

Cadáveres chupasangres que regresan de la tumba para gozar de la sangre de los vivos. Monstruos condenados al Infierno que evitan su castigo mediante vida ilegítimamente robada. Eróticos depredadores que sustraen su alimento de inocentes, forzados -¿o, quizá, voluntarios?- hombres y mujeres. Desde el principio de los tiempos, la humanidad ha hablado del vampiro: el no-muerto, el espíritu demoníaco encarnado en carne humana, el cadáver alzado de su tumba poseído por un hambre abrasador de sangre caliente. De Hungría a Hong Kong, de Nueva Delhi a Nueva York, todo el mundo ha sufrido escalofríos de delicioso terror contemplando las proezas del vampiro que acecha en la noche. Los vampiros han frecuentado novelas, películas, series de televisión, videojuegos, ropa... incluso los cereales que desayunamos. Pero estas historias son sólo mitos, ¿no? No.

Vampiros.

Los vampiros han estado entre nosotros desde tiempos prehistóricos. Todavía andan entre nosotros. Han luchado una gran y secreta guerra desde las primeras tempranas noches de la historia de los humanos. Y el resultado final de esta eterna lucha determinará el futuro de la humanidad... o su condenación definitiva.

INTRODUCCIÓN

Este folleto de reglas facilita un vistazo introductorio a *Vampiro: La Mascarada*, un juego narrativo de White Wolf publicado en castellano por La Factoría de Ideas. Con estas reglas, tú y tus amigos podréis tomar el papel de los furtivos vampiros y contaréis historias acerca de los éxitos y fracasos de vuestros personajes, de oscuras acciones y de atisbos de bondad. En muchos aspectos, la narración se asemeja a juegos tales como *Invitación a un asesinato*. Los jugadores asumen el papel de un personaje, en este caso, de un vampiro, y se entra en una especie de teatro improvisado, en el que se va describiendo lo que el vampiro diría y/o haría. En un juego narrativo, los jugadores interpretan a sus personajes a través de aventuras, llamadas (de manera apropiada) historias. Éstas se desarrollan a partir de la combinación de los deseos de los jugadores y las directivas del Narrador (ver más abajo).

Ejemplo: *Rob, Brian, Cynthia y Alison se han reunido para jugar a Vampiro. Rob, Brian y Cynthia son jugadores: Rob está interpretando al Barón d'Havilland, un Ventrue aristócrata; Brian es Palpa, un Nosferatu que habita en las alcantarillas; y Cynthia juega con Maxine, una punky Brujah callejera. Alison es el Narrador (en este caso Narradora), y ha decidido que los personajes son llevados ante la presencia del Príncipe vampiro de la ciudad para ser juzgados. Los jugadores deciden ahora qué van a hacer: Rob, hablando como el Barón d'Havilland, intentará abrirse un camino de escape de la ira del Príncipe; Cynthia, como Maxine, increpará de forma colérica el «fascismo» del príncipe; y Brian, como Palpa, decidirá simplemente usar su invisibilidad mágica para escapar de la situación. En última instancia, será Alison, como Narradora, quien determine la reacción del Príncipe ante las palabras o actos de los personajes, hablará como el Príncipe, interpretará sus reacciones, y determinará si las reacciones de los personajes, si es que toman alguna, tienen éxito o fracasan.*

JUGADORES Y NARRADORES

La mayoría de los que juegan a *Vampiro* son jugadores. Ellos crean los personajes vampíricos, protagonistas imaginarios, similares a aquellos que se puedan encontrar en novelas, películas y comics. Sin embargo, en cada grupo, una persona debe tomar el papel de Narrador. Éste actúa como una mezcla de director, moderador, cronista y árbitro. El Narrador creará el drama a través del cual los jugadores dirigirán a sus personajes. También creará y adoptará el papel de los personajes de apoyo, tanto el de los aliados con quienes los personajes tratarán, como el de los antagonistas con los que lucharán. El Narrador inventará los detalles importantes del escenario narrativo, los bares, clubes nocturnos, negocios, y otras instituciones que suelen frecuentar aquéllos. Los jugadores decidirán como reaccionarán sus personajes ante situaciones dentro del juego, pero será el Narrador (con ayuda de las reglas) quien decidirá si éstos tendrán éxito en sus interacciones, y si se da el caso, la cuantía de éstos. Al final, es el Narrador el que tiene la autoridad sobre que ocurre en el juego.

¿QUÉ ES UN VAMPIRO?

Los juegos narrativos y los de rol ofrecen diversas clases de protagonistas. En *Dungeons & Dragons* de TSR, los jugadores asumen el papel de héroes en un mundo fantástico. En *Champions* de Hero Games, los jugadores interpretan el papel de superhéroes. En *Vampiro*, de una forma apropiada, los jugadores interpretan a vampiros, los inmortales que chupan sangre salidos del género de terror, y los conducirán a través de un mundo muy parecido al nuestro. Los vampiros que caminan por la Tierra en estas noches modernas son, a la vez, similares y diferentes a los que conocemos. Quizás sería mejor empezar nuestra discusión de los no-muertos como si fuese una raza aparte, conscientes, con similitudes superficiales con los humanos que fueron, pero que exhiben una miríada de diferencias tanto fisiológicas como psicológicas. En muchos aspectos, los vampiros se asemejan en gran medida a esos familiares monstruos salidos del mito y del cine (hay mucha verdad en aquellos viejos cuentos que, quizá, fueron creados por mortales confundidos o engañados). Sin embargo, tal y como muchos intrépidos cazadores de vampiros han aprendido a su pesar, no todo lo que cuentan las viejas en sus cuentos sobre vampiros es verdad.

- Los Vampiros son muertos vivientes, y deben alimentarse de la sangre de los vivos.

Cierto.

Un vampiro está clínicamente muerto, su corazón no late, no respira, su piel está fría, no envejece, y aún puede pensar, caminar, conspirar, hablar... cazar y matar. Por eso, para mantener su artificial inmortalidad, debe consumir sangre periódicamente, a ser posible humana. Algunos penitentes vampiros se alimentan con sangre de animales, y ciertos antiguos deben cazar y matar a otros de su clase para subsistir, pero la mayoría lo hace de la sangre de su raza original.

-Cualquiera que muera debido al mordisco de un vampiro se convertirá en vampiro.

Falso.

Si fuera cierto, el mundo estaría lleno de vampiros. Sí, se alimentan de sangre humana y algunas veces matan a la presa, pero la mayoría de los humanos que mueren debido al ataque de un vampiro simplemente fallecen. Para volver como un no-muerto, no se debe dejar ni una gota de sangre a la víctima y acto seguido ser alimentada con un poco de la sangre del vampiro que le atacó. Este proceso, llamado Abrazo, es lo que causa la transformación mística de humano a no-muerto.

- Los vampiros son monstruos, espíritus demoníacos encarnados en cadáveres.

Falso... y cierto.

