



Líneas de Sangre

Malkovian

Perdóneme por angustiarte, querida. Siento que mis hábitos se hayan vuelto menos saludables desde mi muerte.

Supongo que es obvio. ¿Verdad? Quizá haya gozado usted de mayor suerte... hasta ahora.

La mayoría de los Vástagos no son conscientes de la existencia de los Malkovian y sus peculiares dones, algo nada extraño si tenemos en cuenta los pocos Lunáticos que hay (una situación que aquellos que son conscientes de su existencia desean prolongar, por cualquier medio posible).

Entre los antiguos Ventrue, la historia de los orígenes de los Malkovian es todo un hecho. Parece que un tal Dr. James Griffin Hartleigh del Hospital Psiquiátrico Broadmoor mostró un interés especial por uno de sus pacientes, Anton Malkov. Se rumoreaba que Malkov estaba emparentado con los zares de Rusia, y que era esa la principal razón (según Hartleigh) de que hubiese traído a Broadmoor de noche (después de todo, el hospital albergó a muchos internos cuyos paraderos eran un secreto para todos excepto para sus avergonzadas y opulentas familias. Hartleigh nunca descubrió los detalles de su crimen, pero el director le había ordenado que jamás le tocara ni le mirara a los ojos. Más aún, pese a ser un recluso que raras veces dejaba su celda, Malkov parecía ejercer una extraña fascinación sobre los otros presos. Hartleigh encontró el caso fascinante, y sus pesquisas solo avivaron su interés. Evidentemente, Malkov sentía lo mismo. O, al menos, es lo único que explica por qué decidió abrazar al médico.

Hartleigh volvió tambaleándose a su casa esa misma noche y asesinó a su esposa. Ni siquiera ahora puede recordar qué fue lo que le impulsó a hacerlo. Siempre tuvo ciertas dudas sobre ella y el cocinero, pero... bueno, ya no importa. Cuando volvió en sí y se encontró chupando su sangre con gran glotonería, incluso en ese estado tuvo que admitir que algo andaba mal. Tras cubrir sus huellas (lo que por desgracia requirió un asesinato posterior), Hartleigh volvió al hospital para exigirle a Malkov una explicación, pero el Lunático le ahuyentó con su risa burlona. El médico nunca se atrevió a regresar. Tras algunos meses de esmerada investigación, Hartleigh localizó a una persona que aparecía mencionada en los papeles de Malkov. Por desgracia, no parecía muy sincero. Se mostró muy interesado al descubrir dónde se había estado escondiendo Malkov, y más aún cuando Hartleigh le preguntó si él y Malkov eran parientes y si existía alguna historia familiar de locura o enfermedades sanguíneas. El Ventrue se exasperó ante tamaño desliz de un miembro de su progenie y exploró su mente. Pero en la intimidad del contacto psíquico, Hartleigh le dio la vuelta a la tortilla de forma refleja.



Con sorprendente facilidad, envió al vampiro a un estado de fuga no muy diferente del que había experimentado con su esposa.

Hartleigh ha abrazado a varios chiquillos desde entonces; doctores llamados a "consulta" para que se infiltren entre los Ventrue con el fin de buscar las respuestas que sus escandalizados compañeros le han negado. Con el tiempo, algunos de esos chiquillos se han separado del redil, como hizo Malkov, y han forjado sus propios linajes.

Hasta la fecha, la línea de sangre no ha realizado un intento serio para reclamar su estatus teóricamente debido como innovación de la Sangre; su creación particular no parece ser bienvenida. Los Ventrue rechazan la atención que los Malkovian ponen a su propia inestabilidad mental, y ya que parece difícil que ambos linajes se separen, pocos Señores se atreven a descartar la horrible posibilidad de una contaminación oculta de todo el clan. Muchos vampiros de otras progenies también se inclinan por actitudes lunáticas, y evidentemente no quieren ninguna "ayuda" del exterior. Para aquellos que no se muestran tan inclinados, sus mentes son los últimos santuarios que poseen, lo único en lo que aún pueden confiar después de que sus cuerpos se hayan transformados tan monstruosamente y que sus instintos hayan caído presa de la Bestia. Y así es como la mayoría de los Lunáticos se esfuerzan para pasar sus Réquiem de forma que no atraigan la ira de sus compañeros vampíricos. Por supuesto, incluso los Malkovian más modestos se ven asediados por alguien que se merece saborear la maldición que con tanto ímpetu intentan soportar.

