

EDAD OSCURA: VAMPIRO

INTRODUCCIÓN

Este es el Manual de **Córdoba Oscura: Rol en Vivo**. En él encontrarás todas las reglas necesarias para desarrollar correctamente el juego, aunque no se encuentran todas aquellas plasmadas en los Libros Oficiales de **Mundo de Tinieblas: Edad Oscura**. Para ello se encuentran los Narradores, quienes aplicarán cualesquiera reglas que consideren oportunas dentro de este manual, o específicas para las Tramas que se desarrollen en el juego, aunque procurarán ceñirse tanto como puedan a esta pequeña guía. No obstante, si eres un jugador, deberás respetar las reglas de este manual, pues son tu apoyo en la partida, tanto si es la primera vez que juegas a Rol en Vivo como si ya eres ducho en tales menesteres.

UNA ÉPOCA OSCURA

El Medioevo Oscuro (el mundo en que se basa este juego) tiene un enorme parecido con el mundo real y su historia, salvo que en este Medioevo, las criaturas sobrenaturales EXISTEN. Y entre ellas, en la noche acechan terribles hechiceros paganos, hombres que adoptan formas de animales o bestias sangrientas, y las criaturas que forjan las leyendas y literatura más tenebrosas: los Vampiros. Europa, tras la caída del glorioso Imperio Romano, se ha visto envuelta en luchas entre los pueblos bárbaros por el dominio, guerras, plagas y el hambre azotan el continente. El cristianismo es el nuevo estandarte que guía a una inmensa parte de la humanidad, aunque todavía existen paganos de los viejos dioses, mientras el populacho no sabe si debe temer a este nuevo Dios, aceptarlo y olvidar sus antiguas costumbres, o fundir ambas vertientes... con la consecuente mirada acusadora del Santo Oficio en su expansión.

Y tras todos estos movimientos entre el pueblo mortal, tú, como jugador, representas el papel de una de las criaturas de la noche más temidas... y en ocasiones envidiadas o deseadas, de todas las épocas: eres un Vampiro. Como tal, representas a una criatura de la noche que bebe sangre para perpetuar su existencia, que debe resistir los impulsos de su hambre y sus oscuras emociones, y soportar su quehacer nocturno, huyendo del fuego y la luz del sol, al tiempo que controlas a aquellos mortales (de los que una vez formaste parte, antes de ser infectado -o aceptar voluntariamente- la Transformación) que te rodean, para tu uso y disfrute.

CORDUBA: CIUDAD OSCURA

Córdoba, 1311. La Ciudad fue Reconquistada hace 75 años, en el 1236, por Castilla, bajo el reinado de Fernando III *el santo*, gracias al esfuerzo de numerosos Cainitas (nombre que se dan a sí mismos los Vampiros, por considerarse descendientes del Primer Maldito, Caín) de distintos Clanes (grupos étnicos dentro de los vampiros, con particularidades en cuanto a los poderes sobrenaturales que manejan y debilidades físicas o psicológicas características de cada grupo), como los Brujah, Lasombra y Ventrué, acabando así con 500 años de dominio musulmán. No obstante, aún posee una menguante influencia islámica en su cultura y en los todavía residentes vampiros del Clan Assamita.

En estos momentos, su papel como Capital de la Cultura musulmana está perdiendo fuerza, y su esplendor político, cultural y económico pierde brillo a ojos vista. Aun así, con una magnitud de habitantes que alcanzaba hasta hace poco el millón, es un ambiente idóneo para acoger a muchos Cainitas.

Alessandra Dibeau, una poderosa e implacable Lasombra, ostentó el principado, con fuertes apoyos entre la Primogenitura y Antiguos de los demás Clanes, hasta que claudicó -debido a asuntos personales- más tarde en el Príncipe Nosferatu Marcus Iudae, y marchó posteriormente de la ciudad. Aunque Corduba es Cristiana, los sucesos acaecidos durante los últimos días de reinado de Alessandra y primeros de Marcus produjeron una creciente animosidad que se dejaba sentir a todos los niveles de la escala social mortal e inmortal, lo que desató la aparición e intervención de la propia Corona de Castilla, acompañada del Santo Oficio, para normalizar la situación en Corduba. La pacífica coexistencia de antaño entre judíos, musulmanes y cristianos se está desmoronando, y es tiempo de encontrar una solución que devuelva las aguas a su cauce. Aún más, las primeras confrontaciones entre vampiros y mortales, que comenzaron mucho antes de la reconquista de Corduba, han levantado en armas a un número cada vez mayor de enemigos humanos, entre quienes se encuentra una nueva organización dentro del propio seno del Santo Oficio.