Los vampiros no son demonios de por sí, sino que una combinación de trágicos factores les impulsa inexorablemente a hacer maldades. Al principio, el vampiro recién creado piensa y actúa tal y como lo hizo en vida. No degenera automáticamente en un monstruo sádico y malvado. Sin embargo, pronto descubrirá su insaciable sed de sangre, y se dará cuenta que su existencia depende de cazar a los de su especie. En muchos aspectos, la forma de pensar del vampiro cambia, adopta una serie de comportamientos que son más propios de un depredador solitario que de un omnívoro común. Al principio no querrá alimentarse, pero al final se verá forzado por las circunstancias o por necesidad, y hacerlo se hará más fácil a medida que pase el tiempo. Se dará cuenta de que ya no es digno de confianza, y empezará a dejar de confiar en los demás. Comprenderá que es diferente, y se mantendrá alejado del mundo mortal. Se hará cargo de que su existencia dependerá del secreto y el control, se convertirá en un manipulador de primera clase. Las cosas degenerarán a medida que los años se conviertan en décadas y éstas en siglos, matará una y otra vez y verá cómo la gente a la que quiere envejece y muere. La vida humana, tan corta y vulgar en comparación con la suya, tendrá menos y menos valor, hasta que el “rebaño” mortal que le rodea no signifique más que un enjambre de molestos insectos. Los vampiros antiguos son los más hastiados, insensibles, paranoicos (resumiendo, monstruosos) seres que el mundo haya conocido. Puede que no sean exactamente demonios, pero, ¿quién nota la diferencia?

- La luz del sol quema a los vampiros.

Cierto.

Si los vampiros no se esconden del sol, mueren, aunque algunos pueden resistir el toque de sus rayos durante periodos cortos de tiempo. Son criaturas nocturnas, y a la mayoría les resulta extremadamente difícil mantenerse despiertos durante el día, incluso en áreas protegidas.

- Los vampiros son repelidos por el ajo y el agua corriente.

Falso.

Esto son sólo mitos. Aunque algunos vampiros concretos podrían verse afectados por ellos.

- Los vampiros son repelidos por las cruces y otros símbolos religiosos.

Generalmente esto es falso.

Pero, si el portador del símbolo tiene una gran fe en el poder que éste representa, un vampiro puede sufrir efectos nocivos.

- Los vampiros mueren si su corazón es atravesado por una estaca.

Falso.

Sin embargo, una estaca de madera, flecha, saeta..., que atraviere el corazón del monstruo, lo paraliza hasta que le sea extraída.

- Los vampiros tienen la fuerza de diez humanos, pueden controlar a los lobos y a los murciélagos, pueden hipnotizar a los vivos e incluso recuperarse de la herida más grave.

Cierto y falso.

El poder de un vampiro aumenta con la edad. Los vampiros jóvenes y los recién creados son, a menudo, poco más poderosos que los humanos. Pero a medida que crecen en edad y entendimiento, aprenden a utilizar su sangre para invocar poderes mágicos y secretos, a los que llaman Disciplinas. Los ancianos poderosos son a menudo rivales de ficticios Lestat o Drácula, y los verdaderos antiguos, como los Matusalenes y los Antediluvianos, que han estado rondando las noches de miles de años, poseen literalmente poderes semejantes a los de los propios dioses.

LA CAZA

A partir de lo anterior, la diferencia más fundamental entre humanos y vampiros está en sus hábitos alimenticios. Éstos últimos no pueden subsistir gracias a la comida normal de los mortales, sino que para mantener sus eternas vidas, deben consumir sangre, a ser posible sangre fresca humana. Los vampiros obtienen su alimento de varias formas distintas. Algunos cultivan «rebaños» de mortales voluntarios, quienes aprecian el éxtasis del Beso vampírico. Algunos se deslizan en las casas por la noche, alimentándose de humanos dormidos. Otros rondan las zonas de ocio de los mortales: clubes nocturnos, bares y teatros, atrayéndolos a aventuras ilícitas y ocultando su abuso con actos de pasión. Y todavía hay quien incluso se alimenta de la forma más tradicional: siguiendo, atacando e incapacitando (o incluso matando) a los mortales que rondan por callejones nocturnos y solitarios y terrenos lejos de cualquier lugar.

EL MUNDO NOCTURNO DEL VAMPIRO

Los vampiros también valoran el poder, por sus propias razones y por la seguridad que éste brinda, además encuentran ridículamente fácil adquirir bienes mundanos, riquezas e influencia. Una mirada hipnótica y unas cuantas palabras bastan para que un astuto vampiro tenga acceso a toda la riqueza, poder y sirvientes que pueda desear. Algunos poderosos vampiros son capaces de implantar sugerencias u órdenes post-hipnóticas en la mente de los mortales, haciendo que éstos olviden su presencia. De esta forma, pueden adquirir fácilmente legiones de inconscientes esclavos. Más de un “funcionario público” y corporativos tienen secretas charlas con sus amos vampíricos. Aunque hay excepciones, los vampiros tienden a permanecer en las ciudades. Éstas proveen innumerables oportunidades de sustento, aventuras y política, y la naturaleza les ha demostrado a menudo ser peligrosa.

Las regiones despobladas son el hogar de los Lupinos, los hombres-lobo, sus ancestrales enemigos que sólo buscan la erradicación de todo vampiro.

EL ABRAZO

Los vampiros son creados mediante el proceso conocido como el Abrazo. Es muy similar a la forma en la que se alimenta un vampiro: éste drena de sangre a la presa elegida. Sin embargo, después del completo desangrado, el vampiro ofrece un poco de su sangre inmortal al vacío mortal. Sólo una minúscula porción, una o dos gotas, es suficiente para convertirlo en no-muerto. Este proceso puede, incluso, ser realizado sobre un humano que ya esté muerto, suponiendo que el cuerpo esté todavía caliente. Una vez la sangre ha sido transferida, el mortal “despierta” y empieza a beber espontáneamente. Pero, aunque animado, todavía está muerto, pues su corazón no late, ni respira. A partir una o dos semanas después, el cuerpo comienza a sufrir una serie de ligeras transformaciones, aprende a usar su Sangre, y se le enseña los poderes especiales de su clan. Ahora es un vampiro.

Algunos clanes vampíricos dan el Abrazo de manera más frecuente que otros, pero esto no se concede casi nunca a la ligera. Después de todo, un nuevo vampiro es un potencial competidor por el alimento y el poder. Alguien elegido como posible candidato es a menudo observado durante semanas e incluso años por un observante sire, quien ávidamente evalúa si el mortal sería una buena inversión para el clan.

LAS SEIS TRADICIONES

Los vampiros de la Camarilla juraron mantener las legendarias Seis Tradiciones de Caín, las leyes que supuestamente éste transfirió a su progenie. A semejanza de otras leyes, las Tradiciones son comúnmente ignoradas, quebrantadas o violadas. Sin embargo, son los pilares de la sociedad de la Camarilla, y el vampiro que las burla descaradamente lo hace a su propio riesgo.

- Primera Tradición: La Mascarada

No debes revelar tu naturaleza a los extraños de la Sangre. Al hacerlo, renuncias a tus derechos sobre la Sangre.