Según los registros de Broadmoor, Malkov fue asesinado por uno de los reclusos en 1889.

Clan paterno: Ventrue.

Apodo: Entre aquellos no Ventrue que los conocen, los Malkovian reciben el apodo de Lunáticos. Cuando los Ventrue hablan de ellos (en general, sólo con otros Ventrue) los tratan como "nuestros primos más fantasiosos" o en ocasiones "los autistas".

Alianzas: La gran mayoría de los Malkovian aspiran a convertirse en algo más, de ahí que prefieran aquellas alianzas que den sentido a sus supuestas identidades. Como resultado, muchos se unen a los Invictus. La inclinación fanática del Lancea Sanctum también atrae a algunos Malkovian, en particular aquellos que tienen obsesiones o visiones. Algunos piden unirse al Círculo de la Bruja o a la Ordo Dracul buscando un sentido en su mística sabiduría, pero casi siempre son marginados durante el proceso de iniciación. De hecho, raro es el Malkovian cuya locura es más una ayuda a la iluminación espiritual que una triste obligación. Después de todo, los periodos de prueba que ambas alianzas establecen están diseñados para detectar a estos obstáculos interiores. Cuanto más se cansen los Malkovian de buscar aceptación entre los círculos más establecidos de la sociedad vampírica, más probabilidades habrá de que acaben en las filas de los Cartianos y no alineados.

Apariencia: Los Malkovian con suficiente autocontrol para reconocer lo que son y lo que les aflige tienen problemas para aparentar ser otras personas. Su forma de vestir es altanera y pedante; de hecho, incluso sospechosamente arcaica.



Entre aquellos que aspiran al estatus de Ventrue, abundan los estilos propios de los más antiguos. Otros Lunáticos están demasiado... preocupados por otras cuestiones como para prestar atención a trivialidades tales como el modo de vestir. Algunos pueden discutir sobre el buen gusto de llevar guantes y por qué los pantalones de campana son una abominación a ojos de Dios y del hombre, pero no dicen nada sobre llevar un abrigo que no ha sido limpiado ni remendado desde 1932.

Refugios: La discreción es la consideración clave para un refugio Malkovian. Después de todo, la mayoría de los Vástagos necesitan privacidad, pero si un Malkovian comienza a tener una mala tarde, necesita un lugar seguro donde no ser molestado. Muchos Lunáticos adaptan casas familiares o pisos de veraneo para este propósito. En ocasiones se dejan a merced de la inmundicia para ayudar a su aislamiento. Otros confían en el anonimato de un buen unifamiliar. Los domicilios más estrafalarios como antiguos refugios antinucleares o áticos de las iglesias tampoco son infrecuentes. En cualquier caso, una vez establecido, un refugio se convierte en el reflejo de las rarezas, manías y temores de su inquilino. Aunque puede haber alguna zona libre de objetos y desperdicios, la mayor parte del hogar de cualquier Malkovian es un auténtico museo dedicado a él.

Antecedentes: Las motivaciones de los Abrazos Malkovian varían tanto como los de cualquier clan o línea de sangre. La soledad es una de las más frecuentes. A veces un Lunático espera que su nuevo chiquillo (ya sea un psiquiatra, un sacerdote, una madre, o sencillamente alguien que cometió el error de ser amable con el vampiro) sea capaz de ayudarlo con su aficción, o al menos tenga la fuerza psíquica para vencer la locura y expurgar así al linaje de su marcha. Otros sires, como sus antepasados Ventrue, se enorgullecen de la selectividad, y escogen a científicos y otros eruditos.

Hasta hoy, la idea de un Ventrue dispuesto a buscar amparo en las filas de los Malkovian es totalmente absurda para ambos linajes. Sin embargo, existen historias de Malkovian que han convertido el Abrazo de un Ventrue (en otras palabras, la desintegración de su muerte hasta el punto que la idea de unirse a los Malkovian le parezca buena o la única disponible) en su proyecto personal. Hasta ahora, ninguno de estos catecúmenos se ha presentado antes las puertas del Dr. Hartleigh. Gracias a Dios...

