

INTRODUCCIÓN

El juego de Rol en vivo de Vampiro está basado en el juego de “Vampiro: La Mascarada” de Rol de mesa, si bien ha sido simplificado para una mayor jugabilidad. Para jugar, es necesario no obstante conocer los detalles del Mundo de Tinieblas en el cual se desarrolla. Adicionalmente sería útil conocer el Reglamento completo del sistema de juego, si bien realmente lo importante sobre la ambientación se describe a continuación. Caso de preferir no leer completamente dicho reglamento, sobretodo en referencia a “como hacer la hoja de personaje”, es posible jugar con un personaje elaborado por el Master una vez se responda a los parámetros generales indicados en la solicitud de juego. La organización del juego elaborará dicho personaje e indicará al jugador los detalles de sus poderes y trasfondos.

Si por el contrario opta por hacer el personaje él mismo, deberá leer completamente el Reglamento de Rol en Vivo para Vampiro, adjunto a este texto.

Sobre el Mundo de Tinieblas: Vampiros

Un vampiro es un no-muerto. Un ser sobrenatural que sobrevive gracias a su sed de sangre, por la cual obtiene sus poderes. El vampiro bebe sangre (generalmente de los seres humanos), y la transforma en Vitae en su interior. Sangre que utiliza para vivir y llevar a cabo prodigios mágicos asombrosos. (Estos poderes son llamados Disciplinas)

El origen de los vampiros es Caín, el primer caído, el cual quedó condenado por Dios. Caín dió entonces su “don” (o su maldición) a otros seres, que a su vez se lo dieron a otros y así sucesivamente. Cada “paso” supuso una dilución efectiva del Vitae original, por lo que cada Generación es ligeramente menos sobrehumana. En el juego de rol en vivo, estas generaciones están agrupadas en cinco categorías que dan una idea aproximada de la antigüedad de esta Generación. Hay que indicar no obstante, que las primeras Generaciones se perdieron hace ya muchísimos siglos. A lo largo de esto, además, se produjo una diversificación de los tipos de vampiros, acorde con unos ideales y una forma de vida determinada. Esto dió lugar a los llamados Clanes, cada cual con sus poderes y su idiosincrasia.

Para crear un vampiro, este debe “vaciar” a un ser humano e introducir en el cadáver su propia Vitae. Así renacerá como vampiro. Después, con el tiempo, irá desarrollando sus Disciplinas vampíricas. Este proceso se llama “El Abrazo”. El vampiro recién creado será el Chiquillo, y el creador el Shire del mismo, hasta que se independice como un vampiro “adulto”.

Si por el contrario se le da sangre de vampiro a un ser humano vivo, se produce un Ghoul. Un ghoul desarrolla cierto grado de poderes vampíricos temporales, pero requiere consumir sangre de vampiro con frecuencia. Esto, por otra parte, dará lugar irremediabilmente a un Vínculo de Sangre, que es una capacidad de la sangre vampírica para vincular emocionalmente a quien beba de ella.

Otras particularidades de los vampiros incluyen sus capacidades físicas sobrehumanas (al poder usar su Vitae para potenciar sus movimientos), su debilidad ante el Fuego y la Luz de sol (hecho por el cual sólo salen de noche), o su tendencia al Frenesí, un estado de pura rabia instintiva en la que la Bestia interior del vampiro le lleva a alimentarse a toda costa sin importar sentimientos o cuestiones morales. Una variante del frenesí es el Rotchsreck, o Miedo Rojo, que es un terror irracional y alienante al Fuego y la Luz solar que hacen que el vampiro sólo desee huir a toda costa.

Como dato, indicar que una estaca en el corazón de un vampiro no lo mata, tan sólo lo paraliza momentáneamente.

Como seres inmortales que son, los vampiros viven entre los seres humanos en sociedades secretas de diferentes índoles. La más importante y numerosa de ellos es la Camarilla, una sociedad a nivel mundial con estrictas normas sociales y una organización jerárquica que mantiene la llamada

“Mascarada”, o dicho de otra forma, el secreto sobre la existencia de los vampiros. Dicha Mascarada está organizada en torno a la figura de los Príncipes. Los Príncipes son Vampiros de gran poder (personal, social, o ambos) que rigen sobre la comunidad vampírica de una Ciudad con soberanía casi absoluta. Lo único por encima de la autoridad de los príncipes es el Circulo Interno, un grupo de poderosos Vampiros a nivel Mundial que vigila las acciones de los príncipes y la correcta aplicación de las leyes de la Camarilla. El Circulo Interno lo componen así los vampiros más poderosos de cada Clan a nivel mundial, y para ello nombran regularmente a los llamdos Justicar, jueces con poder absoluto para hacer valer dicha Ley, con influencia incluso sobre los Príncipes. Los agentes de los Justicar son los llamados Arcontes, los brazos armados de estos legisladores, y representantes de su voluntad.

Dentro de la ciudad, otro elemento de poder es la llamada Primogenitura. Esta está formada por los Vampiros más poderosos de cada Clan dentro de la ciudad, y por lo general poseen la labor de consejeros del príncipe y guardianes de los intereses de cada clan. (En algunos casos, sin embargo, la Primogenitura ha logrado poseer tanto o más poder que el Príncipe)

Por debajo de estos elementos de poder, hay una cierta jerarquía de Posición que determina una actitud de deferencia o respeto ante estos. (Agentes de estos, vampiros de confianza... etc)

Los Príncipes tienen por tanto jurisdicción de poder sobre su ciudad. Sin su permiso, ni siquiera es posible vivir en esta, y su voluntad no es cuestionada siempre que no se rompan las leyes de la Mascarada y se mantenga así la existencia de los vampiros en secreto. Estas leyes, o Tradiciones, incuyen también ciertos derechos exclusivos de los Príncipes como el de determinar quién puede engendrar otros vampiros, declarar si otro vampiro debe morir, o exigir responsabilidades por sus descendientes. Los primogénitos también pueden tener estos privilegios si el Príncipe lo ve adecuado.