- Segunda Tradición: El Dominio

El dominio es de tu incumbencia. Todos los demás te deben respeto mientras estén en él. Nadie puede oponerse a tu palabra en tu dominio.

- Tercera Tradición: La Progenie

Sólo serás sire de otros con el permiso de tus mayores. Si creases a otro sin permiso, tú y tu progenie seréis destruidos.

- Cuarta Tradición: La Rendición de Cuentas

Aquellos a los que has creado son tus propios chiquillos. Hasta que tu progenie sea liberada, mandarás sobre ella en todo momento. Tuyos serán sus pecados para purgarlos.

- Quinta Tradición: Hospitalidad

Honra el dominio de otro. Cuando llegases a ciudad ajena, deberás presentarte a aquél que gobierne. Sin su aceptación, no serás nada.

- Sexta Tradición: Destrucción

Tienes prohibido destruir a otro de tu clase. El derecho a la destrucción pertenece sólo al más anciano. Sólo el más anciano de entre vosotros puede invocar la Caza de Sangre.

HISTORIA

Los vampiros (o Vástagos, tal y como se autodenominan) han existido durante siglos y siempre han dado la apariencia de inmutables a ojos mortales. Incluso la sociedad de la Estirpe ha sufrido evoluciones, conflictos y refriegas. Permítenos mirar a la historia tal y como la ven los Vástagos, para que así puedas comprender mejor sus actuales motivaciones.

CAÍN Y LAS PRIMERAS NOCHES

De acuerdo con el mito de los Vástagos, el primero de ellos fue Caín, el primer asesino, que por el crimen que cometió, fue maldito por Dios y transformado en vampiro. Exiliado de su gente, Caín se vio forzado a vagar por los límites de la civilización, atemorizado por el sol y sediento de sangre. En su soledad, Caín encontró a una poderosa hechicera llamada Lilith, la primera mujer de Adán. Ella le enseñó cómo utilizar su sangre para realizar magia poderosa (de hecho, unos cuantos herejes dicen que fue Lilith, y no Caín, el Primer Vampiro). Lilith enseñó a Caín muchas cosas, entre las cuales estaban las de usar su sangre para invocar poderes místicos, y para crear a otros como él.

LA SEGUNDA GENERACIÓN Y LA PRIMERA CIUDAD

Al principio, Caín rehusó engendrar, porque creyó que maldeciría al mundo con otros como él. Pero finalmente atrajo tres candidatos a su lado. Éstos, a su vez, crearon a trece más, y estos voraces seres depredaron de manera descuidada sobre tempranas gentes del mundo y los utilizaron como marionetas en sus fraternales feudos. Caín, enrabiado por este comportamiento, prohibió la creación de más progenie. Reunió a sus chiquillos y a los chiquillos de sus chiquillos, y creó una gran ciudad, la Primera Ciudad del mundo, en la que vampiros y mortales coexistieron en paz.

LOS ANTEDILUVIANOS Y LOS CLANES

Esto no podía durar. Los hijos de Caín disputaron el afecto de sus sires, y otra vez los humanos fueron usados como peones. Finalmente la ciudad sucumbió, algunos dicen que por causa de un desastre natural, otros que la conjura de un desdeñado y vengativo vástago precipitó el cataclismo. Caín desapareció en el desierto, para no saberse nada más de él. Los tres vampiros de la Segunda Generación desaparecieron, de igual forma, en las neblinas de leyendas. Pero los 13 hijos de los de la Segunda generación, libres de ataduras, comenzaron a crear nuevos vampiros irresponsablemente. Se les terminó por conocer como Antediluvianos, y sus chiquillos, creados a su imagen, heredaron sus dones y maldiciones mágicas. Fue así como los clanes se formaron. Los Vástagos cometieron sus peores crímenes durante la temprana Edad Media. Durante este periodo, la mayoría de los vampiros gobernaron de forma abierta, asfixiando bajo su nocturno control tanto al campesino como al señor feudal. La población vampírica alcanzó niveles desorbitantes, y en aquella época dio la impresión de que los vampiros dominarían para siempre.

LA REVUELTA ANARQUISTA

De nuevo no pudo durar. Los Hijos de Caín, en su propia arrogancia, comenzaron a hacer alarde de su poder. Los aterrizados campesinos hablaron de los monstruos que habitaban entre ellos, y la Iglesia comenzó a escuchar. Las noticias de algunos asustados clérigos dieron como fruto a una frenética Inquisición, y los vengativos humanos se alzaron en una oleada de sangre y fuego. Aunque de manera individual son mucho más poderosos que los mortales, incluso el más poderoso vampiro no pudo resistir frente al gran número de humanos; vampiro tras vampiro fueron arrastrados fuera de sus guaridas y expuestos al fuego y a la luz del sol. En esta agonía, un flujo de revueltas azotó a los Hijos de Caín. Los vampiros más jóvenes, que habían sido utilizados como carne de cañón por aterrizados antiguos con tal de defenderse de la Inquisición, comenzaron a alzarse contra sus sires, buscando otro modelo de sociedad vampírica, no negando La Mascarada, como El Sabbat, también creyendo en el gobierno de los más antiguos como la Camarilla, apelando al sentido de la obligación y no al lazo de sangre como herramienta de control. Estos anarquistas comparten con El Sabbat su búsqueda de libertad, pero lo enfocan de un punto de vista diferente, tampoco se oponen directamente a la Camarilla como tal, si no que al oponerse la Camarilla a ellos, ellos reaccionan. Son el grupo minoritario de entre los tres, a diferencia de la Camarilla y El Sabbat no se considera una secta, son un movimiento político y sociológico.

LA EDAD OSCURA

Los clanes se expandieron por todo el mundo sembrando discordia y miseria. Aunque cada sucesiva generación de vampiros era más débil que la anterior, consiguieron este malestar por su cada vez más elevado número. En los zigurats de Babilonia, en los palacios de Creta, en los tribunales de Roma, los vampiros han gobernado como sombríos tiranos, utilizando siempre a los mortales como comida e inconscientes soldados. Vampiro luchó contra

vampiro, clan contra clan, y así, desde las antiguas rivalidades de la Primera Ciudad, nació la gran *Yihad*, que todavía se está librando.

LA YIHAD

Desde las noches de la antigüedad, los Hijos de Caín han luchado por la supremacía. Líderes, culturas, naciones y ejércitos han sido peones en su guerra secreta, y esta conspiración ha influenciado mucho (aunque no a toda) a la historia humana. En el mundo nocturno de los vampiros muy pocas cosas son lo que parecen: un golpe de estado, una bancarrota económica o una tendencia social pueden ser sólo la punta del iceberg de una lucha que dura ya siglos. Los vampiros antiguos manipulan desde las sombras tanto a humanos como a vampiros, al mismo tiempo que también ellos son utilizados. De hecho la mayoría de los contendientes no saben ni para quién ni por qué luchan.