Creación de Personajes: Los Atributos Mentales y Sociales tienen prioridad (después de todo, no existe correlación entre estar *loco* y ser *estúpido*, aunque algunos Vástagos ignorantes confundan ambos términos. El linaje alberga a muchos manipuladores inteligentes y psicópatas encantadores). Aquellos Malkovian en los que predominan los Atributos Físicos son poco frecuentes pero no insólitos. Generalmente, también se decantan por Habilidades Mentales y Sociales; Academicismo, Ciencia, Empatía, Expresión e Investigación resultan particularmente útiles. A menudo poseen los mismos Méritos Sociales que sus primos Ventrue, y la mayoría de los Méritos Mentales resultan apropiados (excepto Sentido Común). Asegúrate de adquirir al menos un segundo punto de Potencia de la Sangre, para permitir al personaje encajar del todo en la línea de sangre.



El trastorno principal de un Malkovian es importante para su caracterización. Los mortales con enfermedades mentales son algo más que la suma de sus afecciones, pero la maldición de un Malkovian no es una afección mundana. Está en su propia Sangre. Es muy probable que incluso consuma su alma. Por consiguiente, hay que tener mucho cuidado en elegirla y comprenderla. Lee lo que puedas sobre enfermedades mentales y escarba en las tradiciones literarias de la locura, especialmente en la tradición gótica. Las enfermedades mentales son un asunto muy serio en la vida real que deberías tratar con respeto, pero no te sientas obligado a convertir a tu personaje en un caso clínico de psiquiatría avanzada. Es más importante que el trastorno amplifique y enriquezca al personaje, al tema, y a la historia en lugar de detallarlos.

Disciplinas: Auspex, Dominación, Ofuscación y Vigor.

Debilidad: Los Malkovian sufren la debilidad del clan Ventrue (penalización de -2 en todas las tiradas de Humanidad para evitar adquirir trastornos después de fallar una tirada de degeneración) y un trastorno "principal" de su propia cosecha. Dicha afección no puede ser curada ni reducida, sin importar lo alto que llegue la Humanidad del personaje. Pero sí puede volverse más severa.

Este trastorno también es susceptible de agravarse siempre que el personaje use Dominación. Si una tirada de la Disciplina *saca cualquier resultado excepto un éxito ordinario*, el personaje experimenta un ataque mental en algún momento de la noche (o en cuanto caiga la noche siguiente, si la tirada en cuestión ocurrió cerca del amanecer). En otras palabras, los fallos, los fallos dramáticos y los éxitos excepcionales provocan este efecto. Además, en el caso de un fallo dramático, un trastorno moderado se convierte en una versión más grave del mismo para el resto de la noche (el Narrador debe tener cuidado con esto. No es buena idea que en mitad de un combate en el que cuatro terroristas atacan a un Malkovian con Napalm, este se tire al suelo en posición fetal. En mitad del salón del Príncipe es otra cuestión).

Organización: El nivel de cooperación entre los Malkovian varía. Hay algunos que no se percatan de su verdadera herencia. En algunos linajes, una serie de Abrazos casuales o irracionales ha producido neonatos que sentían poco aprecio hacia los de su misma línea de sangre (o incluso que los odiaban). En otros, sin embargo, los sires aún conservan una versión secreta de los vínculos más antiguos. Sirven como mentores y consejeros a cambio de la lealtad de los descendientes en todos sus planes. Los Malkovian con sires que están demasiado distraídos para cultivarlos buscan a un "tío" o "primo" que pueda cumplir ese papel.

En ocasiones, surgen colaboraciones sofisticadas para estudiar y curar las afecciones de la línea de sangre. Médicos, farmacéuticos, psicólogos, místicos, e historiadores comparten sus descubrimientos a través de cartas discretas. Por supuesto, el contacto cercano entre Malkovian goza de otros peligros además del de interferencia de Vástagos asustados. La locura puede ser contagiosa, y solo hace falta el declive de una mente brillante para tirar por tierra todos los esfuerzos.



Ejemplos: Ángel de la muerte estilo *Arsénico por compasión*, artista torturado, erudito excéntrico, mendigo trastornado, profesional de la salud, retoño de una línea noble decadente, sabio torpón, suicida fallido, teórico de la conspiración, visionario religioso.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Jay Done

Digitalizado por:
Zettai Van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte