiendo la capacidad intelectual de planificar, hacer y actuar por propia iniciativa, normalmente expresada a través del deseo de jugar.

Infancia media (6 a 10 años): la fase en la que el deseo puro de jugar deja paso al deseo de terminar tareas en sí, y ser recompensado con el éxito.

Adolescencia (11 a 18 años): Una fase en la que el individuo comienza a cuestionarse su realidad y a preguntarse quién es y cuál es el sentido de su vida.

Primera madurez (18 a 34 años): La fase en la que individuo comienza a buscar activamente intimidad con otros.

Adulto (35 a 60 años): La fase en la que un individuo comienza a desear “productividad,” el impulso de engendrar y guiar a una nueva generación, normalmente expresado en el deseo de tener hijos propios, conseguir trabajo y ser valorado por las capacidades propias.

Vejez (60 años hasta la muerte): La fase en la que un individuo, a través de la experiencia acumulada, comienza a temer la muerte, la pérdida y la reducción de capacidades.

Todas estas teorías pueden utilizarse como guías generales en el desarrollo de personajes infantiles y su desarrollo continuado hasta la edad adulta.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

En el Sistema Narrativo, la creación de personaje es un proceso sencillo. Sin embargo, más allá de las reglas básicas, existen algunos rasgos opcionales que podrías tener en cuenta a la hora de elaborar un personaje infantil más detallado.

CONCEPTO

En el manual básico de **Vampiro** un niño puede ser un concepto en sí, y muchos jugadores se limitan a definirlo de forma ambigua, pero entre los niños puede haber tanta diversidad como entre los adultos. Basta con echar un vistazo a la mayoría de los ejemplos de personajes jugadores y no jugadores de los diversos suplementos de **Vampiro**. Elige uno y piensa: ¿Cómo sería este personaje de pequeño? ¿Sería una versión en miniatura o cambió radicalmente al hacerse adulto?

En primer lugar piensa en la edad. No es lo mismo un niño de cuatro años que uno de doce, existen muchas experiencias y cambios en el desarrollo que tener en cuenta. Como se ha mencionado en la tabla de desarrollo cognitivo, no todos los niños se encuentran en las mismas condiciones mentales, lo que influye a la hora de aceptar el vampirismo. En general debes tener en cuenta que los niños demasiado pequeños se encuentran muy desprotegidos de la Bestia, que pronto se apoderará de ellos. Aproximadamente a partir de los seis años (con niños especialmente precoces y otros que demoran más su desarrollo) un niño comienza a tener verdaderas posibilidades de protegerse de la Bestia y convertirse en un personaje viable. La gran mayoría de los niños vampiros de Mundo de Tinieblas deberían tener entre siete y doce años. Los más pequeños simplemente degeneran demasiado rápido y terminan convirtiéndose en criaturas por completo inhumanas, si no son destruidos antes, aunque puede que quieras interpretarlos en una Crónica breve antes de su desaparición como personajes jugadores.

En cualquier barrio o colegio, más allá de compartir juegos y aficiones, los intereses de los niños pueden cambiar enormemente. De hecho, en muchas pandillas y grupos suele haber cierta complementariedad y aceptación de rasgos muy distintos. Desde el niño tímido y retraído, la buena estudiante, el matón del colegio... existen más posibilidades que elegir un simple “niño.”

ARQUETIPOS

Muchos niños siguen siendo...bien, niños en su comportamiento tras el Abrazo, por lo que el Arquetipo de Niño se encuentra muy extendido en la Conducta de los niños vampiros. Sin embargo, no siempre tiene que ser así, sobre todo si el niño se esfuerza por demostrar que es “mayor” o en rebeldía frente a su entorno, mostrándose Rebeldes o incluso Monstruos para intimidar a los adultos.

La Naturaleza es mucho más importante para los personajes infantiles, pues es su guía de la fachada representada por la infancia. Algunos simplemente pueden querer seguir aferrándose a la infancia como Niños, pero más a menudo suelen indicar los mecanismos que utiliza un niño vampiro para sobrevivir. Los más tenaces suelen convertirse en avezados Supervivientes, sobreviven como Conformistas mostrándose leales a los grupos de los que forman parte, mientras que otros tratan de consolarse con las maravillas y placeres del mundo que los rodea, como Vividores, pero en cualquier caso, la Naturaleza de un niño vampiro puede resultar muy diversa y diferente de la apariencia infantil que muestra.

ATRIBUTOS

El cuerpo infantil tiene sus limitaciones, así que puede que quieras utilizar un sistema alternativo para representarlo. En lugar de la distribución habitual de 7/5/3 puntos puedes preferir utilizar 5/4/3 con un niño, “reservando” los puntos perdidos para asignarlos en una fase posterior de su desarrollo. Por otra parte recuerda que se trata también de un cuerpo de vampiro, así que un vampiro de apariencia infantil puede resultar mucho más de lo que aparenta. Por lo general, ningún niño debería tener un Atributo superior a 3.

HABILIDADES

La experiencia de un niño es limitada y además todavía no ha sido completada. De la misma manera que los Atributos, un jugador que desee crear un personaje infantil más realista podría decidir limitar el número de sus Habilidades y reservar puntos para una fase posterior de desarrollo. En lugar de la distribución habitual de 13/9/5 podría optar por una distribución alternativa de 11/7/4. Por lo general los niños están aprendiendo la mayoría de las Habilidades por lo que una puntuación de 3 sería excepcional, y de la misma forma, ningún niño debería tener una Habilidad por encima de 3. La mayoría de los niños suelen tener escasos Conocimientos y Técnicas, siendo los Talentos, debido a su carácter intuitivo, su principal prioridad, aunque existen excepciones.

DISCIPLINAS

Normalmente los niños vampiros son más capaces con las Disciplinas de tipo intuitivo, pero si alguna capta su atención, se aplicarán especialmente en ellas. Si a un niño vampiro le gustan los animales, puede concentrarse en el aprendizaje de Animalismo, mientras que otro asustadizo y que prefiere permanecer oculto puede preferir Ofuscación. Un niño deportista puede concentrarse por las Disciplinas físicas, etc. Puede que sus sires les enseñen a utilizar sus poderes para sobrevivir, pero si lo entienden como un juego, los niños prestarán más atención. Los poderes más exóticos o que dependen de Conocimientos, no suelen ser tan frecuentes en el desarrollo de un niño vampiro.

TRASFONDOS

Los Trasfondos de un niño vampiro determinarán lo protegida o desprotegida de su situación. La protección puede manifestarse en forma de Aliados, Criados o Mentores, cada uno con sus propias ventajas e inconvenientes. Normalmente se tratará de adultos, vampiros o mortales, que protegerán al niño vampiro, pero que a menudo también serán sus intermediarios en la sociedad adulta, atendiendo sus intereses y necesidades. Un Rebaño también indica una fuente de sangre disponible para que el niño vampiro pueda afrontar la caza sin demasiados problemas en sus primeras noches. Normalmente el Rebaño de un niño vampiro suele proceder de animales o niños, pues los adultos todavía son presas peligrosas.

Por lo general los niños vampiros no comienzan con Fama, Influencia o Posición, o tienen puntuaciones especialmente bajas, que normalmente derivan de su relación con otros. El hijo de un

millonario, o el chiquillo de un Primogénito, puede recibir cierto respeto y favores, y no tanto por méritos propios.

Los Recursos a los que puede acceder personalmente un niño vampiro son escasos, y de nuevo mediante la mediación de adultos que le ayuden. No obstante, puede haber ciertas excepciones, como niños rateros que aprovechen su nueva existencia para acumular dinero y objetos valiosos como pequeñas urracas. Sin embargo, este método también tiene sus riesgos y el niño vampiro debería tener cuidado de no llamar la atención manejando grandes cantidades de dinero u objetos demasiado valiosos.

La Generación de los niños vampiros no suele ser demasiado baja, aunque existen excepciones. Los Vástagos que buscan la compañía infantil suelen ser demasiado jóvenes, inexpertos y descuidados. No obstante, algunos antiguos pueden darse un capricho de vez en cuando.

VIRTUDES

Es quizás el territorio más complejo a la hora de crear un personaje. Como muestra la tabla de desarrollo cognitivo, es perfectamente posible que un niño tenga dificultades para comprender los problemas éticos y morales de su existencia. Los niños pueden ser especialmente crueles y egoístas cuando se trata de su propio placer, tienen un escaso autocontrol de sí mismos y suelen asustarse de muchas cosas que los adultos dan por sentadas la mayor parte de las veces.

De la misma forma que ocurre con Atributos y Habilidades, puedes querer reducir la puntuación de las Virtudes de un niño vampiro en sus primeros meses de existencia. Muchos niños tienen una puntuación baja en sus Virtudes, no debido a la inhumanidad, sino a su incomprensión del mundo de los adultos. Es una de las razones por la que se encuentran más expuestos a la Bestia.

Comenzar el juego con Virtudes bajas (con puntuaciones de 1 o 2) es un desafío que puede llevar a una degeneración rápida, algo que desafortunadamente suele ser habitual entre los niños vampiros. No obstante, si sobrevive a esta fase, el personaje dispondrá de varias cicatrices morales de las que habrá aprendido. Tú decides.

HUMANIDAD

En contraste con sus Virtudes reducidas, la Humanidad de los niños suele ser bastante elevada, simplemente porque por lo general no se ha estabilizado y puesto a prueba. Algunos niños son muy inocentes e ingenuos, mientras que otros, especialmente los que han sufrido abusos y vidas en la marginación, pueden haber comenzado a perder su inocencia ya desde una edad temprana. En cualquier caso, la Humanidad de un niño en principio no debería estar determinada por sus Virtudes en desarrollo, sino por su entorno. Una Humanidad por defecto de 7 y 8 es una guía, pero si un niño vampiro ha sufrido la crueldad de su familia, de su entorno o de su sire, podría comenzar con una puntuación más reducida.

FUERZA DE VOLUNTAD

La mayoría de los niños suelen tener una puntuación de Fuerza de Voluntad muy baja, y de la misma forma que la Humanidad, no debería estar determinada por sus Virtudes en desarrollo. Por Defecto, un niño vampiro tendrá una Fuerza de Voluntad de 2, pero si ya se ha enfrentado a varias dificultades a lo largo de su vida, podría incrementarla. En cualquier caso, su puntuación no debería ser superior a 5.

MADURANDO

A medida que el personaje vaya madurando a lo largo de las sesiones de juego, afrontando su nueva condición y superando diversos desafíos o transcurrido cierto tiempo de juego, el Narrador podría compensarlo con puntos adicionales que equilibren sus puntuaciones con las de un personaje adulto recién creado. Ten en cuenta que aunque su crecimiento físico se haya detenido, la mente de un niño vampiro sigue creciendo, y sus capacidades con ella. En cierto sentido, puede decirse que el personaje de un niño tarda más tiempo en completar su creación.

MÉRITOS Y DEFECTOS

Estos rasgos opcionales podrían perfilar distintos aspectos del niño, desde su aspecto inocente y vivo, hasta las posibles relaciones sociales que pueda mantener. Realmente muchos de los Méritos y Defectos habituales pueden aplicarse a los niños vampiros, con pocas adaptaciones, aunque hay algunos que resultan habituales o por lo menos proporcionan giros interesantes para el personaje. De todas formas nunca está de más recordar que se trata de rasgos opcionales y no deberías sobresaturar con ellos el personaje. Muchos niños tienen el Defecto **Bajo** (menos de 1.50 m). En ocasiones, los colmillos no siempre se manifiestan (quizás debido a un escaso desarrollo dental), proporcionando un **Mordisco Débil**. Por otra parte, no todos los niños poseen el Defecto de **Niño**. Este Defecto implica que la maldición de Caín no sólo ha convertido al niño en un vampiro, sino que además ha dejado su cuerpo “fijado” en el estado frágil de la infancia, impidiéndole desarrollarse físicamente como otros vampiros, al margen de su aspecto fuerte o débil, no así sus mentes. Existen antiguos de apariencia infantil que tienen una puntuación de Atributos Físicos mucho más elevada de lo que indica su aspecto.