Ahora, 1316, tras la caída de Marcus a manos de la Inquisición y el rescate de cuantos vástagos el Santo Oficio atrapó, el Principado se había debatido furiosamente entre los pocos poderosos que quedan,

como Hugo de León, Antiguo Malkavian y Don Pablo de Orozco, Antiguo Ventrue, hasta que la oleada Autarki trajo consigo viejos enemigos como el olvidado, pero no caído, Julius Dracodex, Ortodoxo Cristiano Lasombra que siempre había codiciado el trono de Alessandra, el Herald de los Cárpatos que se auto proclama Maximiliano II de Valaquia, Voivoda del Clan Tzimisce, y Noel Manes, el "espíritu corrupto" en la mente del propio Hugo de León, alzados en una noche de sangre y fuego contra los leales al ideal de Principado de Corduba, al tiempo que las llamas de la discordia se abrían paso entre diferentes Clanes.

Esta es la época de la Rebelión Anarquista y las Guerras de los Antiguos.

Es la época de las hogueras de la Inquisición.

Es la pira del conflicto entre culturas y religiones.

Los tumultos se alzan A Vitae, Acero y Fuego. Esta es la Córdoba Oscura.

REGLAS BÁSICAS DE ROL EN VIVO

Jugando en Vivo deberías seguir unas normas básicas, para lograr el buen funcionamiento de la partida y evitar malos entendidos con propios y ajenos al juego. El incumplimiento de estas normas dará derecho a los Narradores para excluirte de la misma, retirando tu ficha del juego. Recuerda que estas normas son por el bien de todos, y si no comprendes algo, consulta a los Narradores.

♦ **No Portar Armas:** No está permitido llevar armas de ningún tipo, ni siquiera réplicas.

♦ **No Tocar:** Está prohibido tocar a otras personas durante el juego, a menos que haya consentimiento mutuo.

♦ **No Tomar bebidas alcohólicas o consumir drogas (*el tabaco está permitido*):** Durante el desarrollo del juego, cualquier estado de embriaguez o anulación de la lucidez por causas artificiales será considerado una falta de respeto a los demás jugadores, y motivo de exclusión.

♦ **No Correr:** Es una causa de llamada de atención no deseada de ajenos al juego que pueden no entender los motivos de esta actividad.

♦ **No Utilizar vehículos:** Durante la partida, el jugador sólo irá a pie, aunque su personaje viaje narrativamente en barco, carruaje o caballo.

♦ **No Interactuar con personas ajenas al juego:** Mientras se representa al personaje no se podrá interactuar con personas ajenas a la partida, salvo que sea por motivos ajenos a la misma, en cuyo caso será el jugador, no el personaje, el que tome el relevo.

♦ **No Salir del juego sin excusa razonable:** No existe el "Fuera de Juego" cuando comienzas la partida (aunque en el caso de consumir comida o bebida no es importante esta norma, ni aunque se interprete a un vampiro bebedor de sangre). Un jugador podrá retirarse del juego o declarar que está "en otro lugar" sólo tras consultarlo con un Narrador (incluyendo la entrada o salida del juego). En caso de "otro lugar", el jugador debe permanecer cerca del Narrador que le ha otorgado este permiso, hasta que concluya su estancia (narrativa) fuera del juego que desarrollan los demás personajes. En caso de salida del juego, se retirará el distintivo del jugador hasta que vuelva a entrar al mismo, solicitando dicho distintivo al Narrador que se lo retiró previamente.

Las Reglas que se indican en este Manual son las que van a aplicarse en juego, y ninguna más. No discutáis sobre ellas como jugadores mientras el juego se desarrolla. Si los Narradores necesitan aplicar alguna regla adicional no reflejada, son los únicos con potestad para hacerlo (informando sobre ello a quien necesiten hacerlo), y su decisión final sobre un suceso o narración es inapelable.

♦ **La palabra y decisión de un Árbitro, y por encima de ella, de un Narrador (en activo en el juego), ES LEY:** No se podrán discutir las decisiones de Narradores durante el juego. Deberán hacerse las apreciaciones convenientes tras la conclusión de la sesión de la noche. En caso de interrumpir o ralentizar el juego con dichas apreciaciones, el Narrador podrá tomar las medidas necesarias.

La infracción de cualquiera de estas reglas puede verse penalizada, basándose en el abuso de dicha infracción, contemplando la retirada de personaje y ficha durante una noche, el resto del juego, o eliminando PERMANENTEMENTE al jugador problemático de volver a participar en el juego, tanto en las jornadas presentes como en futuras partidas.

SISTEMA DE JUEGO

Ante todo, lo primero a indicar es que este no es un manual Oficial de **Edad Oscura: Vampiro** en Vivo, y que ha sido creado partiendo de ese juego de mesa, para desarrollar una partida en vivo.