En Europa del Este, un grupo de vampiros aprendió a romper las ataduras místicas que los unían a sus progenitores. El continente entero se agitó bajo una nocturna revuelta, tan pronto como los rebeldes hijos se iban librando del yugo de sus amos. La Inquisición y la revuelta de los vampiros “anarquistas” hicieron creer que la Estirpe no sobreviviría. Y de esta manera, en el siglo XV, se convocó un concilio. Siete de los 13 clanes se unieron en una organización bautizada como la Camarilla. Gracias a su superioridad numérica, la Camarilla consiguió vencer a los anarquistas y sus integrantes aceptaron convivir tras una gran Mascarada. Los señores de la Camarilla decretaron que jamás los vampiros volverían a gobernar de forma abierta. *«Tendremos que escondernos entre los mortales, y ocultar nuestra naturaleza de nuestras presas, y en unas pocas décadas, sólo nos recordarán como mitos»*. Así pues, nació la Mascarada, y la Inquisición empezó a olvidar gradualmente su objetivo original. Aquellos anarquistas que no se unieron a la Camarilla, fueron expulsados a tierras desoladas, de las cuales emergerían más tarde como el temido culto Sabbat. Con el descubrimiento del Nuevo Mundo y el amanecer de la ciencia, la humanidad fue olvidando progresivamente a los Vástagos, relegándolos al estatus de leyendas infantiles. Pero, aunque ocultos, los vampiros seguían siendo una realidad. Las guerras de la *Yihad* crecieron, aunque las noches de guerra abierta fueron reemplazadas por repentinas emboscadas y la manipulación de peones humanos. Tejiendo sus telas a lo largo de las crecientes ciudades, los Vástagos cambiaron sus antiguos juegos por más metódicos pero no por ello menos mortales.

Y las guerras continuaron durante siglos, y todavía lo hacen. La *Yihad* ruge como siempre lo ha hecho, aunque los castillos son suplantados por rascacielos, y las espadas y antorchas se convierten en ametralladoras y misiles, y los cofres llenos de oro son sustituidos por valores del Tesoro... el juego sigue siendo el mismo. Vástago lucha contra Vástago, clan contra clan, Camarilla contra Sabbat, y así lo han hecho durante eones. Los enfrentamientos vampíricos que nacieron bajo las noches de Carlomagno, terminan ahora en las calles de Nueva York; un insulto susurrado en la corte del Rey Sol puede verse contestado con una toma corporativa en Sao Paolo. Las abultadas ciudades proveen de incontables oportunidades para alimentarse, traficar con el poder y para la guerra. Cada vez más, los vampiros hablan de la *Gehena*, la largamente profetizada noche del Apocalipsis, cuando los

más antiguos de los vampiros: los míticos Antediluvianos, emergerán de sus ocultas guaridas para devorar a todos los jóvenes.

Esta *Gehena*, tal y como dicen los Vástagos, será el presagio del fin del mundo, y tanto vampiros como mortales serán consumidos en una inexorable oleada de sangre. Algunos intentan prevenirla, otros la aguardan de manera fatalista, y hay quien incluso la considera un mito. Sin embargo, los que creen en ella aseguran que el final está muy cerca, quizá sólo sea cosa de años...

LA CAMARILLA

La Camarilla es una gran secta de vampiros que se creó al final de la época medieval. Siendo una especie de «Naciones Unidas» vampíricas, se formó para proteger a los vampiros de las purgas de la Inquisición, mantener las Tradiciones de Caín, y reforzar la Mascarada. La mayoría de los vampiros de la Camarilla mantienen fanáticamente esta última, recordando las noches de fuego en las que muchos vampiros fueron desterrados y destruidos. Niegan la idea de verse a sí mismos como monstruosos depredadores, intentando vivir clandestinamente entre los humanos y alimentándose sin que nadie se dé cuenta de ello. La Camarilla es la secta más popular, y (en teoría) la más poderosa. Pero comprende siete clanes de vampiros, cada uno con su propia cultura y propósitos, y esto tiende a crear desacuerdos. Gobernada como un tipo de parlamento fragmentario, la Camarilla es lenta al actuar y, a menudo, indecisa ante las amenazas; sin embargo, cuando demuestra todo su poder es casi imparable. Se supone que los personajes principiantes son vampiros de la Camarilla, y pertenecen a uno de los siete clanes. Éstos son:

Brujah: Un clan de vampiros violentos y antiautoritarios que abrazan la causa de la libertad alejándose de las restricciones sociales.

Gangrel: Un clan de cambiaformas nómadas y solitarios que prefieren el aislamiento de la naturaleza a los confines de la ciudad.

Malkavian: Un extraño clan de lunáticos cuyos miembros son infames por su locura y perspicacia.

Nosferatu: Un repulsivo clan de monstruos deformes que vagan por alcantarillas y túneles subterráneos.

Toreador: Un clan de vampiros elegantes y apasionados que patrocinan a artistas, músicos, actores y a gente de características similares.

Tremere: Un clan secreto y confidente de vampiros hechiceros que practican la magia de la sangre.

Ventru: Un clan de nobles y aristócratas que consideran como deber el gobernar la Camarilla.

EL SABBAT

El enemigo más cruel de la Camarilla es la temida secta conocida como Sabbat. Originariamente surgidos de restos de manadas anarquistas, esta secta ha evolucionado a algo mucho más mortal. El Sabbat “libera” a los vampiros de las cadenas de la Camarilla y de sus sires. Su definitivo Darwinismo Social expone el principio de supremacía vampírica, en el que se defiende que, ya que los vampiros son la cumbre de la pirámide alimenticia, deberían dominar a los humanos de forma descubierta. Esta actitud se manifiesta a menudo en horribles y crueles acciones que, medidos según el estándar humano, hacen que los indignados vampiros de la Camarilla tilden al Sabbat de secta de malhechores. Dos clanes dirigen el Sabbat. El clan Lasombra es el más prestigioso y a la vez temido clan debido al dominio que sus miembros ejercen sobre las sombras. Sus aliados y ocasionales rivales son los Tzimisce, un clan de retorcidos eruditos y conjuradores, tristemente célebres por su crueldad. Se dice que los miembros de este clan pueden moldear la carne y el hueso, de sí mismos, así como la de los demás.

LOS ANARQUISTAS

Algunos vampiros jóvenes todavía permanecen libres del control de la Camarilla o del Sabbat. Se califican a sí mismos como “anarquistas” en honor a los guerreros que lideraron la gran revuelta del siglo XV. En su mayor parte, estos modernos revolucionarios son grupos heterogéneos de Brujah y Caitiff, aunque todos los clanes están representados en sus filas. La Camarilla los trata como si fuesen termitas, poca cosa si se les considera de manera individual, pero potencialmente inestables si se les permite reproducirse.