Por otra parte, algunos niños vampiros se muestran como ávidos estudiosos de su condición, y aprenden rápido, mostrando un aprendizaje **Precoz**. Sus temores infantiles a menudo se convierten en **Exclusiones de Presa**, especialmente ante recipientes que les atemorizan. Debido a su condición infantil, a menudo se muestran nerviosos e **Impacientes** a la hora de actuar. Las **Pesadillas** también son frecuentes, producto de los traumas ocasionados en los Abrazos, y otros se muestran muy **Tímidos** ante los vampiros adultos, mientras que otros les guardan rencor y se vuelven especialmente **Vengativos**, ansiando cobrarse venganza de sus sires o quienes los maltrataron. Con el tiempo algunos se **Obsesionan** con hacerse adultos, a menudo tratando de demostrar al resto de la Estirpe que no deben ser subestimados y que deben ser tratados con respeto. La **Amnesia** también suele manifestarse como producto de los traumas, olvidando las circunstancias que rodearon el Abrazo y el pasado mortal.

El aspecto infantil a menudo provoca que los niños vampiros sean subestimados, por lo que suelen ser **Inofensivos** a ojos de los adultos, mientras que otros son tratados como si tuvieran un aura de **Santidad**, a menudo disculpando sus fallos. A veces el conjunto de la Estirpe se siente impulsada a convertir a los niños vampiros en sus **Protegidos**, aunque sólo sea para mantener la Mascarada. Sin embargo, también se les suele tratar como condescendencia, situándolos en el fondo de la escala social como **Chicos Nuevos**. Debido a su limitado conocimiento, a menudo poseen una **Comprensión Incompleta** de las leyes de los dominios en los que habitan.

LA CHISPA DE LA VIDA

Quizás más que los adultos, la vida previa de un niño puede seguir muy presente. La desaparición de un niño suele tener graves repercusiones sociales, no sólo en su entorno inmediato, sino que su caso podría saltar a nivel nacional. ¿Alguien lo sigue buscando? ¿Echa de menos a sus padres y familia? ¿Intenta mantener el contacto? ¿Se lo han prohibido o se acerca a su familia de forma clandestina?

Y más allá de la muerte el niño vampiro a menudo se encuentra dependiente de un Mentor o sire, no siempre amable, que de hecho puede haberlo convertido para aprovecharse de él, y debido a su condición frágil, sufra más abusos que un chiquillo adulto. Las leyes de la Camarilla suelen impedirlo, pero la mayor parte de las veces, como ocurre en la sociedad mortal, la mayoría de los Vástagos prefieren mirar hacia otro lado ante las infracciones que un sire pueda cometer sobre su chiquillo. En el Sabbat el maltrato de un niño vampiro puede resultar bien visto para forjarlo y curtirlo para la Espada de Caín. Por otra parte un sire amable y amoroso puede tener sus propias complicaciones cuando se excede en sus afectos y control o cuando se niega a permitir que su “niño” se emancipe.

NARRACIÓN

INTERPRETAR PERSONAJES INFANTILES

Normalmente un jugador recuerda diversos aspectos de su infancia, pero a la hora de interpretar un personaje infantil a menudo se exageran los aspectos precoces de ese período y se ignoran otros (como las limitaciones y la ingenuidad). A continuación se ofrecen una serie de guías generales como referencia

para Narradores y jugadores. Los períodos y rasgos ofrecidos también deben considerarse aproximados, y no surgen a la misma velocidad en todos los niños.

LOS SIETE AÑOS

Según las fases de desarrollo cognitivo, durante esta época los niños han desarrollado por completo sus capacidades sensoriales y motrices (suponiendo que no sufran ninguna discapacidad). Al mismo tiempo están completando el desarrollo de su capacidad lógica y mental, usando símbolos, palabras e imágenes para representar cosas y elementos que no están presentes; concentración en determinados aspectos del mundo o un estímulo concreto; pensamiento intuitivo (la habilidad de los niños para crear algo sin saber por qué); egocentrismo (la habilidad de un niño para ver las cosas sólo desde su punto de vista); incapacidad de comprender la conservación de masa, volumen o número; la creencia de que los objetos inanimados pueden estar vivos.

En resumen, los siete años son una fase de inmadurez, y al mismo tiempo la fase en la que tiene posibilidades viables de supervivencia si es Abrazado. Estos niños se comportan de forma ilógica e irracional desde la perspectiva de los adultos, aunque su conducta puede ser coherente desde el punto de vista del niño y su percepción del mundo. Los niños de siete años todavía no han desarrollado su empatía y pueden ser crueles y amables sin comprender el impacto de su conducta sobre los demás. Son capaces de razonar con límites y asumen los conceptos abstractos sin comprenderlos del todo.

DE OCHO A ONCE AÑOS

Este período de edad se caracteriza por un incremento de la comprensión lógica. Los niños adquieren la capacidad de clasificar objetos según su tamaño, forma u otras características, eliminando el animismo como función cognitiva (aunque no siempre), descentralización (un niño puede examinar un problema desde varios puntos de vista para resolverlo); comprende que los objetos pueden ser cambiados y devueltos a su estado original; eliminación de egocentrismo (el niño aprende a ponerse en el lugar de los demás).

Los niños en esta fase de desarrollo por lo general se consideran “preadolescentes” y su crecimiento incluye el interés por la “verdadera” naturaleza del mundo. Sus miedos suelen ser más realistas, alimentados por la percepción de los adultos sobre el mundo y cómo afectan a sus vidas. También adquieren una visión más realista sobre castigos, recompensas y objetivos a largo plazo. Se vuelven más individualistas a medida que su identidad se define, y también se vuelven más responsables, si esa conducta es fomentada por los padres y otras figuras de autoridad. Durante esta época también aprenden a cuidar de sus hermanos pequeños. Algunas niñas comienzan a experimentar la pubertad a los 11 años, con todos los cambios biológicos y psicológicos asociados.

DOCE AÑOS

La última fase de la infancia se caracteriza por la maduración de la capacidad de pensamiento abstracto, razonar de forma lógica y sacar conclusiones correctas e incorrectas de la información recibida. En esta fase los “jóvenes adultos” son capaces de comprender emociones y conceptos, matices de gris, evidencias lógicas y valores complejos. La pubertad comienza a activarse en este momento, definiendo la conducta. Es en estos momentos cuando los niños poseen ya conocimiento de la sexualidad humana, adquieren mayor responsabilidad y de alguna forma adquieren un pensamiento más sofisticado. La transición entre la infancia y la pubertad a menudo provoca miedo a crecer y una conciencia cada vez mayor de la presión del mundo que le rodea para conformarse y aceptar las expectativas de los demás.

LA CARA DE LOS NIÑOS

-Los niños son crueles: Los niños no son más crueles que los adultos, simplemente son menos sofisticados y comprenden menos el alcance de sus acciones. A medida que crecen los niños cambian su actitud en función de quienes les rodean. Los niños más pequeños no suelen excluir a otros niños porque simplemente no saben hacerlo. Necesitan que les enseñen a hacerlo o que se lo ordenen.

-Los niños malos no son felices: Habitualmente se dice que los niños que abusan de otros no son felices, pero no siempre es cierto. Algunos niños abusan de otros porque sus padres son unos

matones, aunque no maltraten a sus hijos. Un niño que recibe abusos en casa podría desahogar su frustración sobre niños más débiles, pero también puede ser una víctima en el colegio de la misma forma que en casa. Por otra parte el hijo o la hija de unos padres cariñosos que tratan a sus empleados como la mierda y que se comportan como auténticos snobs con sus vecinos pueden constituir también un referente negativo. El niño o niña es feliz y se encuentra bien adaptado a su entorno, pero considera que es normal y está bien aprovecharse de los débiles. Y su lengua es tan afilada como la de papá.

Los padres pueden decir que los matones son unos cobardes que se echan atrás cuando se les planta cara, pero tampoco es cierto. Un matón que cuenta con una banda de seguidores puede echarse atrás si es superado en número o si todos se vuelven contra él, pero no es muy probable que ocurra, especialmente si los demás niños lo quieren o lo temen. Y como protagonista de su propia historia, el matón decide quién está dentro y quién está fuera. La exclusión es la forma más sencilla de decidir quién está dentro y por qué, y cuando el matón lo ordena, todos obedecen.

Y no se puede hacer nada al respecto. Ciertamente, las escuelas pueden que digan que tienen una tolerancia cero hacia el acoso escolar, pero es muy difícil conseguir desterrarlo. Y chivarse sólo empeora las cosas. Los matones son la prueba viviente de que la vida no es justa, y suelen salirse con la suya y asumir posiciones de liderazgo cuando se convierten en adultos.

-Los niños son curiosos: Cuando los niños son muy pequeños están llenos de preguntas sobre el mundo que los rodea, y esperan que los padres tengan las respuestas. Preguntas importantes, preguntas triviales, preguntas tontas y preguntas serias: los niños preguntan constantemente hasta que los padres aprenden a responder sin pensar.

A medida que los niños crecen sienten curiosidad por el mundo que los rodea y los desafíos cotidianos, especialmente cuando comienzan a pasar tiempo con otros niños y aprenden a relacionarse. Los profesores y padres intentan proporcionar guías: ser considerado, aprender a compartir y esperar el turno, pero cuando los niños se encuentran en situaciones en las que esas guías no se aplican, tienen que apañárselas solos. A veces recurren a los adultos en busca de consejo, pero más a menudo obedecen a otros niños. En lugar de sentir vergüenza o recibir rechazo, los niños siguen la solución más fácil. No es que no quieran hacer caso a sus padres, pero encuentran más fácil y cómodo hablar con sus amigos.

-Los niños crecen: Los niños crecen, y de hecho es algo que los define. Las cosas que experimentan a lo largo de la Crónica y los hacen madurar de alguna forma los despojan de la inocencia que los definía. Algunos niños son más resistentes a los cambios, mientras que otros son más susceptibles. De hecho, la transición de la infancia a la madurez puede ser el tema principal de una Crónica.

LA CARA DE LOS VAMPIROS

-Los vampiros están solos: Y esto es más cierto en un niño vampiro. En un dominio posiblemente sea el único de su clase, rodeado de vampiros adultos con intereses muy diferentes a los suyos. Esta situación puede ser el motivo que lleve a un niño vampiro a buscar compañía, normalmente buscando otros niños, para los que a menudo resultará como mínimo, un extraño que aparece de noche y que no tiene hora para volver a casa.

En sus primeros años los niños vampiros a menudo aprecian la compañía, y resultan especialmente vulnerables ante otros vampiros que intentan aprovecharse de ellos con palabras de amabilidad fingida. La soledad también puede impulsar a un niño vampiro a arriesgar la Mascarada, Abrazando a otros compañeros de juegos.

-Los vampiros son depredadores: Para un niño vampiro la Caza puede ser un elemento difícil de asumir, resistiéndose a hacerle daño a alguien, animal o humano. De hecho, es muy probable que aguarde a que llegue el Hambre para alimentarse, lo cual puede ser peligroso si cae en frenesí o intenta saciarse de un recipiente de golpe. Por otra parte, si su presa opone resistencia, como un perro que gruñe u otro niño que le planta cara, bien puede atemorizarse y huir.

Aprender a Cazar sin atraer atenciones indebidas es uno de los primeros desafíos que debe afrontar un niño vampiro, y un gran escenario de interpretación. Como ocurre con los animales depredadores, su sire puede ayudarlo, alimentándole mientras aprende, y al mismo tiempo corrigiéndole o impulsándole hasta que lo consigue.

-Los vampiros son independientes: Los niños vampiros dependen mucho de sus sires en sus primeros años, y aunque sus mentes puedan madurar y aprendan a arreglárselas solos con el paso del tiempo, muchos de ellos nunca llegan a superar del todo ese tipo de dependencia. Es como si no pudiesen deshacerse de ese aspecto de su infancia, y aunque lleguen a separarse de sus sires y mentores o desarrollar relaciones más igualitarias, algunos prefieren construir sus propias familias y seguir comportándose como niños, simplemente porque es la realidad que conocieron en vida y en la que se sienten más cómodos.