De entre los castigos más temidos para los que contravengan la voluntad del Príncipe existe la llamada “Caza de Sangre”. Un vampiro declarado en Caza de Sangre podrá ser asesinado por cualquier vampiro sin represalias. (De hecho, es habitual organizar dicha cacería). Otros castigos pueden ser el destierro, o sanciones más leves. Matar a un vampiro fuera de la circunstancia mencionada está prohibido, aunque es labor del príncipe determinar si dicha muerte estaba o no justificada. Lo que sí está terminantemente prohibido es el llamado Diablerie, que consiste en beber completamente a un vampiro y después “absorber” su alma para conseguir sus poderes y su pureza de sangre. Esta práctica se considera un pecado mortal.

Otros elementos de la ciudad a tener en cuenta son los Eliseos, localizaciones concretas declaradas “Suelo libre de violencia”. Estos lugares suelen disponer de un Guardian que se encarga de mantener el orden, y están destinados para las reuniones sociales de los vampiros sin peligro a las posibles rencillas entre los mismos. (Generalmente por conflictos previos de los clanes a los que pertenecen)

Indicar por último, que además de la Camarilla o los propios vampiros existen otras organizaciones en el mundo de seres sobrenaturales que lidian con la misma por el control en las sombras de la humanidad, o la propia existencia del mundo. Estos grupos van desde el Sabbat (sociedad anarquista de vampiros en contra de los ideales de organización de la Camarilla), hasta la existencia de los Hombres-Lobo, los Magos, los Changeling, los Cazadores de Brujas... etc.

Clanes vampíricos

Descripción general de los diferentes clanes disponibles para el juego.

- Brujah:** Vampiros antaño nobles y estudiosos, hoy caídos en desgracia y convertidos en poco más que macarras anarquistas. Se suelen organizar en “bandas” cajelleras, y tienen tendencia a la violencia.
- Gangrel:** Vampiros en contacto con la Naturaleza salvaje y la bestia interior. Suelen ser solitarios y gozan más de la compañía de los animales que de los seres humanos.
- Malkavian:** Iluminados que hacen uso de la Locura como camino hacia la Verdad. Excéntricos y peligrosos por su forma de pensar... nunca comprensible por los ajenos a su clan.
- Nosferatu:** Seres deformes en carne, viven ocultos en la sombra debido a su monstruosa apariencia. Guardianes de secretos y solitarios cazadores.
- Toreador:** Amantes de la belleza y el arte. Usan su inmortalidad para disfrutar de las excelencias de la humanidad.
- Tremere:** Vampiros brujos. Su clan está perfectamente jerarquizado y son muy temidos por el resto de clanes por sus poderosas artes ocultas.
- Ventru:** Líderes por naturaleza. Los ventru son expertos en la manipulación mental y el éxito social. Ocupan los mejores puestos en la jerarquía de la mayoría de ciudades.
- Lasombra:** Nobles y adinerados vampiros procedentes de antiguos linajes. No forman parte oficialmente de la Camarilla. Poseen poderes de control de las sombras.
- Assamitas:** Clan independiente de la Camarilla organizado a modo de red de asesinos profesionales. Sus servicios son muy demandados, aunque su presencia nunca es bien vista.
- Giovanni:** Pequeño clan de origen italiano que ha perdurado en mitad de las guerras por el poder gracias a sus contactos y su inteligencia. Practican la nigromancia.
- Ravnos:** Clan de vampiros errantes relacionados con el pueblo gitano y que sólo sigue sus propias leyes. Tiene mala fama, pero nunca han supuesto una amenaza seria para la organización de la camarilla. Dominan el arte del ilusionismo.
- Setitas:** (Seguidores de Set) Clan-Secta de vampiros que adoran a Set, un dios-serpiente de origen egipcio que les proporciona diversos favores. No pertenecen a la camarilla, pero siempre intentan mantener la diplomacia con esta.

Disciplinas vampíricas

Debido a su frecuente uso, es útil conocer los términos referentes a las diferentes Disciplinas (poderes) vampíricos.

- Animalismo:** Disciplina para la dominación de los animales y la Bestia interior.
- Auspex:** Poderes de percepción extrasensorial.
- Celeridad:** Velocidad sobrehumana.
- Dementación:** Capacidades de poder sobre la Locura. Control sobre la Salud Mental.
- Dominación:** Poder para controlar la mente de otros.
- Extinción:** Poderes para el asesinato de otros vampiros.
- Fortaleza:** Capacidad de resistencia extrema.
- Nigromancia:** Poder sobre los muertos y los espíritus.
- Obtenebración:** Control de las Sombras.
- Ofuscación:** Poderes para borrar la presencia de la mente ajena y pasar desapercibido.
- Potencia:** Fuerza sobrehumana.
- Presencia:** Disciplina para fascinar con la presencia y alterar la predisposición social.
- Protean:** Transformación física en criaturas más cercanas a la verdadera naturaleza del vampiro.
- Quimerismo:** El arte de las ilusiones.
- Serpentis:** Disciplina relacionada con el mundo de las serpientes.
- Taumaturgia:** Hechicería vampírica.