

Camino de Reyes

Somos inmortales, y con la inmortalidad crece el requerimiento de usarla bien. ¿Qué mejor manera que tomando nuestro lugar por derecho a la cabeza del estado disfrutando con el cariño de nuestros hombres?

Los seguidores del Camino de Reyes trazan su origen de vuelta a los días de Caín, creyendo que provienen de su juramento a Dios de que es “mejor dirigir en la oscuridad, que humillarse falsamente en la luz”. Por ello, algunos creen prácticamente que son mandados por Dios para gobernar sobre la humanidad. Otros no ven su origen tanto como un claro mandato de dios, sino más bien como un poder que se les ha otorgado por su estado vampírico que está claramente para ser usado en la toma de control de los seres inferiores que les rodean.

La mayoría de los Cainitas pueden ver claramente que son capaces por naturaleza de dirigir la voluntad de los mortales hacia la suya propia. Los Luminarios, aquellos que siguen el Camino de Reyes, ven esto no sólo como una capacidad, sino como su derecho como Vástagos. Más allá de esto, aquellos que siguen este camino creen ser reyes, gobernadores no sólo de la sociedad mortal, sino de sí mismos y de aquellos que están a su alrededor. Los Luminarios están preocupados por la nobleza, la caballería y la obtención de tierras tal y como lo estaría la cualquier moral de la nobleza. De hecho, los Luminarios a veces guerrear entre ellos en los dominios Cainitas usando vampiros inferiores y morales como peones de sus juegos.

Mucha gente cree que los seguidores del Camino de Reyes están simplemente aferrando el poder temporal, usando lo que sea necesario para conseguir sus metas. Esto no podría estar más lejos de la realidad. Los Luminarios entienden que el verdadero peso del liderazgo no es sólo el control sobre la riqueza material, sino también sobre las mentes y los corazones de aquellos a los que gobiernan. Se exigen a sí mismos un estricto código de honor y ética, y practican la diplomacia y la paciencia para obtener sus recompensas.

La primera lección dada a un Luminario es cómo controlar su propia bestia, sabiendo que esta es su mayor debilidad como vampiros. Si uno no puede ser su propio dueño, ¿cómo espera ser dueño de otros? Una bestia incontrolada podría tentar a un gobernante a bajar a una senda oscura que lleva a la traición y la ruina. Aún, el control sobre estas pasiones podría llevar a uno al filo necesario para barrer a sus enemigos y defender sus tierras. Como tales, los Luminarios hacen un gran esfuerzo por llevar a sus bestias a comportarse, las lecciones aprendidas con estas verdades amargas para tratar con el subordinado más difícil.

Esta tendencia inicial lleva a un código más complicado en el que los Luminarios aprenden a dominar a seres inferiores a través del respeto a aquellos que les siguen. También, se espera de ellos que muestren deferencia a aquellos de mayor estatus al tiempo que aspiran a mejorar de rango. Deben exhibir un extremo control sobre un delicado equilibrio entre mandato, aspiración y respeto. Los Luminarios saben que un líder es sólo tan poderoso como los súbditos bajo él y tan estable como sus aliados y aquellos por encima de él.

Apodo: Luminarios.

Ética de Reyes:

Para gobernar a otros, primero debes ser tu propio dueño, domesticando la bestia interior

Tu palabra es tu honor y tu vida, no la quebrantes.

Solo hay dos papeles en el mundo, dueño y sirviente.

El poder no viene por sí solo, debes atraparlo y mantenerlo.

Iniciación: Los iniciados del Camino son elegidos por sus mentores, siendo enseñados y entrenados hasta que se ganan el derecho a seguir el Camino por sí mismos. Algunos son elegidos específicamente para ser preparados para el papel, incluso abrazados por su lealtad con la causa. Otros son elegidos en base a su propia voluntad de unirse, trabajando para impresionar a un potencial patrón con acciones notorias. En los dos casos, el iniciado se ofrece al servicio de su mentor por un tiempo, y es entrenado en los primeros pasos del Camino. Algunos permanecen en el servicio, trabajando su ascenso, y algunos lo dejan rápidamente, con sus propias aspiraciones conduciendolos a puestos más altos.

Organización: El Camino de reyes posee una estructura fuertemente organizada con cada Luminario atado al servicio de aquellos por encima de él, y sus súbditos atados a su vez a él. El rango Luminario más alto es conocido como Lord, y en muchos Dominios es el Príncipe. Bajo él hay una estructura entera de nobles menores, Duques, Barones, Vizcondes, Condes y similares, seguidos de Caballeros y seguidores menores del Camino de los iniciados básicos.

Rituales y Observaciones:

Aura: Orden. Los Luminarios están seguros y confiados de su derecho a gobernar. Otros pueden sentir su presencia imperiosa como una cadena colocada alrededor del cuello.