La dependencia de un niño vampiro suele ser una relación derivada de la necesidad de protección y aprendizaje. Puede estar basada en un amor obsesivo o en algún tipo de vínculo más perverso. No todos los sires que abrazan niños lo hacen motivados por sentimientos altruistas –de hecho, el abrazo de un niño difícilmente se puede considerar como tal-, muchos vampiros lo hacen por motivos más interesados o perversos, lo que contamina la relación que puedan establecer con sus chiquillos.

OTRAS ÉPOCAS

Los niños vampiros han sido una constante a lo largo de todas las épocas y lugares en mayor o menor medida. A la hora de interpretar a un niño vampiro en un escenario diferente al moderno paradigma occidental se deberían tener en cuenta las posibles variables, realizando una documentación sobre la situación de la infancia en esa época o lugar y luego confrontarlo con la sociedad de la Estirpe de forma paralela. Los prejuicios de los adultos estarán presentes entre los Vástagos, así como situaciones particulares. Quizás los Vástagos de un dominio rechazan a los niños vampiros por considerarlos un peligro para la Mascarada o por temor religioso. En contraste, en otro dominio los niños vampiros podrían ser apreciados como faros de inocencia y potenciales redentores de los Cainitas. En cualquier caso, de la misma forma que los Vástagos parasitan la sociedad mortal y construyen la suya como un reflejo oscuro, la situación de la infancia dentro de esa sociedad también debería ser alterada por la visión de los monstruos hacia los niños.

EDAD ROMANA

Los niños de la Antigua Roma no recibían nombre hasta unos días después de nacer (las niñas a los 8 días y los niños a los 9 días), una costumbre derivada de la elevada mortalidad infantil después del parto. Unos días después la familia y los amigos se reunían con regalos. Entonces se realizaba un sacrificio a los dioses y el niño o la niña recibía su nombre y una bulla que lo identificaba como un nacido libre y que lo protegía del mal de ojo y los espíritus malignos. La bulla podía ser un amuleto de oro, que sólo estaba al alcance de los privilegiados, pero normalmente estaba hecha de cuero, bronce o latón. El pater familias (que normalmente era el padre, pero también podía ser el varón de mayor edad de la familia) le daba la bienvenida, pero tenía la autoridad de rechazarlo, venderlo como esclavo o incluso matarlo, aunque raramente ocurría, y esta posibilidad fue prohibida por el emperador Augusto.

Las fiestas de cumpleaños consistían en celebraciones con vino, guirnaldas de flores, pasteles rituales y el encendido del altar doméstico. Un niño que llegaba a su quinto cumpleaños (fase conocida como *anniculus*) poseía privilegios legales y los padres podían solicitar la ciudadanía romana plena para su hijo. Entre los cinco y siete años se esperaba que los niños asumieran responsabilidades en el hogar como el cuidado de animales, recoger materiales y tareas generales. También durante este período se consideraba que los niños comenzaban a ser conscientes de sus identidades sociales y sexuales y comenzaban a ser separados por sexos. A los siete años se consideraba que terminaba la fase de la *infantia*, y los romanos los consideraban capaces de comprender el lenguaje e incluso se pensaba en prepararlos para el matrimonio.

La ley romana clasificaba las edades de responsabilidad social, moral y criminal de los niños. Por debajo de los catorce años un niño se consideraba *impúber* o *pubertati proximus*. En esta edad comenzaba a explorar el mundo, pasando más tiempo en compañía de extraños e incluso comenzaba la educación fuera de casa si sus padres se lo podían permitir. También era *doli incapax* (incapaz de propósito criminal). Sin embargo un niño de más de diez años podía ser declarado culpable de un crimen si se demostraba que comprendía lo que había hecho. Por lo general las leyes romanas no incluían la pena de muerte y los ciudadanos romanos estaban exentos de los castigos más vergonzosos y degradantes,

como azotes, tortura o crucifixión; pero en el caso de un robo un niño y su familia eran castigados con la devolución de lo robado y en algunos casos una multa de dos a cuatro veces el valor del robo. La edad del matrimonio de las niñas podía ser tan temprana como doce años, aunque no era frecuente, y para los hombres, en torno a los 25 años. A los 15 años los niños varones celebraban un ritual de iniciación a la edad adulta. Se les retiraba la bulla y la túnica de infante y se les ponía una toga viril en compañía de sus padres y otros parientes. Hasta esta edad no se les permitía bañarse en los baños públicos y eran aseados en casa.

Los niños romanos vestían de forma diferente a los adultos hasta su mayoría de edad o cuando se casaban. Normalmente eran educados en casa, aunque también había escuelas. Durante la época de la República, la educación solía ser un asunto informal en manos de los padres. Sin embargo, tras la conquista de Grecia en el siglo II a.C. el sistema de educación griego se extendió en Roma. Los romanos comenzaron a dar mayor importancia a la educación y comenzaron a extenderse los tutores, muchos de los cuales eran esclavos.

Habitualmente los niños comenzaban a ir a la escuela al cumplir los siete años. Su maestro recibía el nombre de *litterator*, y les enseñaba a leer, escribir, aritmética básica y a veces algo de griego. Con doce o trece años, los niños que podían permitirse una educación avanzada recibían clases de un *grammaticus*. Con él además de conocimiento práctico recibían lecciones de artes y poesía. El mayor nivel de educación que se podía recibir en esta época eran lecciones de retórica mediante el estudio de obras de grandes oradores como Cicerón y Quintiliano.

Cuando no aprendían, los niños romanos jugaban a diversos juegos, y entre sus juguetes se contaban cascabeles, muñecas de trapo, arcilla o cera, armas de juguete, carritos y caballos con ruedas, bloques con letras, cometas, balones y aros. También jugaban a juegos de dados, tabas y piezas de piedra. También jugaban al escondite y al *terni lapilli* (tres en raya).

A los niños y adultos romanos les gustaban las mascotas, y los perros eran especialmente comunes y populares. Para librarse de los ratones los romanos utilizaban jinetas, mangostas, garduñas y comadrejas, que perdieron su puesto en los hogares cuando los gatos de Egipto se pusieron de moda. En algunos hogares romanos también había mascotas menos habituales como macacos (procedentes del Norte de África) y serpientes. Muchas familias de clase alta preferían los pájaros exóticos, que también eran un símbolo de su posición.

Sin embargo, estas indicaciones generales contaban para las familias con posibles. Los niños esclavos o campesinos no contaban con tantas comodidades, casi todos eran analfabetos y su forma de vida no cambió mucho con el paso de los siglos. En épocas de dificultades o de hambrunas, con frecuencia eran abandonados. Los niños esclavos podían ser vendidos por los amos de sus padres, especialmente si no disponían de recursos para mantenerlos, o simplemente para obtener beneficios.

Por lo que se refiere a la sociedad de los Vástagos de la Antigua Roma, los niños vampiros no solían contar con muchos derechos, ni siquiera después de haber sido liberados por sus sires. Por una parte, su Abrazo se solía realizar de forma despreocupada, aunque no faltaban los *pater* y *mater familiae* que compartían su sangre por afecto con los infantes que consideraban valiosos, y estos pequeños vampiros pasaban décadas o incluso siglos bajo la autoridad de sus mayores, lo que generaba una progresiva frustración, así como ocasionales rebeliones y huidas. Para los Vástagos de la Antigua Roma la apariencia infantil mantenía a un vampiro en una infancia eterna, y por lo tanto no se le podían confiar los derechos y responsabilidades de un adulto. Aunque tras el Abrazo un niño vampiro pasaba a formar parte de la Magistratura de su *pater*, los que se rebelaban contra el sistema, tratando de liberarse contra la autoridad de sus mayores o reclamando derechos propios de adultos, a menudo optaban por abandonar la sociedad de los no muertos romanos o se convertían en Peregrini.

EDAD OSCURA

En gran parte la visión de los niños medievales procedía de la época romana, y como se ha mencionado, entre las clases más bajas, su forma de vida tampoco cambió excesivamente. Hasta los doce años un niño o una niña se consideraban “niños” y a partir de esta edad se consideraba que eran capaces de diferenciar el bien del mal, y por lo tanto eran responsables de sus actos.

De la misma forma que en épocas anteriores, la mortalidad infantil era muy elevada, y a los rituales de recibimiento del recién nacido se añadió la importancia del bautismo. Se creía que los niños que morían sin bautizar, debido a su naturaleza inocente no iban al cielo ni al infierno, sino a una dimensión especial conocida como el limbo. Al nacer una criatura, según las costumbres de la época, se le cortaba el cordón umbilical y se limpiaban las cavidades bucal, nasal y los ojos y después poniendo una bola de plomo en el ombligo se envolvían en paños o encorsetaban para que no se deformaran las extremidades y para evitar el llanto.

En todo caso, el tratamiento al niño dependía del nivel social de la familia. Quienes podían permitírselo contrataban a nodrizas para que sus hijos disfrutaran de una buena lactancia. Existían varias supersticiones, como que un parto de gemelos era producto de la infidelidad de la mujer (un niño era del marido y otro del amante), si el niño lloraba mucho se creía que había sido cambiado por duendes o era acosado por demonios, y si sufría una deformidad se consideraba un castigo por el pecado de sus padres. El infanticidio era habitual, especialmente cuando el niño sufría algún tipo de deformidad o incapacidad, pero también en épocas de hambrunas o cuando los padres atravesaban graves dificultades económicas, por lo que se les abandonaba o simplemente se les dejaba de cuidar. A los niños que eran aceptados se les solía atar un saquito de cuero al cuello con un crucifijo o un amuleto en su interior (normalmente una malaquita), una herencia de la *bullā* romana.

La vida de los niños campesinos y pobres no cambió excesivamente en la Edad Media. Cuando comenzaban a ser capaces se los ponía a trabajar cuidando de los animales o recogiendo frutos del campo, normalmente tareas sencillas mientras no adquirían más habilidad o fuerza como los adultos. Esto no significa que no fuesen queridos, sino que se esperaba que asumieran responsabilidades a una edad más temprana.

Las familias con más recursos solían contratar tutores o niñeras para cuidar de sus hijos, y después eran enviados a escuelas, normalmente situadas en monasterios y parroquias. También había fundaciones reales y señoriales donde los maestros daban clases y en ocasiones una ciudad contrataba a un maestro para que diera clases a los niños del lugar. Los más privilegiados podían pagar tutores privados.

Los hijos varones de la nobleza recibían otro tipo de educación. Normalmente se convertían en pajes entre los siete hasta los catorce años, después pasaban a ser escuderos y los que tenían veintiún años pasaban a recibir el tratamiento de caballeros, siendo adiestrados en el uso de armas y protocolo cortesano. Desde la época de Carlomagno, la educación cortesana adquirió mayor sofisticación, pero en gran parte la educación de los nobles era muy deficiente.

Las niñas por lo general recibían una formación muy inferior a la de los varones, y eran educadas con vistas a comportarse socialmente y al matrimonio. Aparte de las habilidades para administrar el hogar y ocasionalmente asistir en los negocios familiares, en ocasiones aprendían a leer a partir del estudio de libros religiosos.

Los juegos eran muy sencillos, habitualmente sin juguetes, o con los juguetes similares a los de época romana.

Durante la Larga Noche, el número de Abrazos de niños vampiros se reduce. Los seguidores del Camino del Cielo recuerdan el mandato de Caín contra el Abrazo de niños antes de que disfruten de la vida y en los dominios donde tienen influencia predicán en contra de compartir la maldición de Caín sobre los infantes. Los Príncipes y señores no muertos que siguen el Camino del Cielo a menudo prohíben el Abrazo de niños y algunos gobernantes de otros Caminos también aplican esa ley, bien para congraciarse con los Fieles Cainitas o simplemente para mantener el Silencio de la Sangre. Sin embargo, entre los Fieles del Camino del Cielo, existe una notable excepción. Los seguidores de la Herejía Cainita no tienen escrúpulos a la hora de abrazar niños, a menudo afirmando que la inocencia redimirá a los descendientes de Caín o para utilizar a los infantes como “ángeles” o “mesías” para atraer seguidores con su apariencia inocente. Esta actitud de la Herejía Cainita es otro más de los motivos que provocan su enfrentamiento con otras facciones del Camino del Cielo.