CREACIÓN DE PERSONAJE

Cada personaje debe ser creado seleccionando primero para él una Naturaleza (su verdadera forma de ser), una Conducta (la forma en que los demás le ven por cómo se comporta), un Concepto (lo que era -puede tratarse de una profesión, como Artesano, o una actitud ante la existencia, como Pícaro callejero Indecente- antes de convertirse en un vampiro -y si lo sigue manteniendo-) y un Clan (la línea de sangre de la que forma parte tras su Abrazo o Transformación en vampiro).

Además, dispone de un reparto en Atributos de 7/5/3 círculos (contando con que el primer círculo es gratuito, diferenciando categoría de Físicos, Sociales y Mentales, y seleccionando los primarios (7), secundarios (5) y terciarios para el reparto. Después se reparten los círculos en Habilidades (la selección del orden de preferencia es idéntica a los Atributos), disponiendo de 13, 9 y 5 puntos para primarias, secundarias y terciarias, entre la categoría de Talentos, Técnicas y Conocimientos (en este reparto, ninguna Habilidad alcanzará más de 3 círculos). Las Habilidades no cuentan con un círculo básico en su primer nivel. Posteriormente, es necesario escoger los Trasfondos (Rasgos que definen la historia, relaciones sociales y poder del vampiro), para los que se poseen 5 puntos (no puede comprarse con estos puntos **Posición** -más allá de un punto- para la ciudad, **Contactos**, **Aliados**, **Rebaño**, **Dominio** o **Influencia** en Corduba, y los puntos que pueden invertirse en **Generación** son como máximo 2, variando dicho Rasgo entre Generación 12 sin puntos, y 10 con dos puntos). Esta es la lista de Trasfondos disponibles:

♦ **Aliados:** Se trata de gente que te apoya y con la que puedes contar para que te ayude, además de mantener cierta relación cercana de amistad o camaradería. A veces, incluso conocen tu condición sobrenatural y ello no les aleja. Si el Narrador lo permite, tus Aliados pueden ser sobrenaturales, pero en dicho caso, el coste es de un punto más, si el Aliado es vampírico, o dos si es otro tipo de ser sobrenatural. No obstante, tener este tipo de Aliados puede ser peligroso por ambas partes.

- Un Aliado de moderado poder e influencia.
- Dos Aliados moderadamente poderosos.
- Tres Aliados, uno de ellos influyente.
- Cuatro Aliados, uno de ellos muy influyente.
- Cinco Aliados, uno de ellos extremadamente poderoso.

♦ **Contactos:** Esta es gente a la que conoces para que te proporcione información o ciertos servicios. En este caso, esta gente quizá también tenga lazos de amistad o camaradería, pero no es tan frecuente o no son tan profundos como con los Aliados y, desde luego, no saben lo que eres. Este Trasfondo define Contactos Principales y Secundarios. Los Principales son aquellos con los que tienes más confianza y frecuencia de acceso, y te proporcionan con más efectividad una mayor cantidad y calidad de aquello que les pides. Los Secundarios normalmente sólo se especializan en un ámbito de tus necesidades, y no suelen estar tan disponibles siempre.

- Un Contacto principal y dos o tres secundarios.
- Dos Contactos principales y cerca de cinco secundarios.
- Tres Contactos principales y de ocho a diez secundarios.
- Cuatro Contactos principales y de once a quince secundarios.
- Cinco Contactos principales y una gran cantidad de secundarios.

♦ **Criados:** Se trata de sirvientes a tu disposición, para realizar las tareas que necesites. Pueden estar atados a ti por la voluntad que guía tus poderes (*Presencia* o *Dominación*), por la fuerza del *Juramento de Sangre*, o por ser tus *ghouls* (seres vivos alimentados regularmente con sangre de vampiro, que adquieren ciertos poderes gracias a ella). Normalmente, en el último caso, el número de Criados se dobla cuando se trata de animales ghouls -aunque ser animales, mejorados, eso sí, por la sangre, limita un poco sus posibilidades de ayuda a su señor-.

- Un Criado.
- Dos Criados, o uno inusualmente competente.
- Tres Criados, o dos inusualmente competentes, o uno notable.
- Cuatro Criados, o tres inusuales, o dos notables y uno típico.
- Cinco Criados, o tres notables, o dos excepcionales.