LOS MATUSALENES

Si preguntas a un mortal por el nombre de los depredadores más peligrosos que hay sobre la faz de la Tierra, él te nombrará al tigre de Bengala, al cocodrilo del Nilo o al gran tiburón blanco. Pero hazle la misma pregunta a un vampiro, y a menudo podrás oír cómo la palabra “Matusalén” sale de sus fríos labios. Puesto de manera simple, los Matusalenes son vampiros ancestrales, que han sobrevivido más de un milenio. Y en todo este tiempo han sufrido, en la mayoría de los casos, cambios tanto fisiológicos como psicológicos. Desde la perspectiva de un vampiro, la más horrible de estas alteraciones es la predilección por la sangre vampírica, tal y como los vástagos se alimentan de la sangre de los mortales, a su vez también ellos sirven también como alimento. La mayoría de los vampiros prefieren ignorar el hecho de la existencia de los Matusalenes, considerando que son aberraciones casi tan extinguidas como los dinosaurios. Sin embargo, es irónico como la mayoría de las tramas de la *Yihad* pueden ser trazadas hasta estos ancestrales y sombríos primogénitos.

LOS INDEPENDIENTES

Cuatro clanes decidieron permanecer neutrales en la gran *Yihad*, ofreciendo sus servicios (y sacando provecho) tanto a la Camarilla como al Sabbat. Estos son: los Assamitas, un clan mortífero de vampiros asesinos salidos del Oriente Medio; los Seguidores de Set, un oscuro culto de vampiros adoradores de Set, el dios serpiente; los Giovanni, una aislada familia de incestuosos nigromantes y financieros; y los Ravnos, una línea nómada de charlatanes y ladrones gitanos.

POSICIÓN

Los vampiros son criaturas muy jerárquicas, y en particular, los de la Camarilla han creado una elaborada estructura para asegurar el orden entre los no-muertos. El territorio vampírico (generalmente consistente en ciudades y suburbios) se divide en feudos. Cada uno de ellos es gobernado por un príncipe (termino usado de manera unisexual), un poderoso vampiro antiguo. Esta figura puede ofrecer a vampiros con menos poder, zonas de caza dentro de su propio feudo, que son conocidos como Dominios.

LOS ANTIGUOS

Los antiguos son vampiros que han existido durante 300 ó más años. Conocen muchos poderes mágicos, haciendo que la mayoría de ellos sean formidables y mortíferas criaturas. Tienen a ser conspiradores, inhumanos y paranoicos, y harán lo posible por mantener su estructura de poder: desde oprimir o manipular a advenedizos vampiros jóvenes hasta destruir a sus rivales.

EL PRÍNCIPE

El vampiro gobernante de un territorio Camarilla es conocido como Príncipe. Este poderoso Vástago es normalmente de Clan Ventrue o Toreador, sin embargo, se ha oído hablar de príncipes Brujah, Nosferatu e incluso Malkavian. Esta figura tiene poder absoluto para establecer, dar o quitar Dominios, y para prohibir la caza en ciertas zonas. También puede declarar ciertos territorios como Elíseos (zona neutral donde la violencia está prohibida), y puede invocar Cazas de Sangre sobre aquellos vampiros rebeldes y descontentos que violen alguna de las Seis Tradiciones. Las regiones controladas por príncipes suelen tener el tamaño de una ciudad, de este modo existe un Príncipe de París, un Príncipe de Chicago, un Príncipe de Atlanta, etc. Debido a que, a menudo, esta figura ha vivido en la urbe durante mucho tiempo, ha tenido tiempo de sobra para construir una estructura de poder, y, por lo general, saben mucho más de lo que ocurre en “su” ciudad, de lo que los anarquistas puedan creer.

LOS ANCILLAS

Por debajo de los antiguos están los ancillas. En su mayor parte son vampiros que han existido de 100 a 300 años, aunque ciertos jóvenes ambiciosos han alcanzado esta posición prematuramente. Como su nombre sugiere, los ancillas sirven como ayudantes y agentes de los antiguos o a la corte, usualmente también juegan sus propios juegos de poder, pero sus consecuencias son menores que aquellos realizados por los antiguos.

LOS NEONATOS

En lo más bajo de esta estructura se encuentran los neonatos, creados hace menos de un siglo. Aunque apreciados de forma ocasional, son, a menudo, utilizados como peones por maquinadores antiguos. Este trato pésimo, junto al valor que las recientes generaciones han puesto sobre la individualidad, son, de manera frecuente, causa de malestar hacia los antiguos. Al fin y al cabo, cuando uno llegó a la mayoría de edad durante el Verano del Amor, le resulta bastante difícil comprender a un viejo tirano y reaccionario que creció bajo juramentos feudales y Derechos Divinos. Se asume que la mayoría de los personajes son, en principio, neonatos. Los vampiros antiguos son normalmente mucho más poderosos que los personajes creados mediante las reglas de este kit.

LA PRIMOGENITURA

A menudo el príncipe es asistido por un consejo de asesores, elegidos de entre los más poderosos de los distintos clanes. Estos antiguos son colectivamente llamados Primogenitura. Aunque, en teoría, el gobierno de un príncipe es absoluto, si no hace caso a su primogenitura, será derrocado o asesinado sistemáticamente. La primogenitura es una fuerza extraordinaria e incesantemente intrigan entre si y con el príncipe.

LOS CLANES

De acuerdo a los antiguos mitos, los hijos de los hijos de Caín, los Antediluvianos, fueron 13, cada uno de los cuales, continua la historia, fundó un gran clan de descendientes vampíricos, cuyos miembros portan los dones, así como los estigmas, de sus progenitores. Los eones, junto a las mentiras, han ocultado la verdad de esta historia, pero no se puede negar que 13 clanes de Vástagos existen hoy en el mundo. Esto otorga distintos beneficios y “estigmas” sobre los vampiros abrazados por ellos, así, por ejemplo, los Nosferatu son tristemente célebres por su horrenda fealdad, mientras los Brujah son bastante conocidos por su temperamento violento. Los clanes actúan como una combinación de familia, grupo social y escuela. Por ejemplo, los violentos Brujah enseñan a sus chiquillos a hacerse inhumanamente fuertes, rápidos y temibles, mientras los mágicos Tremere instruirán a sus discípulos en los métodos de la percepción extrasensorial, el control mental y la magia. Algunos son intolerantes y están estrechamente unidos, con estructuras sociales definidas y agendas globales, mientras que otros son disgregados y anárquicos, unidos sólo por su

sangre común. Cuando se crea un vampiro, el jugador debe elegir uno de estos siete clanes (hay otros seis, cuatro neutrales y dos del Sabbat, pero en este kit no se tratarán).

BRUJAH

Los Brujah son herederos de un legado antiguo y majestuoso, algo desdichado. Los Brujah actuales parecen más una multitud que un clan. Punkies, terroristas, revolucionarios, criminales, pandilleros y gente por el estilo son los que forman este clan, que no parece unido más que por el desprecio de sus miembros hacia las instituciones de la sociedad, tanto vampírica como mortal. Aunque esto no es del todo cierto, los miembros del Clan Brujah están entre los vampiros más salvajes, y hasta el más insignificante de los deslices o molestias pueden desatar a un aullante y frenético Brujah. La desunión de los Brujah mantiene al clan tenuemente dentro de la Camarilla, pero los más rebeldes se unen a los anarquistas, para así golpear mejor contra los odiados antiguos. Incluso el Brujah más “manso” molesta rutinariamente tanto a antiguos como a príncipes mediante actos provocativos y rebeldes. A pesar de su terquedad, son valorados como guerreros, pues quizás sean los vampiros más peligrosos en una batalla abierta. Encolerizar a un Brujah es casi un acto suicida, y tienen mala reputación debido a su temperamento.