Más allá del rechazo del Camino del Cielo, los seguidores del Camino de los Reyes no suelen abrazar niños, considerando que los Cainitas de corta edad no pueden comprender la esencia de su código de honor. Los seguidores del Camino de la Humanidad en ocasiones abrazan niños como un recuerdo de lo que han perdido, creando sus propios hijos con la sangre de Caín, mientras que los

seguidores del Camino del Pecado consideran que el Abrazo de niños es un desafío más contra la autoridad establecida. Muchos niños abandonados o creados por el abuso de los Cainitas adultos a menudo terminan en el Camino de la Bestia, encontrando en sus instintos la ayuda que necesitan para seguir adelante en la noche.

En los lugares donde la autoridad de los señores Cainitas “civilizados” flaquea, sus leyes tienen poco efecto. En las zonas rurales algunos Cainitas arrastran a su familia en el Abrazo para obtener compañía, generando supersticiones entre los campesinos. Estos núcleos familiares suelen ayudarse para sobrevivir, aunque su presencia prolongada suele atraer la atención de enemigos: Lupinos, Inquisidores y otros.

En esta época también surgen bandas de “niños perdidos.” El rechazo de los Cainitas adultos a menudo provoca el abandono de muchos vampiros de corta edad, que encuentran fuerza ayudándose mutuamente. Estos pequeños Cainitas a menudo vagan de dominio en dominio, creando rumores y supersticiones a su paso, tanto entre mortales como entre los no muertos.

EDAD VICTORIANA

Aunque desde la Ilustración comenzó a producirse un incremento generalizado de la preocupación social por el cuidado de la infancia, seguía existiendo una profunda división de clases. Las clases medias y superiores mimaban a sus hijos con todo tipo de lujos y en general tenían una vida mucho mejor que los pobres, que constituían la mayoría social. Sin embargo, su educación superior era mucho más rígida y carente de afecto por parte de sus padres. La razón es que se consideraba que el hijo no es sólo patrimonio familiar, sino también social. Como individuo, su existencia es importante para el conjunto, unidad mínima de la nación y la raza. Sus funciones adultas las desempeñará no sólo para sí sino también para su país: será ciudadano, soldado, productor y reproductor.

La mayoría de los niños de las clases privilegiadas eran educados por una niñera o nodriza que les enseñaba un comportamiento correcto. La vida diaria solía ser muy formal y monótona. Raramente veían a sus padres hasta determinados momentos del día. Las niñeras solían llevar la carga de soportar a los niños, y eran instruidas de la educación que debían dar en etiqueta, educación, forma de vestir, etc. De hecho, las niñeras a menudo sustituían a los padres en su papel.

Aunque el estereotipo ideal de las niñeras era el de una universitaria experta en educación infantil, la mayoría no eran así. Normalmente se trataba de mujeres mayores y solteras. Aunque algunas trataban a sus pupilos como los hijos que no habían tenido, jugando con ellos o haciéndoles regalos especiales por su cumpleaños o cuando se portaban bien, muchas veces se mostraban intolerantes y estrictas, y a veces directamente crueles.

Sin embargo, a pesar de las nodrizas, la madre tenía que alimentar al niño con su pecho en los primeros meses de su vida, lo que era símbolo de amor a la vez que culto a la naturaleza. El niño, además, se convertía en objeto de mimos y caricias, y sus cuidados se acompañaban de la máxima precaución.

Todo lo que rodeaba a los primeros años de vida del niño era responsabilidad en exclusiva a la mujer. En consecuencia, los primeros años los niños tenían un aspecto asexual, en los que no era demasiado importante la definición sexual del individuo. Cabellos largos y parecida ropa vestían a los bebés por igual. Cuando aprendían a andar, las faldas de su madre o la niñera, espacio femenino, eran su ámbito de desenvolvimiento.

Los juguetes alcanzaron ahora, en una sociedad en general más pudiente y en la que las familias estaban deseosas de lucir su estatus mediante el consumo, un lugar destacado en el universo infantil. La sociedad de masas destinaba a la producción y compra de juguetes un lugar destacado de los presupuestos familiares, especialmente en los medios urbanos. Las muñecas eran uno de los juguetes preferidos, siendo relativamente asexuadas a principios del siglo XIX. La primera educación era tarea de la madre, sobre todo la enseñanza de los rudimentos necesarios para aprender leer y escribir.

Mimos, caricias y gestos tiernos eran contemplados en el seno de la familia burguesa como una herramienta al servicio del niño, que necesitaba sentirse querido en su proceso formativo y de crecimiento. Además, el uso del tuteo se hizo habitual, quizás dando rienda suelta a las emociones y queriendo manifestar una mayor cercanía. En el mismo sentido, los castigos corporales eran cada vez menos frecuentes, especialmente en el hogar.

A medida que el niño crecía, y en especial en torno a los diez años comenzaba a haber una preocupación rayana en el miedo al futuro. Una problemática integración en la sociedad podía provocar un fracaso social del individuo. Como solución surgieron los internados, tanto femeninos como masculinos, instituciones que asumían las carencias de los padres para ejercer una adecuada tutela sobre los hijos y que, en nombre del estado y la sociedad, se encargaban transmitir a los jóvenes la moral y las buenas costumbres. La ternura y los mimos que acompañaban el universo infantil de los primeros años se volvían recelo y distanciamiento.

En contraste, la mayoría de los niños de la Edad Victoriana vivían en la pobreza, sin casas agradables, juguetes caros, ropas y comida exquisitas, etc. Vivían en casas más pequeñas y a menudo compartían sus habitaciones con los adultos. Esa forma de vida también estrechaba los lazos de la familia, para bien y para mal. Sin la presencia de una niñera los padres criaban a sus hijos y guiaban sus vidas directamente. No siempre era una atmósfera cariñosa y llena de amor paterno filial. Como muchos niños tenían que trabajar para ganar dinero para sus familias, muchos padres consideraban a sus hijos poco más que una fuente de ingresos y tenían más hijos para traer más dinero a casa.

Algunos niños victorianos comenzaban a trabajar a veces hasta con cuatro o cinco años. Esta iniciación al trabajo también era habitual en siglos anteriores, pero no solía ser tan dura como los requisitos del trabajo de la era industrial. La seguridad y las condiciones del trabajo no eran una preocupación, simplemente los niños tenían que trabajar para ayudar a pagar los gastos de la familia.

Como eran considerados mano de obra barata, los niños de la Edad Victoriana eran muy demandados en muchos tipos de trabajo, como las minas, las fábricas, la venta ambulante, la industria textil, la sombrerería, el limpiado de chimeneas, el trabajo en granjas, panaderías, como sirvientes, y tristemente, la prostitución.

El Acta de Fábricas de 1833 en Inglaterra prohibió que los niños de menos de nueve años trabajaran en las fábricas, una ley que en gran parte fue incumplida durante las décadas siguientes, y que desde luego no comenzó a extenderse a otros países hasta tiempo después, y en algunos realmente no llegaría hasta bien entrado el siglo XX, con numerosos abusos e incumplimientos.

Los deshollinadores de cinco a nueve años salían de las chimeneas cubiertos de hollín de la cabeza a los pies, a menudo con sus brazos, pies, codos y rodillas llenos de magulladuras y heridas. A veces se les daba un baño rápido con agua salada y se los enviaba a otra chimenea.

Los niños que trabajaban en las fábricas podían trabajar entre catorce y dieciocho horas al día. La muerte en el trabajo no era infrecuente. Su pequeño tamaño los hacía ideales para escurrirse por lugares estrechos, ya fuera en los túneles de las minas o entre máquinas pesadas, a veces mientras las máquinas funcionaban, para no detener la producción.

Y los niños que no encontraban trabajo terminaban en gran número en las calles de las ciudades victorianas. Muchos eran huérfanos, pero la mayoría de los niños de la calle eran de familias que los descuidaban, a menudo por culpa del alcohol. Muchos niños terminaban en la calle porque no querían soportar la situación familiar en casa, recurriendo a la prostitución y el robo para mantenerse.

La Edad Victoriana también regularizó la situación de los niños vampiros. Aunque con reticencia, la Camarilla asume medidas para adaptar la presencia de niños entre la Estirpe, teniendo en cuenta el mantenimiento de la Mascarada. El rechazo supersticioso y religioso a los niños de la Edad Oscura se atenúa y en estos momentos se justifica con argumentos más racionales, aunque sigue quedando en manos de los Príncipes de la secta la decisión de aceptarlos o no en sociedad. En algunas ciudades incluso algunos niños vampiros reciben como encargo ayudar a otros Vástagos infantiles en situación similar, pero a menudo se encuentran solos y salvo en algunas grandes ciudades, no es una situación frecuente.

En el Sabbat, desde la fundación de la secta tras las Guerras Anarquistas, no existen escrúpulos a la hora de reclutar niños vampiros entre sus filas...o al menos no se trata de un rechazo generalizado. Como algunos seguidores de la Herejía Cainita se unen a la Espada de Caín y debido a la influencia del pensamiento Nodista entre las filas, existen algunas manadas e individuos que muestran su oposición al Abrazo de niños, a veces incluso destruyendo reclutas, pero no se trata de una actitud generalizada. De hecho, algunos niños Cainitas comienzan a formar sus propias manadas, y también tienen poder para enfrentarse al rechazo de los adultos fanáticos. En las guerras civiles que afectan a la secta, muchos niños vampiros aprovechan la ocasión para atacar a sus torturadores o abrirse camino asumiendo las posiciones

que quedan vacantes. Aunque no era un hecho desconocido en siglos anteriores, durante la Edad Victoriana surgen algunos “Obispos infantiles” en la Espada de Caín.

La Edad Victoriana y la industrialización, con la crisis del mundo rural, también ponen en riesgo a las “familias” de vampiros de las noches medievales. Su presencia resulta cada vez más estridente y muchos de estos núcleos vampiros se disuelven o dispersan, llevando a varios niños vampiros a las ciudades, donde se adaptan bien a cazar en el entorno urbano, especialmente entre las masas de miseria y los numerosos niños que viven en las calles, donde encuentran alimento y compañía.

ESTIRPE DE ORIENTE

En los países de Oriente los niños no se comportan de forma muy distinta a los de Occidente. Existen tradiciones y costumbres diferentes y muy diversas, y los sistemas educativos modernos suelen ser muy rígidos y exigentes, tratando de desarrollar el potencial del individuo, pero a pesar de las presiones educativas que reciben los niños, especialmente en China y Japón, existen muchos momentos dedicados al esparcimiento en los primeros años. Muchas costumbres y sistemas han sido importadas en las últimas décadas de los países occidentales, pero en China y los países bajo su influencia, el gobierno comunista suele introducir una visión más uniforme de la educación, con vistas a formar al individuo en el servicio y lealtad al estado. De China y Japón también proceden las llamadas “madres tigre” (aunque también hay padres), que a semejanza de los padres victorianos, se muestran muy exigentes sobre sus hijos, programando todo su desarrollo y dejándoles muy poco tiempo para distracciones. Este modelo, no obstante, es minoritario, y ha sido exportado a las clases privilegiadas de Occidente.

Muchos niños mueren a corta edad en los países de Oriente, donde todavía quedan lugares con una elevada mortalidad infantil, y las almas de muchos de ellos terminan en el Yomi. Los niños se encuentran mal adaptados para escapar de los rigores de los Mil Infiernos, pero contra todo pronóstico, algunos consiguen regresar para convertirse en Kuei-jin.

Como se ha mencionado, debido a la naturaleza de los Diez Mil Diablos, como hasta cierto punto se considera que un Kuei-jin ha conseguido por sus medios regresar al mundo, al margen de la apariencia del cuerpo de un vampiro oriental, recibe cierto respeto de sus compañeros. A pesar de la rigidez que suele caracterizar a la sociedad de la Estirpe de Oriente, un niño Kuei-jin suele ser bien recibido, y recibe educación en el diverso protocolo de las Familias Cadavéricas y las Cortes en las que se encuentra.