♦**Dominio:** Es el territorio en una población que controla el PJ para alimentarse. Permite también vigilar adecuadamente a sus habitantes, incluyendo posibles cambios en la rutina diaria. Dominio se refiere sólo a tierra y propiedades. Sus gentes no pueden controlarse, salvo que sea con Trasfondos afines (Aliados, Contactos, Fama, Influencia, Rebaño o Recursos). Cada Nivel de Trasfondo reduce en 1 la dificultad de las tiradas de Caza del personaje y aquellos que invite a su Dominio. También se suma a la reserva inicial de cada noche en Puntos de Sangre. Opcionalmente, se pueden sacrificar niveles del Trasfondo (quedando reducida la extensión de territorio que se controla) para favorecer la seguridad del mismo, aumentando en +1 la dificultad -por nivel de Trasfondo aplicado a ello- de Cazar de cualquier intruso o no invitado al Dominio, además de un -1 a la dificultad -por nivel de Seguridad- a los esfuerzos del personaje para rastrear e identificar a los intrusos del terreno.

- Control de un hogar familiar o una granja y sus propiedades (refugio básico).
- Iglesia o estructura grande; embarcadero y almacén adyacente; puente y vado; algún lugar de acceso conveniente pero fácilmente controlable al mundo exterior.
- Manzana de casas o edificios en torno a un cruce de caminos en el campo: lugar con más posibilidades de ocultarse pero seguridad menos completa.
- Laberinto; red de cisternas; las tierras en una colina que domine un pueblo; las posadas y puestos de guardia a cada lado de un paso montañoso: un lugar con tanto perspectivas como seguridad.
- Un arrabal, guarnición fronteriza autosuficiente o granjas multifamiliares.

♦**Fama:** Este Trasfondo indica lo conocido que eres dentro de la sociedad humana. Con él, puedes conseguir cosas que no obtendrías con un rostro anónimo, aunque también puedes ser más fácilmente localizable.

- Conocido en el barrio.
- Conocido en la ciudad.
- Conocido en la provincia.
- Conocido en el país.
- Conocido en el continente.

♦**Generación:** Esta es la medida de la fuerza de tu sangre, y los pasos que hay entre tu creación como vampiro y el Primero, Caín. El Trasfondo está limitado, y no se concederá a todos los Vástagos (nombre que también usan los Cainitas para sí mismos) para mayor realismo. Aquellos que no lo poseen, comienzan con Generación 12ª.

- Generación 11ª.
- Generación 10ª.
- Generación 9ª.
- Generación 8ª.
- Generación 7ª.

♦**Influencia:** Este es el poder de un vampiro para mover las tendencias políticas, económicas, sociales y culturales, de la población mortal, siempre en ciertos círculos como la nobleza, el clero, los mercaderes... Los motivos de esta Influencia pueden deberse a tu herencia o tapadera mortal, linaje, sabiduría... pero siempre se relacionan con el grupo mortal al que más puedes manipular. Además, cada punto dentro de tu grupo principal de Influencia reduce en 1 cualquier tirada social para entrar en contacto con miembros del mismo.

- Moderadamente influyente.
- Bien relacionado.
- Posición influyente.
- Gran poder personal.
- Vasta influencia.

♦ **Mentor:** Este rasgo define a un Vástago que, por cualquier motivo personal, te enseña, te protege e influye moderadamente sobre otros vástagos en tu favor. Mide también lo poderoso que es, y también tiene en cuenta que lo que tu Mentor da es lo mínimo que puede esperar de ti. Desagradarle puede causar problemas que aireen secretos personales sobre adversarios no deseados.

- Mentor Ancilla.
- Mentor Antiguo.
- Mentor con bastante influencia, como un Primogénito.
- Mentor Príncipe.
- Mentor de gran poder, como un Señor.

♦ **Posición:** La feudal sociedad Cainita tiene un férreo status (a menudo impuesto por la opinión del Chambelán, acompañada de los logros personales y la edad del vampiro), el cual representa el respeto que los demás Cainitas deben al personaje. Cuanto mayor es la Posición, más respeto (y posibles envidias) tienes, y más se espera de ti. Aunque este Trasfondo alcanza niveles superiores al 5, hay que aclarar que, normalmente, en juego no se alcanzará más allá del 5º círculo.

- Conocido: Neonato. Vampiro liberado recientemente por su Sire -tras entre 1 y 25 años de existencia vampírica-, que conoce las Tradiciones y las respeta.
- Respetado: Ancilla. Vampiro de 50 a 100 años de existencia, con conocimiento adecuado de las normas principales de política, tradición y etiqueta Cainitas.
- Honrado: Antiguo. Vampiro de hasta 200 años, que comienza a manejar el poder de los círculos Cainitas y a utilizar a sus menores en su provecho.
- Poderoso: Primogénito. Vampiro de hasta 350 años que se encuentra entre los consejeros del Príncipe de una ciudad, además de ser un digno sucesor al trono, si es necesario.
- Reverenciado: Príncipe. Señor de una ciudad.
- Muy poderoso: Señor. Gobernante de una región, con varios Príncipes a su cargo.
- Temido y conocido por todos: Monarca. Soberano de varios Señores de un país o nación.