Virtudes: Convicción, Auto-Control.

[esto es una tabla/casilla/cosa importante]

Jerarquía de Pecados contra el Reinado

Rango Mínimo	Errores	Razonamiento
---------------------	----------------	---------------------

10	Olvidar tu Deber.	Aquellos que no mantienen responsabilidades, a menudo las
----	-------------------	---

pierden.

9 Tratar a un noble con desprecio. Hay que respetar para ganar el respeto de otros.

8 Poner los deseos personales por encima del deber. Un líder debe hacer lo que es mejor para muchos, no para uno.

7 Tratar a un inferior como a un igual. Cada uno debe conocer cuál es su lugar, incluyendote a ti.

6 Matar sin propósito. Las muestras de poder deben inspirar temor o respeto.

5 Mostrar debilidad frente a inferiores. Un líder debe ser fuerte en todo momento.

4 Fallar al responder un agravio a tu honor. Honor y reputación lo son todo.

3 Tratar a tu superior sin respeto. Se debe respetar a los superiores como se merecen.

2 Romper tu palabra o juramento. Tu palabra es tu honor, si no tienes honor no tienes valor.

1 Sucumbir a la Bestia, Frenesí. ¿Si no puedes controlarte a ti mismo, cómo puedes controlar a otros?

[Final de tabla/casilla/cosa importante]

Sendas

Senda de Caballería:

En muchos países Europeos, el código de caballería se ha expandido rápidamente, y ha captado la imaginación de muchos jóvenes vampiros. Estos Paladines honran el código de caballería, colocando su juramento atado y su deber por encima de todo, incluyendo sus propias metas personales. Ellos se esfuerzan en ser honorables en todos sus actos, deferiendo a los que son mejores y mostrando cortesía a los que son inferiores.

Esta es una senda nueva para el Camino de Reyes que enfatiza la lealtad, el servicio y el deber sobre el poder y la riqueza personal. Aunque sean Cainitas, tienen una responsabilidad de proteger y educar a los indefensos. Muchos Paladines van tan lejos en su papel como líder de la humanidad que llegan al punto de sacrificarse por su bien. A pesar de su visible debilidad de corazón, los Paladines son rápidos al apuntar que es más fácil controlar a hombres que te quieren, en contra de aquellos que reniegan de ti. No todos los Paladines son tan firmes, pero son lo suficientemente devotos a su código que sus seguidores no pueden hacer más que quererlos.

Éticas Adicionales de Caballería:

Tu honor y tu deber son los aspectos más importantes de tu vida.

Estás obligado a ayudar y proteger a los inferiores a ti.

Estás con la justicia, y no deberías dejar que los actos injustos queden sin castigo.

Virtudes: Conciencia, Auto-Control

[Otra tabla/cosa]

Jerarquía de Pegados contra Caballería.

Radio Mínimo	Errores	Razonamiento
10	Fallar en tu deber por cualquier razón.	El deber es lo primero.
9	Actos deshonorables (engaño, asesinato, etc).	Tu honor es la cosa más importante.
8	Tratar a otro sin respeto.	Hay que respetar para ser respetado.
7	Comportarse de forma injusta.	Es tu deber defender la justicia.
6	No acudir en ayuda de otros. Es tu deber proteger al débil.	
5	Tratar a tu superior con desprecio.	Un superior debe recibir el respeto que se merece.
4	Poner deseos personales por encima del deber.	Los pensamientos egoístas no tienen cabida en el corazón de un Paladín.
3	Fallar al responder un agravio a tu honor.	Honor y reputación lo son todo.
2	Romper tu palabra.	Tu palabra es tu honor, si no tienes honor no tienes valor.
1	Romper un juramento.	Los juramentos de lealtad son los que hace una sociedad civilizada.

[Fin de tabla/cosa]

Senda de Devaraja:

En el Sureste de Asia, bastantes religiones creen que su rey no está simplemente mandado por Dios, sino que es un Dios en sí mismo, imbuido con lo divino al llegar al trono. Esta divinidad no está dada libremente, o siempre a través de la herencia de sangre, en vez de eso lo divino infunde poder en sus elegidos para ascender. La idea de divinidad agrada a todo los Cainitas. Los seguidores de esta senda no creen en una habilidad mandada por dios para gobernar. En su lugar, creen que deben ganar el derecho a gobernar, y ser elevados a la divinidad por su gente. Los Divinos no crean subyugados y súbditos, sino seguidores y devotos. La mayoría de Divinos del Camino de Devaraja sienten que deben ganar el poder para gobernar, caminando entre la gente y creciendo sobre ellos como sus dioses cuando llegue el momento. Para un Divino, la mayor aspiración es convertirse en un rey-dios, gobernando sus tierras con benevolencia para sus devotos y garantizandoles milagros.