La Danza del Dragón Asesino es el Dharma que recibe mayor número de adherentes infantiles, simplemente porque muchos niños la consideran una forma de compensar la brevedad de sus primeras vidas. Pero a pesar de su naturaleza risueña y vital, estos pequeños Dragones pueden ser especialmente feroces con quienes se oponen a ellos.

Muchos niños mueren tras haber sufrido terribles condiciones en vida, por lo que el Aullido del Tigre Diablo tiene bastantes adherentes infantiles, especialmente entre los que guardan un odio residual a los adultos. Estos cachorros de tigre a menudo no se muestran agresivos abiertamente, sino que su furia suele ser más sutil, calculadores y distantes, como cazadores al acecho. A medida que avanzan en el Dharma pueden volverse especialmente letales.

En la Canción de la Sombra se encuentran niños que a menudo echan de menos a sus padres y encuentran en el Dharma un frío consuelo y al mismo tiempo una forma de comunicarse con sus ancestros, en los que se reencuentran con su familia.

La Senda de los Mil Susurros suele atraer a los niños Kuei-jin que buscan romper con sus antiguas vidas. Algunos lo atribuyen a la inconstancia de la psique infantil, pero lo cierto es que los pequeños Ciempiés son capaces de cambiar de una máscara responsable y adulta a una juguetona e infantil con facilidad.

La rigidez del Camino de la Grulla Resplandeciente no suele atraer a muchos niños Kuei-jin. No obstante, quienes vivieron sus breves vidas dedicados al estudio y el perfeccionamiento continuados ven en los principios del Dharma la oportunidad de continuar su camino, y suelen destacar en el mismo.

También existen algunos niños Kue-jin entre los seguidores de los Dharmas herejes. La Llama del Fénix Naciente atrae a muchos niños que quieren recuperar sus antiguas vidas, mientras que otros se

regocijan en los poderes de su nuevo estado, considerándose seres sagrados y asumiendo el Rostro de los Dioses. En otros Dharmas menores los niños Kuei-jin son más ocasionales, pero también están presentes.

CAPÍTULO TRES: MALOS EJEMPLOS

“Si llevas tu infancia contigo, nunca envejecerás.”

-Tom Stoppard

Muchas veces los niños pasan desapercibidos en las Crónicas de **Vampiro**, pequeños no muertos que tienen poco que decir en las tramas de la Estirpe. Muchos parecen carecer de un pasado, personajes de apariencia inocente inmortalizados en una vida robada demasiado pronto. Sin embargo, bajo su rostro infantil, los niños del Mundo de Tinieblas tienen mucho que decir, y muy especialmente los niños vampiros que han conseguido sobrevivir al Abrazo, para adentrarse donde moran los monstruos.

Los siguientes personajes han sido creados utilizando las reglas oficiales de **Vampiro: la Mascarada**. Puedes alterarlos utilizando los consejos interpretativos del capítulo anterior, o utilizando tus propias reglas, para que sirvan como personajes para tus jugadores o parte del reparto de tus Crónicas. A ti te corresponde participar en sus juegos y darles la vida que ansían.

EL ÁNGEL SICARIO

Cita: < ¡BANG! > ¿Lo he hecho bien?

Preludio: Naciste en un barrio marginal de una gran ciudad con millones de habitantes. Tenías dos padres y muchos hermanos y hermanas, pero la verdad es que no había mucho cariño en el ambiente, sino constantes discusiones que provocaron que tú y tus hermanos terminarais en la calle, que fue vuestra verdadera escuela. Al principio te esforzaste por intentar salir de la miseria, pero cuando uno de tus hermanos murió debido a una bala perdida te dijiste a ti mismo que era imposible.

Entraste a formar parte de una banda callejera, primero realizando pequeños robos y después como mensajero de drogas y objetos robados. En una ocasión los miembros de una banda rival te dieron una paliza y te robaron, así que te agenciaste un arma y cuando volvieron a por ti acabaste con uno de ellos de un disparo. Sirvió de advertencia y ejemplo de que sabías jugar duro.

El jefe de tu banda estaba satisfecho y te enseñó a disparar y un día te dijo lo que esperaba de ti. Nadie pensaba que un niño como tú fuese tan peligroso, así que no te resultó difícil acercarte a tu víctima, pegarle un tiro y echar a correr. Después hubo otros...en el fondo sabías que estaba mal, pero la gente te respetaba y tu jefe aprobaba lo que hacías.

Hasta que fuiste a por la víctima equivocada. Una noche esperaste a un chico pálido que salía de un club. Disparaste y echaste a correr, pero de repente te lo encontraste cerrándote el paso y volviste a disparar, gastando todo el cargador.

No funcionó. Te diste cuenta de que el juego había cambiado y ahora tú eras la víctima.

Concepto: Eres un niño que tuvo que crecer deprisa en un barrio donde la violencia y la miseria estaban al orden del día. Al convertirte en un pequeño sicario también atrajiste la atención de los Cainitas del Sabbat. Alguien tan joven y tan sanguinario tenía potencial como recluta, así que a pesar de tu corta edad te hicieron pasar por los ritos de Creación, y ahora formas parte de la secta.

Consejos de Interpretación: Para ti pasar de tu banda callejera a la Espada de Caín no tuvo mucha importancia. Simplemente ahora eres más peligroso. Actúas con una mirada fría y distante de un niño que ha visto demasiado, pero al mismo tiempo disfrutas con los halagos de tu sire y tus compañeros de manada, y te preocupa decepcionarlos.

Equipo: Una pistola, ropa gastada y no muy llamativa. Unos tenis de marca robados a una de tus víctimas.

Clan: Antitribu Gangrel Urbano

Naturaleza: Ansioso de Elogios

Conducta: Conformista

Generación: 12ª

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia (Duro) 4

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Callejeo 3, Esquivar 3, Intimidación 1, Pelea 2, Subterfugio 1
Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 2, Pericias 2, Seguridad 1, Sigilo 2
Conocimientos: Ciencia 1, Leyes 1, Lingüística 1, Ocultismo 1, Política 1
Trasfondos: Generación 1, Mentor 2, Posición (Mano Negra) 1
Disciplinas: Celeridad 2, Ofuscación 2, Protean 1
Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 2, Coraje 2
Humanidad: 4
Fuerza de Voluntad: 5

LA HERMANA MAYOR

Cita: *¿Te creías que podías hacerme daño porque eres más grande? Ya has visto lo que soy capaz de hacer.*

Preludio: Fuiste la primera de tres hermanos, y por ese motivo desde que tuviste uso de razón comenzaste a ayudar en casa, cuidando de tus hermanos pequeños. Tus padres pasaban mucho tiempo fuera de casa, trabajando en lo que podían en el barrio en el que vivíais. A veces papá y mamá discutían por culpa del dinero, porque siempre andaban algo justos, y te prometiste que cuando fueras lo bastante mayor comenzarías a trabajar, quizás cuidando niños o algo así.

Una noche tu padre regresó con un extraño a casa, y lo presentó como el “tío Willy.” Resultaba raro, porque nunca os había hablado de ningún tío, y aunque mamá lo miró con desconfianza, finalmente aceptaron que se quedara.

El “tío Willy” era extraño. Se pasaba el día encerrado en una habitación y sólo salía de noche. Era muy pálido y parecía asustado, como si lo persiguieran. Hablaba poco contigo y con tus hermanos y de alguna forma parecía que le caía muy bien a papá y mamá. De hecho, de vez en cuando traía dinero, y eso estaba bien, aunque nunca decía en qué trabajaba. A menudo papá y mamá se quedaban despiertos hasta tarde hablando con él, sobre cosas que no podías entender del todo.

Y una noche despertaste escuchando gritos. Corriste a la cocina y te encontraste a papá y a mamá muertos. ¡El tío Willy era un vampiro y se estaba alimentando de ellos! Cuando te vio sus ojos se volvieron rojos y te saltó encima y te mordió en el cuello.

Despertaste para ver al tío Willy dándote su sangre. Ya no era el monstruo, pero tenía la mirada asustada. Estaba muy nervioso y no dejaba de pedirte perdón. Decía que tu madre se había cortado y que la visión de la sangre le había hecho perder el control. Te enfadaste con él, pero te dijo que ahora eras una vampira y que te ayudaría. Te enseñó algunas cosas, pero entonces una noche se fue y no volviste a verle.

Ahora tienes que cuidar de tus hermanos sola.

Concepto: Una huérfana con dos hermanos a su cargo. Tienes que conciliar tu nueva naturaleza con tu vida cotidiana. El tío Willy te contó lo suficiente para saber lo que eres y desenvolverte en la noche, y de hecho, te dijo que tuvieras cuidado con los demás vampiros, porque había sido creada sin permiso. Sin embargo, has conseguido hacer algunos amigos entre los Anarquistas. No les has contado nada de tus hermanos, y crees que es mejor así. Por ahora cuidas de ellos y has tratado de que acepten la nueva situación, pero quieres encontrarles un hogar adecuado, donde puedan tener una vida “normal.”

Consejos de Interpretación: Aunque eres una niña pequeña, tienes una gran responsabilidad y la afrontas sin miedo. Hasta cierto punto el Abrazo te ha hecho madurar mentalmente. Tienes mucho cuidado en tus relaciones con otros vampiros, y procuras aprender todo lo que puedes, y a la menor señal de peligro, desaparecer.

Equipo: Dinero suelto, una pequeña navaja, una bolsa de la compra con cosas para llevar a casa.

Clan: Caitiff

Naturaleza: Protectora

Conducta: Niña

Generación: 11ª

Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación (Fingir inocencia) 4, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Atletismo 1, Callejeo 2, Empatía 3, Esquivar 2, Pelea 2, Subterfugio 2

Técnicas: Etiqueta 1, Interpretación 1, Pericias 2, Seguridad 1, Sigilo 2, Supervivencia 1, Trato con Animales 1

Conocimientos: Academicismo 1, Ciencia 1, Informática 1, Lingüística 1, Medicina 1, Ocultismo 1

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2, Generación 2, Recursos 1

Disciplinas: Animalismo 2, Presencia 2

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 5

EL HIJO DEL PREDICADOR

Cita: *Los pecadores se creen que pueden cuestionar la grandeza de Dios. Él es el origen de todo, y quien se cree por encima de Él, lo niega. Es hora de que recibas el sacramento del dolor.*

Preludio: Creciste en una familia dedicada a Dios y fuiste educado en la devoción a él. Tu padre predicaba su palabra en la congregación de fieles, y tu madre y tus hermanas también cumplían con Su lugar en su obra. Desde que eras pequeño aprendiste a rezarle y con el tiempo leíste la Biblia y comenzaste a pronunciar los sermones que escribía tu padre. Cuando subiste al estrado para hablar ante la congregación, vestido con un traje impecable para la ocasión, estabas henchido de alegría, nunca orgullo.

Tus actuaciones se convirtieron en un ejemplo, y finalmente a la pequeña congregación de tu padre vinieron otros predicadores que querían verte en persona. Uno de ellos, con gran fama, habló con tu padre y consiguió hablar contigo. Le hizo una generosa donación y le pidió que te dejara asistir a una de sus prédicas, para que aprendieras a pastorear el rebaño del Señor.

Lo que te hizo en la caravana después hizo saltar tu fe en añicos. Acudiste llorando asustado a tu padre y le confesaste todo, pero te traicionó. Te había vendido y había recibido su dinero, y ahora se negaba a creerte, diciéndote que te callaras, y que no te atrevieras a acusar a nadie de semejante infamia.

Comenzaste a ver el mundo de otra manera. En silencio despreciabas a tu padre, y tus sermones eran cada vez más palabras vacías frente a un público ciego que no era capaz de ver el mal ni comprender lo que estaba ocurriendo ante ellos. Te aferraste a tu fe, pero cada vez tenías más dudas. ¿Por qué Dios había permitido que te ocurriera algo así?