♦ **Prestigio en Clan:** Este es el rasgo que mide el reconocimiento de un vampiro dentro de su propio Clan, por sus logros personales para el Clan y/o para sí mismo, sin que manchen la reputación (externa) del Clan (aunque dichos logros no hayan sido obtenidos de forma muy honorable -lo cual es válido si se desconocen los métodos de su obtención-). De la misma forma que la Posición, el Prestigio otorga reconocimiento, pero hay que mantenerlo con las acciones que se realicen.

- Conocido: Logros moderados. Trascienden tu Dominio.
- Respetado: Logros notables. Trascienden tu ciudad.
- Honrado: Logros brillantes. Trascienden tu región.
- Poderoso: Logros maquiavélicos. Trascienden tu país.
- Reverenciado: Logros impecables. Trascienden tu continente.

♦ **Rebaño:** Estos son un reducido grupo de mortales que se han hecho adictos al Beso (acto de beber sangre) del personaje, y lo reciben de buen agrado, siempre que no les cause algún daño duradero. En las tiradas de Caza, cada punto en Rebaño reduce en 1 la dificultad si se está cazando en una zona frecuentada por ellos. Por otro lado, el Rebaño se puede usar como un Punto de Sangre automático por nivel cada noche, pero usarlo así cancela el bono a la tirada de Caza de esa noche.

- 3-6 recipientes fiables.
- 7-13 recipientes fiables.
- 14-26 recipientes fiables.
- 27-51 recipientes fiables.
- 52-100 recipientes fiables.

♦ **Recursos:** La medida en que un personaje puede sufragar económicamente sus gastos de equipo, favores, vivienda, atuendo y otros aspectos que no le proporcione su condición vampírica *per se* está reflejada en este Trasfondo. Sin él, un Cainita tiene suficiente ropa y suministros para ir tirando, pero muy poco margen de lujos.

En juego, cada nivel de Trasfondo refleja un número de Monedas (no se especifica el tipo, pues en la época existían varias) para utilizar en el comercio de cada noche durante las jornadas. Si

un personaje agota sus Monedas, no dispone de más durante el resto de las Jornadas, a menos que las pida, las obtenga con trabajo o crimen, o decida "echar el resto" de sus bienes, con lo cual vuelve a obtener todas las Monedas que le corresponden por su Nivel de Trasfondo, pero éste desciende automáticamente un Nivel. Recuperar los niveles perdidos es cuestión de saber hacer bien negocios (o bandidaje discreto) para refrescar la economía.

● Suficiente. Residencia de la clase social elegida sin parecer pobre, y mantenimiento de un sirviente. 5 Monedas.

●● Moderado. Buena posición en la comunidad escogida, con el regalo ocasional y el capricho decorosos para una persona de calidad. Puedes mantener una pequeña plantilla de sirvientes. Puedes transportar Recursos de forma que poseas Nivel 1 durante seis meses en cualquier lugar fuera de tu residencia. 10 Monedas.

●●● Acomodado. Destacado y de buena reputación en tu comunidad, con tierras y propiedades, además de poder obtener crédito en términos generosos. Puedes mantener Nivel 1 en este Trasfondo fuera de tus propiedades indefinidamente. 20 Monedas.

●●●● Rico. Posees más riqueza que muchas de las autoridades locales (y tienes que tratar con su envidia de vez en cuando). Puedes mantener Nivel 2 de este Trasfondo fuera de tus propiedades indefinidamente, y Nivel 3 hasta un año. 50 Monedas.

●●●●● Extremadamente adinerado. Posees inversiones muy diversificadas en gran cantidad y mucho personal a tu servicio, además de contactos a todos los niveles sociales en una región. Viajas con una comodidad de Nivel 3 indefinidamente. A veces el clero y la nobleza te piden préstamos. 100 Monedas.

REGLA ADICIONAL: TRASFONDOS COMPARTIDOS

Existen algunos Trasfondos que una Cuadrilla (grupo que colabora por interés común) de personajes vampiros puede combinar, aportando de sus propios Trasfondos individuales, para crear un fondo que todo el grupo pueda usar en cualquier momento (los puntos no aportados reducen sus efectos al Nivel efectivo final en el personaje). Cada personaje puede retirar cuando desee sus puntos de Trasfondos del fondo común.

Normalmente se elige un Trasfondo como "ancla", alrededor del cual girarán los demás, siendo adaptados convenientemente al mismo (el Dominio común puede contener a los Aliados, Rebaño o Contactos -o familiares y amigos- de aquellos que aporten Trasfondos al fondo común). Los puntos que se aporten al fondo común nunca pueden hacer que se exceda el Nivel del Trasfondo "ancla". Por ejemplo, un "ancla" de 4 nunca permitirá combinar niveles de otros Trasfondos aportados superiores a 4 círculos.