Debilidad: La locura de la Sangre. Los Brujah se enfadan mucho más rápido que el resto de los vampiros. Todas las dificultades para resistir el frenesí aumentan en 2.

Disciplinas de Clan: Celeridad, Fortaleza, Presencia.

GANGREL

De todos los vampiros, quizás sean los Gangrel los más cercanos a su naturaleza interior. Estos nómadas repudian los límites de la sociedad, prefiriendo el confort de la naturaleza. Se ignora cómo logran evitar la ira de los Lupinos, pero quizás tenga algo que ver con el hecho de que también ellos cambian de forma. Cuando los mortales hablan de un vampiro que se transforma en lobo o murciélago, probablemente será de un Gangrel. Como los Brujah, los Gangrel son fieros guerreros, pero su fiereza no surge de la rabia anárquica, sino del instinto animal. Tienen un agudo entendimiento de la Bestia que habita en sus almas, y prefieren pasar sus noches en compañía de los animales a los que emulan.

Debilidad: El ansia de la Sangre. Los vampiros del clan Gangrel están tocados por la Bestia Interior. A lo largo del tiempo, la mayoría de ellos desarrollan rasgos animales (tales como ojos de gato, piel, u hocico y orejas de murciélago).

Disciplinas de Clan: Animalismo, Fortaleza, Protean.

MALKAVIAN

A primera vista, los miembros del Clan Malkavian no parecen formar un clan, son elegidos de todas las razas, credos y estratos sociales. Pero ellos, a pesar de su categoría social, sufren algo en inquietante común: todos están bastante locos.

Ya sea por la elección de víctimas en sí, o por las circunstancias del Abrazo o por la propiedad de la sangre Malkavian, todos sus vampiros terminan por volverse locos poco después de su transformación (¡si no estuvieran locos ya!). A consecuencia de esto, la mayoría de los Malkavian son tratados como parias, excluidos de una sociedad vampírica temerosa de sus impulsos aleatorios y caprichosos antojos. Sin embargo, los Vástagos más

sabios prefieren tener a mano a estos “locos”: tras sus cacareos lunáticos y febriles delirios se esconden fragmentos de ingenio e incluso sabiduría.

Debilidad: Locura. Todo Malkavian de tener *como mínimo* un trastorno.

Disciplinas de Clan: Auspex, Dementación, Ofuscación.

NOSFERATU

A los hijos de Caín se les conoce como «*los Condenados*» y ningún vampiro puede personificar mejor esto que los desdichados del Clan Nosferatu. Mientras que los demás todavía parecen humanos y pueden mezclarse entre la sociedad mortal, estos vampiros están deformados por la maldición del vampirismo. Explicándolo de manera brusca, el Abrazo los transforma un horrible monstruo. Incapaces de caminar entre los humanos, los Nosferatu deben deambular por las alcantarillas y catacumbas subterráneas. Otros vampiros los repudian, considerándolos muy desagradables y tratan con ellos sólo cuando es necesario. Sin embargo y debido a este estigma, los Nosferatu son los supervivientes por excelencia. Pocas criaturas, mortales o vampiros, conocen los callejones y oscuros rincones de una ciudad como ellos. Además, han depurado el acecho y el espionaje hasta convertirlos en finas artes, si hay alguien que sepa algo sucio sobre la sociedad mortal o vampírica, ese será un Nosferatu. Por último, milenios de deformidad y compartido abuso han forjado fuertes lazos entre estos monstruos. Dejan las ubicuas disputas y rencillas a los demás clanes, mientras ellos prefieren trabajar al unísono. Si te metes con uno, te metes con todos, y eso podría no gustarte...

Debilidad: Repugnante. Tal y como se ha comentado, los Nosferatu ofrecen una horrible visión, y no son, de ninguna manera, agradables de ver. El Rasgo Apariencia de estos vampiros es cero.

Disciplinas de Clan: Animalismo, Ofuscación, Potencia.

TOREADOR

A los Toreador se les denomina de muchas maneras, siendo “degenerados”, “artistas”, “farsantes” y “hedonistas” sólo unos cuantos ejemplos. Pero tal clasificación sólo perjudica al clan. Dependiendo del individuo y de su situación, estos vampiros son a la vez elegantes y flamantes, brillantes y ridículos, visionarios y libertinos. Quizás la única verdad que se puede decir acerca del clan es la devoción a la estética de sus miembros. Sea lo que sea que hagan lo harán y lo disfrutarán con pasión. Para los vampiros del clan Toreador, la vida eterna debe ser saboreada. La mayoría de ellos fueron artistas, músicos o poetas en vida, muchos han pasado siglos frustrados creando graciosas obras de arte, de música o de poesía. Los Toreador comparten con los Ventrue el amor por la alta sociedad, aunque no todos se toman la molestia de organizar nada: para eso están los funcionarios, cariño. Saben que lo que hay que hacer es cautivar e inspirar, mediante su hablar ingenioso, sus finos movimientos y su simple y chispeante existencia.

Debilidad: Embeleso. Los Toreador son amantes de la belleza y de la estética. Cuando uno de ellos ve, oye o incluso huele algo que es (a discreción del Narrador) realmente bello, debe tener éxito en una tirada o se quedará extasiado por la sensación.

Disciplinas de Clan: Auspex, Celeridad, Presencia.

VENTRUE

Elegantes, aristocráticos y majestuosos, los Ventrue son los señores de la Camarilla. Fue este clan el que puso la piedra angular de la Camarilla, así como el que la dirige e insta en sus momentos más oscuros. Incluso hoy día, la mayoría de los príncipes son del Clan Ventrue. Por supuesto, ellos prefieren que las cosas sean así. Por la tradición de la nobleza obliga, estos vampiros deben gobernar a los demás clanes por su propio bien. En las noches antiguas, los Ventrue fueron elegidos de entre nobles, príncipes mercantes o gentes de poder. En tiempos más modernos el clan recluta miembros de viejas familias adineradas, despiadados “trepas” corporativos y políticos. Aunque se mueven en los mismos círculos sociales que los Toreador, no desperdician sus existencias con frivolidades y charlas ociosas. Los Ventrue portan soberbiamente los privilegios del liderazgo, y estoicamente asumen su carga. Así siempre ha sido, y así siempre debería ser.

Debilidad: Extraños gustos. Los Ventrue son elegantes y selectos, incluso con la sangre. No toda la sangre es de su agrado, el jugador debe elegir un cierto tipo de sangre que será la única con la que su personaje se alimentará (sólo sangre de músicos, o sólo de vírgenes, o sólo de la realeza, etc.). Esta sangre, y solamente ésta, satisfará el paladar del Ventrue, no beberá ninguna otra, ni siquiera cuando estén hambrientos.

Disciplinas de Clan: Dominación, Fortaleza, Presencia.