Éticas Adicionales de Devaraja:

Debes actuar tal y como un dios, aniquilando a tus enemigos y garantizando la seguridad de tus seguidores.

Debes dar muestras de respeto a lo divino para ganar su bendición.

Nunca des la espalda a un seguidor, los devotos llegan de todos los caminos de la vida.

Virtudes: Convicción, Auto-Control

[otra tabla/cosa importante]

Jerarquía de Pecados contra Devaraja

Radio Mínimo	Errores	Razonamiento
---------------------	----------------	---------------------

10	Fallar al reconocer lo divino.	Tu poder viene de la divina voluntad.
----	--------------------------------	---------------------------------------

9	Olvidar tu Deber.	Aquellos que no mantienen sus responsabilidades, a menudo las pierden.
---	-------------------	--

8	Tratar a otros sin respeto.	Hay que respetar para ganar el respeto de otros.
---	-----------------------------	--

7	Tratar a un súbdito como igual.	Eres un dios, no debes olvidarlo.
---	---------------------------------	-----------------------------------

6	Poner deseos personales por encima del deber.	Un líder debe hacer lo que es mejor para muchos, no para uno.
---	---	---

5	Fallar para obtener poder cuando aparece la oportunidad.	Debes demostrar a lo divino que mereces su bendición.
---	--	---

4	Fallar al responder un agravio a tu honor.	Los verdaderos dioses aniquilan a sus detractores.
---	--	--

3	Matar sin propósito.	Es tu deber divino proteger a tus devotos, no matarlos.
---	----------------------	---

2	Romper tu palabra o voto.	Tu palabra es tu honor, si no tienes honor no tienes valor.
---	---------------------------	---

1	Sucumbir a la Bestia, Frenesí.	¿Si no puedes controlarte a ti mismo, cómo puedes aceptar lo divino?
---	--------------------------------	--

[Fin de la tabla/cosa importante]

Senda de Daena

A pesar de que el Islam se extendió por los países de Oriente Medio hace ya siglos, mucha gente sigue manteniendo la creencia en los Zoroastros. Unos cuantos vampiros más viejos y poderosos resistieron la conversión Islámica y mantuvieron sus antiguas creencias. De estos, muchos siguen la Senda de Daena, una rama muy extraña del Camino de Reyes que enseña actos virtuosos y seguido de la ley y el deber conlleva gran poder personal. Los Bedín creen que deben ser participantes activos en el mundo para hacer cualquier cosa, y a través de actos en concordancia con la ley y el deber, recibirán sus justas recompensas.

Los seguidores de esta senda se toman el código de la ley muy en serio. Las leyes proveen documentos para una sociedad civil, el incumplimiento de las cuales provoca la ruptura de la sociedad. Un líder no puede esperar productividad sin ley, y cuando la ley se rompe, le sigue todo lo demás. Los Bedín a veces intentan tomar el camino más alto y actuar lo mejor posible,

a pesar de que la ley es mucho más importante a sus ojos. Ellos antepondrán la ley a la mejor de sus habilidades, llegando a sacrificarse en el proceso. Otros Cainitas se resisten a la Bedín, sabiendo que su lealtad a la ley es peligrosa de cruzar.

Éticas Adicionales de Daena:

La ley es suprema, manténla a toda costa.

Tu deber es tu honor y tu vida, nunca lo abandones.

Actúa siempre con generosidad, pues las buenas obras serán recompensadas por diez.

Virtudes: Convicción, Auto-Control

[Otra tabla/cosa importante]

Jerarquía de Pecados contra Daena

Rango Mínimo	Errores	Razonamiento
10	Errar en tu deber por cualquier razón.	El deber es lo primero.
9	Quebrantar la ley.	Debes mantener la ley a toda costa.
8	Tratar a otro con desprecio.	Hay que respetar para ser respetado.
7	Comportarse de forma injusta.	Es tu deber defender la justicia.
6	Matar sin propósito.	Las muestras de poder deben inspirar temor o respeto.
5	Fallar al acudir en ayuda de otro.	Para ganar poder, primero debes reunir buena voluntad.
4	Tratar a tu superior sin respeto.	Se debe respetar a los superiores como se merecen.
3	Fallar al mantener la ley.	Es tu deber mantener la ley sin importar el precio.
2	Romper tu palabra o juramento.	Tu palabra es tu honor, si no tienes honor no tienes valor.
1	Sucumbir a la Bestia, Frenesí.	¿Si no puedes controlarte a ti mismo, cómo puedes controlar a otros?

[Fin tabla/cosa importante]