Los Trasfondos que se pueden combinar son Aliados, Contactos, Criados, Dominio, Influencia, Rebaño y Recursos. En el caso particular de Recursos y Dominio, podrían superar los 5 círculos, indicando poderosísimas cantidades de dinero, tierras y propiedades.

RECURSOS

Obtener algo usando este Trasfondo implica que, cada vez que se use con éxito (tirar Rasgo Social apropiado + *Recursos*), el Narrador anotará en la ficha del jugador y en sus propias notas lo que éste ha gastado. Esto también se aplica para adquirir bienes exóticos, difíciles o ilegales, entonces es necesario usar *Carisma* o *Manipulación*. La dif. para adquirir bienes de los tres últimos tipos es 10 menos nivel de *Influencia/Contactos/Aliados*. El número de éxitos indica la cantidad de bienes adquiridos. Si el uso de *Recursos* es abusivo, se fracasan tiradas o el roleo es pésimo, el nivel de Trasfondo mengua.

Una vez seleccionados los Trasfondos, es el turno de las Virtudes (*Conciencia/Convicción, Autocontrol/Instinto* y *Coraje*). Se otorgan 7 puntos a repartir, además de un círculo inicial gratuito, con las que se calcularán los niveles de Camino (*Conciencia* o *Convicción*+*Autocontrol* o *Instinto*) y *Fuerza de Voluntad* (*Coraje*) iniciales.

Seguidamente, se reparten 6 puntos en Disciplinas (poderes que otorga la condición de ser vampiro), hasta un nivel máximo de 3 en círculos. Si se desea una Disciplina que no sea del propio Clan (*Restricciones: Protean* sólo para Gangrel, *Taumaturgia* sólo para Tremere, *Extinción* sólo

para Assamitas, Obtenebración sólo para Lasombra, Mortis sólo para Capadocio, Serpentis sólo para Seguidores de Set, Quimerismo sólo para Ravnos) debes tener al menos un nivel en todas las de tu Clan. Quienes practiquen Taumaturgia o Mortis no podrán tener Sendas secundarias superiores a la suya primaria.

Finalmente, se reparten en el personaje 15 Puntos Gratuitos de la siguiente forma: 5 para círculos extra en Atributos, 2 para círculos en Habilidades (comprar una **Especialidad** en una Habilidad -máximo de 3 especialidades- cuesta 1 punto), 1 para círculos en Trasfondos, 1 para Camino, 2 para Virtudes (estos puntos adicionales no suben los valores de Camino y *Fuerza de Voluntad*), 1 para *Fuerza de Voluntad* -hasta un máximo de 7-, y comprar **un solo círculo adicional** en Disciplinas -7 puntos para Disciplinas, 5 para Sendas-, manteniendo la restricción por nivel. Con Puntos Gratuitos se pueden subir Habilidades sobre 3.

Se puede entregar una Historia (opcional) de 5 carillas máximo, que contará para otorgar de 3 a 10 Puntos Gratuitos adicionales (según su calidad), además de Méritos y Defectos acordes a la misma (que estén correctamente desarrollados en ella).

RASGOS DE SANGRE POR GENERACIÓN

<u>GENERACIÓN</u>	<u>RESERVA</u>	<u>GASTO/TURNO</u>	<u>NIVEL RASGOS MÁXIMO</u>
13	10	1	5
12	11	1	5
11	12	1	5
10	13	1	5
9	14	2	5
8	15	3	5
7	20	4	6
6	30	6	7

Nivel Máximo de Disciplinas en un Ghoul según la Generación del Domitor (año)

GENERACIÓN 13-8: 1 GENERACIÓN 7: 2 GENERACIÓN 6: 3

Un Ghoul puede hacer uso de Disciplinas mentales que afecten a otros Vástagos como si tuviese una Generación igual a 5+*Generación* de su *Domitor*. Un ghoul gasta 1 pto. de Sangre por turno, pero a cambio, puede elevar sus Rasgos Físicos al doble de su valor original gastando Sangre, incluso elevándolos sobre 5 si el doble del valor original es superior.

RASGOS Y DADOS

♦En el Sistema de juego, se utilizan los Rasgos marcados (circulitos rellenos) en su mayoría como los dados de 10 caras, cuyo valor un Narrador o Árbitro puede solicitar a un jugador sobre su personaje, para realizar una tirada en una cajita que debe llevar consigo, y así ver si un personaje va a tener éxito o no en una acción que el jugador declare que desea realizar. El Narrador impone una dificultad a la tirada (entre 2 y 9), y un número de éxitos necesario (según la complejidad y tiempo necesario de la misma), valiéndose para la tirada de los Rasgos que solicite al jugador. Cada resultado obtenido en los dados de la tirada mayor o igual a la dificultad cuenta como un éxito. Obtener 0 éxitos implica que la acción ha fallado.