TREMERE

Incluso entre los vampiros, el distante Clan Tremere tiene reputación de traidor. Esta fama está bastante bien merecida, pues estos vampiros fueron originariamente una cábala de magos humanos que, sedientos de vida inmortal, arrebataron el secreto del vampirismo a involuntarios Vástagos. Estos viles actos les dieron un siniestro renombre, incluso hoy, a ciertos clanes no les importaría, en absoluto, destruir a toda la línea Tremere. Sin embargo, el Clan Tremere tiene su lugar en la Camarilla, pues sus miembros fueron de mucha utilidad para suprimir a la Inquisición y apoyar la Mascarada. Además de haber demostrado ser peligrosos enemigos, también han mostrado ser poderosos aliados. Los Tremere todavía practican una versión de las artes arcanas que estudiaron en vida, y así, estos «*hechiceros*» usan sus poderes mágicos en servicio a la Camarilla casi tanto como utilizan ésta para sus propios fines.

Debilidad: Jerarquía. Se espera que todos los Tremere sean leales a los Siete Antiguos del clan, para lograr esto, son obligados a beber sangre de ellos al ser creados. Esta ingestión crea un lazo místico entre todos los miembros del clan, pero particularmente entre ancianos y jóvenes.

Disciplinas de Clan: Auspex, Dominación, Taumaturgia.

LAS DISCIPLINAS

Las Disciplinas son los poderes vampíricos. Los vampiros, por su condición de no-muertos, tienen algunas otras propiedades, como aguantar daños sobre su cadáver como los zombis o cadáveres andantes que son, lo que les permite resistir un castigo físico extremo (huesos rotos, heridas en puntos vitales... para los vivos, caídas mortales, etc.) y las reglas así lo plasman.

Igualmente, al ser cadáveres, están libres de la necesidad de respirar, alimentarse, y demás, lo cual puede ser una ventaja (por ejemplo, para bucear un tiempo de horas, resistir gases tóxicos, o pasar meses encerrado en un zulo) aunque necesitan su dieta de sangre.

En cualquier caso, estas ventajas son fruto de su condición de no-muertos, los verdaderos poderes sobrenaturales de los vampiros son las Disciplinas, dones que en ocasiones necesitan de usar la sangre que el vampiro haya tomado para su sustento, y que en otras ocasiones no.

Estas Disciplinas son poderes que desde la antigüedad han coexistido con los no-muertos. Cualquiera puede poseer cualquiera, pero cada clan, como se ha visto, posee afinidad con tres de ellas, que las desarrolla con menor esfuerzo que las demás (lo cual no significa que un miembro de un clan que no posea afinidad en una disciplina no pueda ser más diestro en ella que otro de un clan que sí posea esa afinidad).

En cualquier caso, lo más normal entre vampiros jóvenes es que solo se posean los dones del propio clan.

Cada Disciplina se divide en 5 niveles, cada uno de ellos un poder concreto con efectos concretos y reglas concretas, que a medida que asciendes suelen ser más espectaculares, si cabe. Cada nivel requiere un tirada a menudo diferente que la que requieren los otros niveles, y es entonces cuando podemos decir que hay vampiros muy hábiles en una Disciplina, o poco hábiles en esa Disciplina, o muy hábiles con un poder concreto de la disciplina...

Al final, el conjunto de nivel poseído en la Disciplina, y lo bien que se maneje el vampiro con las diversas tiradas que pidan los diversos niveles de esa Disciplina, es lo que nos da una impresión de lo competente que es un vampiro con esa Disciplina en concreto.

No entraremos en detalles, pues para eso está el manual básico, y tampoco entraremos en las Disciplinas propias de los clanes que no son tratados en este kit.

Animalismo: El poder vampírico que permite llamar animales y gobernarles, inclusive, poseer sus cuerpos o afectar a la parte animal que toda persona guarda en su interior.

Auspex: Este poder representa la capacidad perceptiva sobrenatural de los vampiros. Sentidos agudizados, capacidad para leer los estados anímicos, y a altos niveles, telepatía (leer mentes y enviar pensamientos) e incluso la capacidad de separar la conciencia del propio cuerpo y realizar viajes astrales. También incluye un leve poder precognitivo.

Celeridad: La velocidad sobrehumana de los vampiros, que les permite moverse mucho más ágilmente que los humanos, realizando más acciones en el mismo tiempo. A altos niveles, un vampiro podría moverse de la cara de un mortal a su espalda pudiendo llegar a parecer que se ha “teleportado”. Esta disciplina, junto a Potencia y Fortaleza no sigue la progresión habitual por niveles, si no que, en su lugar, todos los niveles hace lo mismo... pero mejor a medida que el nivel aumenta, tirando más dados para resistir el daño (Fortaleza), haciendo más acciones (Celeridad), o consiguiendo más éxitos gratuitos en el daño (Potencia) siempre en relación 1:1 respecto al nivel de la Disciplina.

Dominación: La mirada hipnótica vampírica. El poder de ordenar a un ser más débil que acate tu voluntad. Desde una orden de una simple palabra, a ordenes más complejas y a complejas manipulaciones mentales de recuerdos o incluso poseer su cuerpo a niveles avanzados.

Dementación: La disciplina de los Malkavian. La locura en forma de poder y sabiduría. Esta es una disciplina que pocos vampiros quisieran tener, pues vuelve loco a quien la domina trastornando rápidamente su mente. Permite jugar con las percepciones de los demás y potenciar las propias, no como Auspex, si no obteniendo sabiduría y profecías viendo patrones ocultos donde solo los locos pueden verlos. Pero inexplicablemente estos patrones acaban siendo ciertos... y solo los locos pueden percibirlos.

Fortaleza: La resistencia sobrenatural de los vampiros, más allá de la propia resistencia que ya tienen como cadáveres. Aumenta los dados que puedes tirar para resistir daño en tantos como nivel poseas en esta Disciplina, y además, esta disciplina es la forma en que el daño agravado, un tipo de daño místico terrible, puede ser resistido. El daño agravado no puede ser resistido si no es mediante esta Disciplina. El sol, las garras de Protean, de los lupinos, o ciertos conjuros de los magos causan daño agravado entre otras cosas.

Ofuscación: El sobrenatural don vampírico para influir en las mentes inferiores y hacer que no reparen su presencia, o confundir sus percepciones cuando lo ven. Permite a medida que se va dominando evitar ser visto, parecer otra persona, o incluso desaparecer como si te volviesses invisible de golpe.

Potencia: La fuerza inhumana del vampiro. La fuerza capaz de levantar a dos hombres, uno con cada mano, de golpear a un rival y escuchar romperse sus costillas, o de arrojar un coche, saltar distancias más largas, etc. Esta Disciplina suma un éxito automáticamente a las tiradas de Fuerza por cada nivel que se posea en ella.

Presencia: El encanto y la seducción vampírica. Esta Disciplina magnifica el encanto del vampiro y el encanto que proyecta sobre otros. Permite aterrar con una mirada, resultar hechizante hasta la obsesión, invocar a tu presencia a tu víctima de forma telepática, o proyectar y amplificar tu porte hasta infundir temor reverencial.