Alguien más perspicaz supo ver tu caída y acudió una noche. Al principio sentiste miedo, pensando que iban a abusar de nuevo de ti, pero entonces te quedaste quieto, impassible. Te daba igual. Aquel visitante era un predicador de la noche y traía su dios oscuro, que traía su propio consuelo. Tardó poco tiempo en terminar de derribar tu fe infantil y finalmente te ofreció pastorear a una nueva congregación.

Aceptaste.

Tu padre fue el primero en pagar por sus pecados. Lo aterrorizaste y lo esclavizaste con tu sangre, echándole en cara lo que había hecho. Ahora él trabaja para ti, representándote cuando es necesario, pero todas las noches lo obligas a flagelarse y castigarse para que redima sus actos.

Concepto: Te has convertido en un predicador del Gran Set, y ahora ves el mundo con nuevos ojos. Fuiste traicionado y ahora los pecadores lo pagarán. Vuelves a predicar con el mismo entusiasmo que antes, pero ahora tu mensaje encierra unos principios muy distintos. Tu causa es tu recompensa, al mismo tiempo que tu venganza contra los adultos.

Consejos de Interpretación: Contemplas el pecado en los corazones y lo avivas para separar el grano de la cizaña. Utilizando los secretos sucios de los adultos, esclavizas a los más corruptos o los hundes en su propia vileza, aprovechándote de ellos, mientras que a quienes tienen grandeza en su interior los atraes a la verdadera fe del dios oscuro. Tu inocencia es tu arma, pero tu mente también está llena de argumentos.

Equipo: Un traje ejecutivo blanco, un micrófono.

Clan: Seguidor de Set

Naturaleza: Juez

Conducta: Visionario

Generación: 13ª

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2
Atributos Sociales: Carisma (Convencer) 4, Manipulación 3, Apariencia 3
Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3
Talentos: Alerta 2, Empatía 2, Expresión 3, Intimidación 2, Liderazgo 2, Subterfugio 2
Técnicas: Etiqueta 2, Interpretación 1, Seguridad 1, Trato con Animales 1
Conocimientos: Academicismo 2, Finanzas 1, Leyes 1, Lingüística 1, Medicina 1, Ocultismo 2,
Política 1
Trasfondos: Criados 3, Influencia 1, Rebaño 2, Recursos 3
Disciplinas: Ofuscación 1, Presencia 3
Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4
Humanidad: 6
Fuerza de Voluntad: 4

EL PRÍNCIPE DEL CENTRO COMERCIAL

Cita: *¡Ha llegado el último videojuego de Biological Warfare™! ¡No puedo esperar a comenzar a jugar! ¡Y también otra expansión para Eden Online™! Y ya de paso echaré un vistazo a la nueva serie de muñecos de Action Bill™...*

Preludio: Naciste en una familia de clase media, un chico muy avisado y con maña para los ordenadores. Desde que eras muy pequeño saber por qué funcionaban las cosas se convirtió en tu principal interés. Y tu primer ordenador fue el mejor de los regalos. Tus padres fomentaban tu interés por la informática, e internet se convirtió en una segunda casa para ti. Hiciste otros amigos por internet en foros y redes sociales de videojuegos. Eras un as de los videojuegos y muchos de tus compañeros online creían que eras mucho mayor. Siempre estabas al tanto de la última noticia o actualización de videojuegos. Cuando llegabas a casa, te conectabas a la red y no parabas de jugar, hasta que tus padres te dieron un aviso. Tras un par de berrinches decidiste que te ganarías tu tiempo de internet y te concentraste lo justo en el colegio para tener paz en casa.

En el colegio te llamaban “niño rata”, pero no te importaba. Pero quizás tu falta de socialización te volvió un poco descuidado. Respondías a las provocaciones con ingeniosos insultos que habías aprendido por internet y te ganaste fama de bocazas.

Y tu boca te metió en problemas. Recibiste más de una paliza de los matones de la clase simplemente porque considerabas que era divertido humillarlos, y en el fondo disfrutabas corriendo delante de ellos...aunque a veces no eras lo bastante rápido. Pensaste en crear un videojuego basado en la escuela y huir de los matones.

En una de tus escapadas te metiste en una alcantarilla abierta, pero no terminaste bien. Resbalaste por un canal de residuos y te perdiste en la oscuridad. Pero no estabas solo. Y pronto encontraste nuevos amigos.

No tener que ir a la escuela para ti era el paraíso. Pero tampoco querías vivir en una madriguera llena de mierda sin internet. Por suerte para ti, los Nosferatu de la ciudad se estaban interesando en las nuevas tecnologías y te escucharon cuando les dijiste que podías ayudarles a entrar en el siglo XXI.

Con la ayuda de tus compañeros instalaste tu refugio en un rincón olvidado de un centro comercial. Pronto aprendiste a evadir las cámaras y a moverte por el laberinto de los túneles de ventilación y acceso. Tras una visita nocturna a los guardias de seguridad, conseguiste meterte a uno en el bolsillo y pronto tenías un refugio lleno de comodidades, videojuegos e internet, accediendo a las tiendas después de la hora de cierre.

Concepto: Ser uno de los Nosferatu para ti no significaba vivir en la miseria, así que creaste tu propia madriguera en un lugar lleno de comodidades en el que te mueves a tu antojo. Tus conocimientos informáticos te hacen valioso para otras Ratas de Cloaca, y de hecho todavía dependes de ellos para muchas cosas. Hasta cierto punto te consienten porque eres un niño, pero en ocasiones los incomodas. Debes tener cuidado con la Mascarada y todavía no terminas de pillar la cuestión de la Caza...

Consejos de Interpretación: Eres muy entusiasta, especialmente cuando se trata de videojuegos o juguetes chulos. Siempre te muestras animado y positivo, pero si alguien intenta intimidarte o te cae mal dispones de un arsenal estupendo de insultos, a veces realmente ingeniosos, pero otras de mal gusto. Lo

de “Oh, poderoso y excelentísimo Primogénito al que debemos la sangre, ¿quieres que te limpiemos tu poderoso y excelentísimo culo arrugado?” no le hizo gracia a todo el mundo...

Equipo: Un móvil, una tablet, ropa de moda sucia y gastada...

Clan: Nosferatu

Naturaleza: Arquitecto

Conducta: Bufón

Generación: 9ª

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza (Correr) 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 0

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia (Respuestas ingeniosas) 4

Talentos: Alerta 1, Aletismo 1, Esquivar 3, Expresión 1, Subterfugio 1

Técnicas: Armas C.C. 1, Conducir 1, Etiqueta 1, Pericias 2, Seguridad 2, Sigilo 2

Conocimientos: Academicismo 1, Ciencia 2, Finanzas 1, Informática 3, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 2

Trasfondos: Criados 2, Generación 4, Mentor 2, Recursos 3

Disciplinas: Ofuscación 3

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 5

LA REINA DESTRONADA

Cita: *¿Te ha gustado mi canción? También puedo interpretarla al piano, y he dado clases de baile. Pero ahora si me disculpas, me ha entrado hambre...*

Preludio: Desde que naciste eras una niña preciosa y tus padres se dieron cuenta. Primero te inscribieron en concursos de belleza de bebés, y a medida que crecías, ir de concurso en concurso de belleza infantil era el mundo que conocías. Tus padres te enseñaban en casa y asistías a clases particulares de canto, baile y música para mejorar tu talento. Antes de que te anunciaran como ganadora, el día anterior ya habías preparado el discurso de agradecimiento al jurado, con una naturalidad espontánea que dejaba a todos maravillados. Por supuesto, las demás niñas te tenían envidia, pero no era nada que no esperarías.

Anuncios en la televisión, pequeños papeles en películas...todo el mundo pensaba que cuando crecieras serías una gran estrella, aunque tú ya estabas contenta con que todo el mundo estuviera pendiente de ti.

Y una noche apareció una señora muy guapa que estaba encantada con tu talento y que te dijo que eras perfecta y exactamente lo que buscaba. Os invitó a ti y a tus padres a pasar unos días en su mansión en el campo para hablar de negocios. La señora insistió en que la acompañaras, y fue una suerte, porque tus padres murieron en un accidente de tráfico debido al mal tiempo cuando venían a reunirse con vosotros.

La señora te consoló y te dijo que tenía un regalo para ti. Un regalo que te mantendría bonita y preciosa para siempre. Por supuesto, tendrías que convertirte en una vampira, pero ella te adoptaría y sería tu mamá para siempre. Y aceptaste.

Entraste en una existencia llena de lujos que pronto hizo que olvidaras a tus padres. Madre (así era como tu sire quería que la llamaras) era estricta con tu educación, pero también muy amable cuando quería, y no escatimaba en gastos para que vistieras con lo mejor. Perfeccionó tu habilidad de canto, y amenizaste las fiestas que organizaba para los Vástagos de la ciudad cantando y tocando el piano. Te sentías orgullosa de ti misma, pues volvías a ser el centro de atención en un mundo precioso.

Y entonces tu sire te trajo un “hermano” para completar la parejita. Era un niño bonito de tu edad y muy parecido a ti, y que también sabía cantar y tocar el piano. Lo odiaste desde que entró en tu casa y él correspondió a tu odio. Terminasteis peleándoos en medio de una de las fiestas de tu sire y lo dejaste en letargo.

Madre estaba enfadadísima contigo, pero se contuvo con gran esfuerzo por su parte. Te dijo tranquilamente que había organizado una fiesta para ti. A la semana siguiente se celebró tu liberación

entre la Estirpe de la ciudad a la que asistió el Príncipe, y al terminar, Madre te llevó a una casa ruinosa en las afueras y tranquilamente te dijo que no quería volver a verte nunca más.

Acostumbrada a una vida de lujos te resultó difícil volver a empezar, pero pronto utilizaste tu encanto para atraer a una pareja sin hijos para que se ocuparan de ti. Estaban tan contentos de tener una hija tan bonita como tú, que el hecho de que bebieras sangre no les importó.

Concepto: Eres una niña vampira en un sentido parásito. Sabes que todavía dependes de los adultos, así que has esclavizado a unos padres para satisfacer tus necesidades. Te aprovechas de su cariño y les haces poner sus recursos a tu disposición. Ropa cara, entradas a eventos privados...Sin embargo, hay un límite para lo que pueden hacer tus ghouls, así que siempre estás a la caza de adultos a los que encandilar para que paguen tus caprichos...o sacien tu hambre. Sin embargo, procuras moverte con cuidado y no llamar la atención. Madre te contó que les ocurrían cosas muy malas a quienes rompían las normas de la Mascarada.

Consejos de Interpretación: Cuando quieres algo te comportas de forma encantadora, siempre tratando de agradar a los demás, pero al mismo tiempo estás pensando en qué puedes obtener de ellos. Prefieres ignorar a quienes te desagradan, pues ni siquiera se merecen tu desprecio, y no merece la pena buscarse enemigos. Guardas tu odio para Madre. Algún día la superarás y serás tú quien la eche de tu casa.

Equipo: Vestidos bonitos, móvil, maquillaje.

Clan: Toreador

Naturaleza: Competidora

Conducta: Niña

Generación: 8ª

Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación (Chantaje emocional) 4, Apariencia (Fotogénica) 4

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 1, Atletismo 2, Empatía 1, Expresión 3, Intimidación 1, Liderazgo 1, Pelea 1, Subterfugio 3

Técnicas: Etiqueta 3, Interpretación 3, Pericias 1

Conocimientos: Academicismo 1, Informática 1, Lingüística 2, Política 1

Trasfondos: Criados 2, Generación 5, Recursos 3

Disciplinas: Presencia 3

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 3

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 4

LA SOÑADORA PERDIDA

Cita: “*¡La Reina del Armario ha salido de caza en busca de sangramor! ¡Tened cuidado, pequeños príncipes!*”

Preludio: Desde que eras pequeña siempre te habían gustado los cuentos de hadas. Esperabas con ansiedad a que papá o mamá te leyera uno para que te durmieras, y una de las razones por las que aprendiste a leer rápido fue para poder perderte en los mundos de la fantasía. Cuando aprendiste a escribir, también comenzaste a escribir tus propios cuentos, y en el colegio muchos niños estaban fascinados con tus historias.

Una noche te fuiste a dormir con la cabeza llena de sueños. Sólo recuerdas que sentiste la puerta del armario abrirse...

...Y despertaste para encontrarte en un mundo de pesadilla. Tus padres habían desaparecido y los monstruos habían ocupado su lugar. Te encontrabas en un mundo donde siempre era de noche, habitado por reyes y reinas sedientos de “sangramor”, la chispa de la ilusión que absorbían a través de la sangre y tú eras una princesa entre ellos, habiéndote sacado de tu casa para que asumieras tu posición. Los reyes gobernaban sobre personas ciegas y se alimentaban de ellas.

El mundo que te rodea es maravilloso y a la vez oscuro. Perpetuamente bajo la luz de la luna, las calles están llenas de personajes extravagantes y criaturas fantásticas. Te has acostumbrado a ellas, y

parece que sólo tú tienes el don de verlas. A veces puedes compartir tus visiones con los demás, y quienes te niegan quedan aterrorizados.

Concepto: En cierto sentido eres como Alicia en el País de las Maravillas, sólo que bebes sangre y has creado tu propio mundo a partir de tus visiones, o quizás estés ocultando recuerdos demasiado dolorosos con las fantasías en las que crees. Estás rodeada de surrealismo y visiones, pero actúas con una calma que sorprende y aterroriza a los demás.

Consejos de Interpretación: Ves cosas que los demás no pueden ver e inventas términos e historias para explicar la realidad que te rodea. Por ejemplo, llamas “sangramor” a la sangre, afirmando que lo que alimenta a los “Reyes del Armario” (los vampiros) es la chispa de la ilusión que contiene. En vez de un perro grande por la calle puedes ver un “magnocan”, lo cual complica la comprensión de quienes te rodean. Vives atrapada en tu propio mundo, pero a veces mediante la Dementación, puedes llegar a compartirlo.

Trastorno: Una mezcla de fantasía y sinestesia. Ves la realidad a tu manera, y por lo tanto la interpretas como tal. A veces los colores cambian, los sentidos cambian y tienes dificultades para comunicarte con los demás, lo que puede incrementar las tiradas de Expresión y Actuar en +2 para dar a entender algo, salvo poesía y escritos surrealistas. Esto no quiere decir que seas incapaz de interactuar con la realidad, simplemente que la interpretas con imágenes distintas pero les das un sentido similar.

Equipo: Cuaderno de notas, lápices de colores, objetos diversos que han atraído tu atención y sin un sentido aparente.

Clan: Malkavian

Naturaleza: Niña

Conducta: Enigmática

Generación: 10ª

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación (Hacerse creer) 4, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción (Enigmas) 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Callejeo 1, Empatía 3, Esquivar 1, Expresión 3

Técnicas: Armas C.C. 1, Etiqueta 2, Interpretación 2, Pericias 2, Seguridad 1, Sigilo 3, Trato con

Animales 2

Conocimientos: Academicismo 2, Lingüística 2, Ocultismo 1

Trasfondos: Generación 3, Mentor 2

Disciplinas: Auspex 1, Dementación 3

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 4

APÉNDICE: ROSTROS INFANTILES

“Una de las trampas de la infancia es que no hace falta comprender algo para sentirlo. Para cuando la razón es capaz de entender lo sucedido, las heridas en el corazón ya son demasiado profundas.”

-Carlos Ruiz Zafón

A pesar de su situación a menudo marginal en la sociedad de los no muertos, varios niños Abrazados con corta edad han conseguido destacar entre la Estirpe, y algunos incluso se han convertido en leyendas. Desde Matusalenes de las Primeras Noches, pasando por destacados antiguos y los infantes de las Noches Finales, estos niños vampiros demuestran que la edad no es un impedimento para dominar el poder de la sangre de Caín o para realizar proezas –e infamias- que sean recordadas por el resto de los Vástagos.

Más allá de los poderosos antiguos de los que se ha hablado durante siglos, los siguientes niños vampiros han conseguido ascender en las últimas décadas. No son para nada los únicos, ni serán los últimos, pero sus actos han sido reconocidos y a menudo son comentados en los salones de la Estirpe.

PALMIRA CASARES, LA NIÑA PERDIDA

Trasfondo: Palmira es una presencia habitual en los dominios Anarquistas y de la Camarilla de Sudamérica, aunque también ha visitado otros continentes. Cuando quiere, sabe comportarse y respetar las normas, pero cuando se encapricha, lo que suele ocurrir de cuando en cuando, adopta un carácter incorregible que le ha vetado el acceso a varios dominios. Sin embargo, es muy escurridiza y tozuda, siempre buscando salirse con la suya, especialmente cuando se trata de desafiar la autoridad.

Hija de unos emigrantes de Ourense, en Galicia, que viajaron a Buenos Aires en busca de fortuna, su llegada pronto fue acompañada por la tragedia. Primero la gripe española afectó a su padre, después a su hermana pequeña y finalmente a su madre, y Palmira se encontró sola. Después de tantos entierros Palmira sólo quería vivir para siempre y su deseo fue cumplido.

Su padre había sido Abrazado por un vampiro y se había alimentado progresivamente de su familia, sin darse cuenta de que al mismo tiempo los estaba contagiando de la gripe. Palmira se había salvado, y encontrándose solo, decidió que le acompañaría durante toda la eternidad. La niña, que se encontraba sola y temerosa de la muerte, casi lo agradeció.

Sin embargo, la compañía de su padre comenzó a resultarle aborrecida. La trataba constantemente como una niña a pesar del paso de los años y se enfurecía cuando le desobedecía, llegando a Vincularla por Sangre, y finalmente maltratándola para desahogar su creciente frustración. Palmira templó su odio hasta que aprovechó una ocasión en que su padre había bebido demasiado de recipientes embriagados, para dejarlo fuera del refugio que compartían hasta que los rayos del sol lo consumieron. Por primera vez en muchos años se sintió liberada.

Libre de ataduras comenzó a explorar el mundo, viajando extensamente. A menudo pasaba largas temporadas en un dominio antes de buscar nuevas emociones. Sin embargo, a su paso iba dejando chiquillos no autorizados, a menudo niños y niñas maltratados y en situaciones similares a la suya. Palmira los observaba durante un tiempo, y terminaba presentándose ante ellos y ofreciéndoles la inmortalidad como solución a sus problemas. Enseñaba lo suficiente a estos “niños perdidos” antes de seguir su camino.

La numerosa progenie de Palmira todavía sobrevive en la actualidad. Muchos de ellos han terminado formando sus propias bandas, nómadas o permanentes, para protegerse y ayudar a otros niños en situación similar. Aunque son minoría en el Movimiento Anarquista, estos “niños perdidos” han reclutado a niños vampiros de otros clanes y pronto podrían configurar una facción propia, extendida entre varias sectas.

Aunque muchos responsabilizan a Palmira de organizar a los “niños perdidos,” lo cierto es que ella permanece en gran parte ajena a lo que hacen sus chiquillos. De vez en cuando los aconseja o ayuda, pero prefiere dejar que sean ellos quienes sigan su propio camino, como hizo ella hace tanto tiempo.

Imagen: Una niña pequeña, que parece mayor de lo que es debido al extenso maquillaje que utiliza, con ojos negros llenos de curiosidad y cabello liso y negro. Últimamente se ha interesado por la moda gótica, y suele utilizar vestidos con buen gusto, que no desentonan en los lugares de fiesta que visita habitualmente. Las uñas de sus manos y pies son largas y afiladas, y sus ojos son amarillos y tienen la pupila rasgada (aunque ella lo atribuye a que usa lentillas).

Consejos de Interpretación: No querías morir y aunque eres una niña eterna no lo lamentas. Aunque tu mente ha madurado sientes que debes disfrutar, y al contrario que otros Vástagos, no te cansas de recorrer el mundo, de aprender y buscar nuevas emociones. Te disgustan los malos tratos a otros niños, y siempre les ofreces el Abrazo como una oportunidad de liberarse y cambiar. Lo que quieran hacer con tu regalo no te preocupa.

Clan: Gangrel

Sire: Palmiro Casares

Naturaleza: Rebelde

Conducta: Vividora

Generación: 10ª

Abrazo: 1919

Edad aparente: 12 (aunque aparenta más edad)

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4

Talentos: Alerta 1, Atletismo 2, Callejeo 3, Empatía 2, Esquivar 2, Liderazgo 1, Pelea 2, Subterfugio 3

Técnicas: Armas C.C. 2, Etiqueta 2, Sigilo 2, Supervivencia 3, Trato con Animales 2

Conocimientos: Academicismo 2, Informática 1, Leyes 1, Lingüística 3, Ocultismo 1

Disciplinas: Animalismo 4, Celeridad 2, Fortaleza 3, Potencia 1 Protean 4

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 3, Influencia 2, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 6

ROSEMARY SEWELL

Trasfondo: Rosemary es conocida entre los Vástagos de Nueva Inglaterra por ser una consumada médium y vidente. Antes de aceptar una petición, examina con cuidado a quienes vienen en busca de su ayuda, pero si “no se siente de humor” no hay quien la convenza de que utilice sus dones. A lo largo de las últimas décadas Vástagos de diversos clanes han acudido a ella en busca de consejo, y han quedado sorprendidos por sus revelaciones, que muchos atribuyen a una clarividencia proporcionada por su sangre Malkavian.

La verdad es que Rosemary cuenta con muchos amigos que la ayudan. En vida era la hija querida y única de un abogado de Boston. Su madre murió cuando era muy pequeña, y cuando tenía diez años su padre volvió a casarse. Sin embargo, su madrastra comenzó a envenenarla lentamente, para deshacerse de su presencia y que la herencia quedase en manos de los hijos que se esforzaba por tener y que nunca llegaban.

Sin embargo, desde el más allá la madre de Rosemary velaba por su hija y la consolaba en sueños, al mismo tiempo que atormentaba con pesadillas a su madrastra, que finalmente se derrumbó y confesó lo que ocurría en una crisis nerviosa que la postró en un psiquiátrico. Pero eso no salvó a Rosemary. La pequeña se encontraba muy debilitada y su hígado muy dañado, y los cuidados de los médicos no fueron capaces de salvarla.

De nuevo su madre la salvó. A través de los sueños atrajo la atención de un vampiro de Boston, que Abrazó a la pequeña Rosemary y permaneció junto a ella. Su padre se adaptó a los extraños síntomas que manifestaba la enfermedad de su hija y aceptó sin rechistar los consejos del “Dr. Biltmore.”

Rosemary fue educada tanto por su sire como por su madre, y de hecho, se volvió especialmente sensible al mundo de los espíritus, que acudían a ella en la vieja mansión familiar. Para la niña se

convirtieron en amigos y maestros, y aprendió mucho de ellos. También se convirtió en intermediaria de sus deseos.

El tiempo pasó y Rosemary se convirtió en heredera única de la fortuna de la familia Sewell. Con el dinero y siguiendo el consejo de sus mentores, hizo varias reformas y ampliaciones en la mansión familiar. También adquirió varios objetos antiguos, que eran los grilletos de varios fantasmas, y así su mansión se convirtió en el hogar de varios espíritus de la sociedad fantasmal de Boston. A cambio de su ayuda, la aconsejaron, y gracias a ellos adquirió su reputación como médium y vidente.

Un aspecto menos conocido es que Rosemary se encuentra enfrentada con el clan Giovanni de Boston. Siguiendo los consejos de los fantasmas ha actuado en ocasiones para privarles de sus esclavos, y también ha manipulado a otros Vástagos para que rechacen a los Nigromantes. Sus compañeros Malkavian son sus principales aliados en esta guerra silenciosa.

Imagen: Una niña pálida y amarillenta, de ojos asustados, cabello negro y despeinado. Siempre mira de forma muy seria y a veces habla con una voz muy diferente a la de su cuerpo. Suele vestir de forma anticuada, con vestidos blancos y azules con muchos lazos. En la soledad de su mansión puede resultar muy siniestra.

Consejos de Interpretación: Mira fijamente a tus interlocutores y escucha con atención exagerada. Habla despacio y tranquila, utilizando un lenguaje muy maduro para tu edad. De vez en cuando guarda silencio, como si estuvieras escuchando a otros, y luego continúa hablando donde lo dejaste.