Existe una anotación a las dificultades generales en la tirada para Habilidades. Si un personaje no posee un Talento necesario para hacer una tirada, aún podrá tirar sólo con el Atributo relacionado a dicha acción, sin penalización. En caso de que lo necesario para la tirada sea una Técnica, la dificultad de la tirada aumenta en +1. No se pueden realizar tiradas si no se posee un Conocimiento para las mismas. Fallan automáticamente.

Si en la tirada se obtiene un valor de 1 en algún dado, cada 1 obtenido elimina un éxito obtenido en uno de los demás dados. Un valor de 10 en un dado anula el efecto de un 1, y a su vez se considera éxito. El gasto de 1 punto temporal de *Fuerza de Voluntad* se considera un éxito idéntico a un valor de 10, a efectos de anular los 1 obtenidos. No obstante, con un segundo 1 en una tirada en la que sólo se haya obtenido un 10, o se haya gastado un punto en *Fuerza de Voluntad*,

anula el efecto de dicho 10. Un cálculo rápido sería que para hacer valor neto de cero éxitos, se deben tener dos 1 por cada 10 logrado, para contar éxitos normales después y los 1 o 10 que sobrepasen esta cuenta.

♦En el juego, existe un Rasgo adicional que se añade a las Habilidades del personaje (pero no a los Atributos), y es la **Especialidad**. Cada Especialidad otorga un dado adicional en la tirada que se relacione con ella, pero varias Especialidades en una misma Habilidad no pueden apilarse.

Otro Rasgo, que debe comprarse con Puntos de Experiencia, es la **Experiencia** (valga la redundancia). Se trata de un área de conocimiento que el personaje ha estudiado, y su uso es idéntico a la Especialidad, pero sólo es aplicable a Habilidades genéricas (Comercio, Interpretación, Pericias o Academicismo). Pueden tenerse tantas Experiencias como círculos se posea en la Habilidad genérica, y la primera Experiencia se concede al adquirir la Habilidad. Una Experiencia puede combinarse con una Especialidad, pudiendo sumar hasta 2 dados adicionales en una tirada.

TIEMPO Y ACCIONES

Cuando se va a desarrollar actividad en el juego de tipo intenso, suele dividirse cada lapso de tiempo en turnos (dentro de la narración) que suelen ser de entre 3 segundos y 3 minutos, según la intensidad de lo sucedido). En ese tiempo, el personaje puede realizar una acción, o Acciones Múltiples (más de una acción que implique tirada). En este segundo paso, el personaje debe decidir cuántas acciones hacer. Cuando ya lo sepa, a la Reserva de Dados que se tira en la primera acción se le restan tantos Dados como acciones vaya a realizar. Acto seguido, a la segunda Reserva le resta ese valor +1, y así sucesivamente, hasta que se acaben las acciones, o el personaje no tenga dados suficientes para realizarlas, lo que llegue antes (la Celeridad puede modificar esta Regla como se explica más adelante). Cuando una acción no especifique su dificultad, la estándar es 6.

COMBATE

En un juego basado en el Medievo Oscuro, lleno de evidente violencia bélica y oculta en la noche, a través de múltiples actos criminales, no puede dejarse a un lado una serie de reglas para desarrollar el combate, al más puro estilo de espada, escudo y arco.

INICIATIVA: Determina la velocidad de reacción de un personaje, y el orden de acción en un turno de combate. Se determina tirando 1D10 y sumando los valores de *Astucia+Destreza* al resultado. Si los valores finales son idénticos, actúa antes quien tenga el valor natural más elevado ANTES de añadir el D10. Si esto también coincide, ambas acciones son simultáneas. Los resultados de un turno de combate (daños, principalmente) se aplican al inicio del siguiente turno, salvo que una acción cause un resultado tan drástico que impida que el blanco de dicha acción pueda continuar realizando acciones (destruir al adversario de un golpe, por ejemplo).

La resolución de acciones iniciales se realiza en orden de Iniciativa, y hasta que no acaban las primeras acciones, no viene la segunda ronda de acciones múltiples. Y hasta que no acaban las rondas de acciones múltiples normales, no comienzan las de Celeridad. Esto es válido también para acciones no combativas.

ATAQUE: Determina si una acción ofensiva es exitosa o no. La dificultad base es 6.

Se realiza una tirada de *Destreza+Pelea* en caso de combate sin armas, +*Armas C.C.* si es armado. Se realiza una tirada de *Destreza+Tiro con Arco* en caso de disparar un Arco o Ballesta, +*Atletismo* en caso de que se utilice un arma arrojada.