Protean: Esta Disciplina permite al vampiro ver en la oscuridad, convertir sus manos en garras que causan daño agravado, enterrarse en la tierra (de forma sobrenatural, nada de cavar y echar tierra por encima) convertirse en lobo o murciélago, o en bruma.

Taumaturgia: Las artes mágicas del clan Tremere. Cuando los Tremere se convirtieron en vampiros, descubrieron que la verdadera magia está íntimamente unida a la vida, y que los no-muertos han perdido su poder de realizar magia para siempre. Así, crearon esta Disciplina para adaptarse y recuperar algo parecido a su antigua magia. Una recopilación de sendas y rituales que utiliza el poder de la sangre para emular los efectos de su pérdida para siempre magia. Desde Sendas Taumátúrgicas para crear fuego con el que abrasar a los rivales como sendas para conjurar objetos de la nada, o muchas, muchas mas... La taumaturgia es un secreto de los Tremere guardado con celo, y solo los miembros de ese clan la aprenden normalmente (mucho mas rara de aprender si no es de tu clan que cualquier otra).

UNAS ULTIMAS PALABRAS ANTES DE LANZARTE AL JUEGO

Lee otra vez, por favor, el apartado “Posición”.

Vampiro es un juego muy vasto, que da mucho para explorar. Decenas de tipos diferentes de crónicas pueden ser jugadas y decenas de suplementos esperan ser leídos si quieres a medida que descubres mucho más que lo básico contado en esta introducción.

Pero la esencia básica del juego es lo que se comenta en ese mensaje, el juego está pensado para jugarse como parte de la Camarilla, al menos, los novatos.

Vampiro no es un Dungeons & Dragons ni un Shadowrun en el que eres un vampiro, cada juego viene a tener su ambiente, y el de vampiro no es ir por hay “haciendo misiones”.

Cito el apartado “Posición”, por que ese será el entorno donde tu personaje se moverá. En una partida clásica de vampiro los personajes no salen de una sola ciudad, su ciudad es su universo autoconclusivo, donde los PNJs importantes tienen su nombre, su rostro, y sus intereses políticos (aunque tu no los conozcas, o conozcas solo los aparentes) mientras la Primogenitura cumple su función como asesores del Príncipe, se oponen a él y lo que tercie.

Y en esta ciudad donde quizás no vivan mas de 20 vampiros que son mutuos conocidos entre si, es donde vivirás tus aventuras en el juego.

Una crónica de Vampiro debería estar plagada de debates “políticos” donde los vampiros negocian sus intereses y su forma de operar, de visitas a tus “enemigosaliados” llenas de buen dialogo y saber estar, de insinuaciones veladas, imaginería gótica, tonos oscuros, individuos desarmados (oh, si, de veras, los vampiros no tienen necesariamente que ir por la calle con una pistola o una espada, especialmente una espada, tan engorrosa de camuflar...).

En las partidas Camarilla la sangre está refinadamente presente, servida en copas en el elíseo entre el ganado que degusta el vino...el mismo vino que creen que estas bebiendo...no chorreando del rastro de enemigos de cráneo reventado que has dejado a tu paso. Podrías encontrarte partidas sin combate alguno en Vampiro.

Habilidades como Política, Leyes, Academicismo, Subterfugio o Empatía son las importantes, más allá del clásico bárbaro con dos hachas destrozando goblins que se lleva en otros juegos.

Si bien es cierto que los juegos existen para que nos divirtamos con ellos, suele ser buena idea observar muchas partidas de Vampiro con diferentes narradores (diferentes estilos) hasta que encontremos el que mas se adapte a nuestro gusto.

Vampiro ha sido siempre descrito como un juego adulto. La moral, tramas secretas, la historia del pasado (esa misma que está en la enciclopedia que tan aburrida resulta a algunos), la historia de un personaje (¡el tuyo!) que fue abrazado por un vampiro, una criatura que no debería existir, y se le abrieron los ojos a un mundo que siempre había estado ahí pero se le había engañado para que no viese. Ahora él también es un vampiro y también se esconde en ese mundo tras la Mascarada que oculta a los vampiros del resto de la gente. Ahora el también bebe sangre para sobrevivir, y siente en su interior su propia Bestia, un depredador al acecho. ¿Se entregará a él? ¿Lo combatirá? ¿Cuándo podrá aguantar torturándose hasta que acepte su condición de asesino? ¿La aceptará?

Esa es la historia sobre la que versa vampiro en esencia, sobre la humanidad y las virtudes, sobre la Naturaleza y Conducta (hablando en términos de juego) sobre el drama gótico del vampirismo, sobre ser convertido en un vampiro, no sobre vampiros aventureros.

Se puede jugar de cualquier forma a cualquier juego, pero cada juego tiene su sello de identidad. Tampoco está mal llevar ciertas cosas, ciertas tendencias, formas de juego, de un juego a otro, pero no es correcto que en un grupo de jugadores se juegue igual a cada juego, cada juego tiene un espíritu, un estilo que se le da mejor que otros por que para ello está hecho, quien juegue a todos los juegos como a Vampiro seguro que está desperdiciando potencial de esos juegos.

Por ejemplo, enfocar Far West como vampiro es un completo error, en Far West deberían resucitarse los tópicos del western, no introducir el estilo de juego de Vampiro, eso es desperdiciar Far West. No lo juegues si no te gusta eso, pero jugarlo como otro juego... lo estas desperdiciando.

Exactamente igual que si juegas Vampiro como otros juegos. No lo juegues si no es tu estilo, pero se consciente de que el máximo jugo de Vampiro se extrae aplicando cierto estilo de juego, lo que llaman horror personal.

<http://elrincondelvampiro.dreamers.com/horror.html>

Ahora, si crees que esto de vampiro puede ser para ti, deberías leerte el manual básico para empezar a entender el juego y sus reglas, esto es solo un boceto de lo que hay, y te hará igual entender el libro mejor por que algo ya te suena. Si no te importa leer y leer, otro kit de introducción parecido a este, pero más enfocado a reglas de create un personaje está disponible para ser descargado en nuestra Web.

<http://elrincondelvampiro.dreamers.com/introvampiro.zip>

Se me hacia imposible preparar una introducción a Vampiro sin realmente hablar de VAMPRIRO, por que vampiro es mas que un sistema de reglas, un universo de ficción que explorar, o muchos manuales que leer para aprenderlo todo, lo mas importante es que es una forma de entender el rol, una forma de jugarlo, un espíritu, un juego de rol sobre vampiros con otro tratamiento, algo en plan Buffy, o en plan Blade, podría llamarse Vampiro: el juego de rol, pero no sería VAMPIRO. Os invito a que descubráis VAMPIRO con todo su cuerpo y estilo, más allá de usar sus reglas.

Olvídate de los dados y de los montones de libros, baja la luz, y cuéntame una historia de una sed inmortal.



MAQUETADO POR NACHITOUS
PARA [EL RINCÓN DEL VAMPIRO](#)