Clan: Malkavian

Sire: William Biltmore

Naturaleza: Niña

Conducta: Enigmática

Generación: 7ª

Abrazo: 1929

Edad aparente: Unos diez años

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 2

Talentos: Alerta 3, Esquivar 1, Intimidación 2, Tiempo Malkavian 3

Técnicas: Etiqueta 3, Interpretación 2, Sigilo 3, Trato con Animales 1

Conocimientos: Academicismo 3, Lingüística 2, Ocultismo 3

Disciplinas: Auspex 3, Dementación 2, Dominación 3, Ofuscación 4, Presencia 2

Trasfondos: Aliados 4, Influencia 2, Mentor 3, Posición 2, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad: 5

Fuerza de Voluntad: 7

Trastorno: El Trastorno de Rosemary se manifiesta en una extraña relación y obsesión con la muerte. Debido a su Abrazo y su conocimiento de los fantasmas, en muchas ocasiones no distingue a los muertos de los vivos, y cuando alguien muere, ni se inmuta. En cierto sentido ha visto que la muerte no es necesariamente el final, quizás es un nuevo principio.

Nota: Debido a su sangre Malkavian, Rosemary es capaz de ver a los fantasmas. Mantiene una alianza con varios, que podrían acudir en su ayuda. Atacarla dentro de su mansión es algo muy arriesgado.

VICTOR OSWELDZ, PSICÓLOGO INFANTIL

Trasfondo: Victor es un respetado Ancilla inglés. Aunque habitualmente reside en el dominio de Londres, su trabajo a menudo lo lleva a otros lugares. Es conocido en la Camarilla por sus investigaciones sobre la psicología de los niños de la Estirpe, cómo son afectados por el Abrazo, así como por haber desarrollado varios programas de recuperación para ayudarlos a superar los traumas del Abrazo. A menudo se encuentra participando personalmente en varios proyectos, bien como asesor o directamente como psicólogo.

El propio Victor fue uno de estos niños vampiros “rescatados.” Fue Abrazado en Londres en la década de 1950 por una vampira del clan Toreador que pertenecía a un grupo clandestino conocido como “El Club de Caza,” y sufrió graves torturas físicas y psicológicas por parte de su sire, que lo utilizaba como una especie de juguete perverso. Victor reconoce que apenas recuerda nada de este período, que aparece en sus pesadillas, y que evitó caer en el Wassail simplemente “desconectando” de la realidad, como si estuviera atrapado en un sueño horrible del que no conseguía despertar. Finalmente la sire de Victor y varios de sus compañeros fueron detenidos y juzgados por la Camarilla.

Victor fue rescatado de la pesadilla por Frank Oswaldz, un psicólogo de la Estirpe londinense, que durante la postguerra inició una serie de investigaciones sobre la psicología de los Vástagos. Al conocer la existencia de Victor pensó que podía ayudar al niño, y al mismo tiempo iniciar un estudio sobre la psicología infantil entre los no muertos. Fue Frank quien le dio su nombre. Pasaron varios años pero finalmente Victor consiguió recuperar su quebrantada humanidad, hasta el punto que se unió a la Estirpe como un miembro aceptado y tomó el apellido Oswaldz para honrar a su salvador.

En los años siguientes Victor colaboró con Frank y otros psicólogos de la Estirpe en la recuperación de otros niños vampiros, al mismo tiempo que comenzaba a realizar sus propios estudios. A lo largo de su carrera ha conseguido bastantes éxitos, pero también algunos fracasos. En 1975 casi fue asesinado por un niño vampiro que resultó ser un espía del Sabbat, pero a pesar de sus experiencias negativas ha seguido adelante, y actualmente posiblemente sea la mayor autoridad mundial de la Estirpe sobre psicología infantil. Por otra parte, también en varias ocasiones se ha manifestado contrario a elegir candidatos demasiado jóvenes para el Abrazo, afirmando que semejante elección trae más mal que bien, y es una carga monstruosa para un niño.

En cuanto a su pasado, Victor siempre se ha mostrado temeroso y reticente a investigar el tiempo que pasó en manos del Club de Caza, así como su pasado mortal. Considera que lo único que podría sacar de eso es dolor y pesadillas. Algunos recuerdos que de vez en cuando aparecen fragmentados en sus sueños le señalan como partícipe de actos atroces, y se muestra firme manteniendo esa puerta cerrada.

Imagen: Cuando fue Abrazado, Victor era un niño de unos diez años, rubio y de ojos azules. Su aspecto angelical parece darle la razón cuando afirma que cree que su sire lo eligió por su belleza. Es muy delgado y pálido, pues pasó serias privaciones antes de recibir el Abrazo. Actualmente procura vestir con corrección, con un traje ejecutivo profesional cuando se encuentra en su consulta o atendiendo a un “paciente”, pero cuando no se encuentra trabajando adopta un estilo más informal, a menudo siguiendo la moda infantil de la actualidad.

Consejos de Interpretación: Procuras actuar siempre con profesionalidad y con la madurez de un adulto cuando se trata de trabajo. Te consideras muy afortunado por haber conseguido sobrevivir y te sientes en deuda con tu mentor y amigo Frank, al que consideras la figura paterna que te salvó la vida y te sacó del infierno. La situación que sufriste es lo que te impulsa a ayudar a otros niños como tú, y te sientes muy molesto ante lo que consideras la monstruosa frivolidad e irresponsabilidad de otros Vástagos. Sin embargo, normalmente te guardas tu opinión para ti mismo.

Clan: Toreador

Sire: Julianne Quinn

Naturaleza: Protector

Conducta: Caballeroso

Generación: 9ª

Abrazo: En torno a 1951

Edad aparente: Unos diez años

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 4

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Empatía 4, Expresión 3, Liderazgo 1, Pelea 2

Técnicas: Armas C.C. 2, Etiqueta 3, Interpretación 3, Pericias 1

Conocimientos: Academicismo 3, Ciencia 3, Informática 2, Investigación 2, Leyes 2, Lingüística 3, Ocultismo 1

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 2, Fortaleza 2, Potencia 1, Presencia 3

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 2, Influencia 2, Mentor 3, Posición 2, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 3

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 6

ALEXEI DOROSHENKO, EL PRÍNCIPE EXILIADO

Trasfondo: De vez en cuando aparece en varios dominios un muchacho ruso del que se rumorea que es el zarévich Alexei, el hijo y heredero del zar Nicolás II Romanov, y la verdad es que el parecido es sorprendente. Algunos Ventrue rusos le han mostrado cierto respeto, pero él prefiere negar cualquier comentario sobre su pasado, mostrándose tenso cuando se le pregunta y prefiriendo cambiar de tema. Muchos lo atribuyen al trauma de haber perdido a su familia ante sus ojos, asesinada por los bolcheviques, y al Abrazo.

La realidad es que el pasado de Alexei está vinculado al del difunto zarévich de Rusia. Cuando la familia imperial fue arrestada por los bolcheviques, un grupo de monárquicos rusos ideó un plan para rescatar al zarévich y ponerlo a salvo en el extranjero. Para ello eligieron a un muchacho que trabajaba en una compañía de teatro y que se parecía enormemente a Alexei Romanov, y durante unos meses lo educaron para hacerlo pasar por él. Desgraciadamente, cuando los monárquicos supieron que los bolcheviques planeaban ejecutar al zar y a su familia actuaron de forma precipitada. El plan nunca llegó a realizarse por la repentina desaparición del sustituto y los conspiradores creyeron que había huido para evitar ocupar el lugar de Alexei.

Sin que lo supieran, un Vástago se había cruzado en el camino de los monárquicos, y creyendo que habían conseguido rescatar a Alexei Romanov, secuestró al muchacho y le dio el Abrazo, dándose cuenta demasiado tarde de su error, cuando la familia rusa ya había sido asesinada. Su nuevo chiquillo pagó las consecuencias y lo torturó salvajemente antes de abandonarlo.

No se sabe muy bien cómo, pero Alexei terminó en Kiev, donde los Tremere lo rescataron, al confundirlo también con el zarévich. Sin embargo, tras descubrir su verdadero linaje, lo entregaron al cuidado de los Ventrue, quienes lo adoptaron y educaron en las tradiciones del clan.

Unas décadas después Alexei reapareció en compañía del Justicar Ventrue. Había sido adiestrado como arconte, y a pesar de su apariencia infantil pronto demostró una gran habilidad para llevar a cabo sus funciones. Sus enemigos a menudo lo subestimaban, y a medida que pasaba el tiempo se mostraba cada vez más capaz, dirigiendo redes de espías e informadores.

Actualmente Alexei es un arconte respetado, y son varios quienes creen que en un futuro quizás no tan lejano podría ser elegido como Justicar del clan Ventrue. A lo largo de sus décadas de servicio ha construido una carrera destacable, y ha conseguido una gran respetabilidad.

Si algo temen quienes lo conocen es su carácter inestable. Aunque normalmente muestra un comportamiento correcto y formal, en ocasiones muestra una vena cruel y cambios repentinos de humor. Algunos creen que recuerda su pasado mortal, y podrían estar más acertados de lo que creen.

Imagen: Muchos Vástagos confunden a Alexei con el hijo del difunto zar Nicolás II, y el error es justificable, ya que ambos tienen un gran parecido, producto tanto de su herencia como de su preparación para ocupar el lugar del zarévich. Normalmente viste con trajes hechos a medida, y le gustan los abrigos largos.

Consejos de Interpretación: Te utilizaron cuando eras mortal y has pasado gran parte de tu existencia obedeciendo las órdenes de otros, algo que te resulta molesto. Tu eficiencia se debe sobre todo a tu deseo de ser independiente, pero una y otra vez te encuentras siendo subestimado. Te incomoda la mirada de superioridad de los antiguos, te incomodan los antiguos que te confunden con el zarévich. Lo único que quieres es encontrar un poco de paz, y el poder que tienes lo utilizas para atesorar unos pocos momentos que te puedes dedicar en exclusiva.

Clan: Ventrue

Sire: Vadim Menshov

Naturaleza: Solitario

Conducta: Tradicionalista

Generación: 9ª

Abrazo: 1918

Edad aparente: 12 (aunque aparenta ser mayor)

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Expresión 3, Intimidación 2, Liderazgo 2, Pelea 3, Subterfugio

2

Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 2, Conducir 1, Etiqueta 3, Interpretación 2, Pericias 1, Supervivencia 2, Trato con Animales 2

Conocimientos: Academicismo 2, Finanzas 1, Investigación 2, Leyes 3, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 3

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 2, Dominación 3, Fortaleza 4, Presencia 2

Trasfondos: Contactos 3, Criados 2, Influencia 2, Mentor 3, Posición 3, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad: 4

Fuerza de Voluntad: 7

Nota: Alexei sólo se alimenta de actores de teatro, una concesión de su psique a la época en la que era un niño actor.

PEQUEÑOS VAMPIROS

LA SANGRE DE LA INOCENCIA...

A veces los Vástagos alivian su existencia solitaria cortando frutos que todavía han de madurar, segando vidas que todavía tienen mucho por vivir. Esta situación resulta especialmente cierta entre los niños. La maldición de la sangre de Caín no está hecha para ellos, pero aún así, algunos terminan mezclándose con el resto de los Vástagos, pagando los pecados de sus padres.

...ES UN DULCE PARA LOS VAMPIROS

Pequeños Vampiros es un suplemento para **Vampiro: la Mascarada**, que analiza la figura del niño vampiro y presenta su situación en el Mundo de Tinieblas, con consejos para su creación y definición. Entre los niños vampiro hay seres salvajes y monstruosos y criaturas que se aferran desesperadamente a la humanidad, víctimas de una situación que no han deseado.

PEQUEÑOS VAMPIROS INCLUYE:

- Un ensayo sobre la presencia de los niños vampiros en la literatura y el cine.
- Una visión de la perspectiva de los niños en las diversas sectas y clanes de la Estirpe.
- Consejos para la creación e interpretación de niños vampiros.
- Ejemplos de personaje y más.