DAÑO: Determina los efectos devastadores de un ataque. El daño potencial del mismo depende del tipo de ataque, pero se debe tirar la reserva del daño a dificultad 6. Los éxitos indican los Niveles de Salud que el blanco puede sufrir con dicho ataque. No se puede fracasar en la tirada de daño.

Para ataques Cuerpo a Cuerpo. El Daño es la *Fuerza* del atacante + bono del arma utilizada + éxitos al impactar por encima del primero. La Potencia también se suma como éxitos automáticos.

Para ataques a Distancia: El Daño, en caso de armas arrojadas, es la *Fuerza* del atacante + bono del arma utilizada + éxitos para impactar sobre el primero. En caso de armas de proyectil, el arma tiene ya un daño base asignado al cual no puede sumarse la *Fuerza*, pero los éxitos sí cuentan.

ABSORCIÓN Y PROBLEMAS: Implica la resistencia que el cuerpo puede aplicar a soportar ciertos daños. La tirada de absorción se realiza a dificultad 6 (normalmente) con el Rasgo de *Resistencia*, y cada éxito anula un nivel de daño de los ataques sufridos. No obstante, es necesario diferenciar tres tipos de daño. Al igual que con el daño, en la absorción no se puede fracasar. Normalmente, en el caso de las penalizaciones por daño, sólo la absorción y la *Fuerza de Voluntad* no están penalizadas.

♦**Daño Contundente:** Lo provocan puños, varas y objetos sin filo. Los mortales lo absorben normalmente. Los Cainitas, tras su absorción, dividen a la mitad los Niveles de Salud sufridos (redondeando hacia arriba). Se marca con una barra (/) en la Tabla de Salud.

♦**Daño Letal:** Este daño es provocado por armas capaces de causar lesiones graves, como armas de filo, empalantes, garras y colmillos animales, o ataques especialmente dañinos (golpes contundentes a la cabeza o a la columna). Los mortales comunes no pueden absorberlo (salvo con armadura, o los ghouls y otros mortales con cualidades sobrenaturales de algún tipo que lo permitan). Los vampiros pueden absorberlo como el anterior daño, pero no se reduce como el Contundente. Además, cuando los Niveles de Salud causados por daño Contundente superan el valor Incapacitado, y se siguen sufriendo, se convierten en Letales, comenzando una segunda vuelta a los Niveles de Salud, representando con esto roturas de huesos y órganos internos. Se marca con un aspa (X).

♦**Daño Agravado:** Este tipo de daño es muy peligroso, pues causa terribles heridas a lo sobrenatural. En caso de vampiros, el fuego, la luz solar, las garras y colmillos de otros sobrenaturales o de los propios vampiros, la Fe Verdadera o la magia lo provocan. Absorberlo depende de la Disciplina *Fortaleza* (ver más adelante), de llevar armadura, y del tipo de daño (para ver la dificultad). Los mortales tratan el daño Agravado como Letal, pues no representa una especial debilidad sobrenatural sobre ellos. En la Tabla de Salud, este daño se marca con un asterisco (*).

●**Aturdimiento:** Si un personaje sufre un nivel de daño por encima de su *Resistencia* (dos si es un sobrenatural -incluyendo Cainitas-), queda Aturdido, perdiendo todas sus acciones restantes del turno, y pasando el resto del turno en recuperarse (sin poder actuar ofensivamente).

●**Derribo:** Si un personaje recibe un impacto poderoso (más éxitos en un ataque que la Reserva de *Resistencia+Pelea* del blanco), o un ataque preparado para derribarle (placaje o barrido), cae al suelo. Entonces el personaje debe tirar *Destreza+Atletismo*. El éxito le permite levantarse de inmediato, con un -2 a la Iniciativa de su próxima acción. El fallo le mantiene Derribado y debe gastar una acción en levantarse, y el fracaso además le causa un nivel de daño Contundente automático que no puede absorberse. Un blanco Derribado puede ser golpeado con -2 a la dif. cuerpo a cuerpo, y +2 a distancia.

●**Inconsciencia:** Si un personaje sufre de un solo ataque el nivel de Incapacitado en daño, o sufre un nivel más de lo que soportaría para el Aturdimiento, cae inconsciente y queda indefenso, no pudiendo gastar Sangre en este estado, mientras se recupera y despierta en un número de turnos igual a $11-Resistencia$ del personaje. El siguiente turno a despertar, se encontrará Aturdido.

●**Decapitación:** Un vampiro resulta Decapitado (y, con ello, destruido irremediabilmente) si le alcanza un golpe con arma cortante en el cuello y le causa (tras absorción) más Niveles de Salud de golpe que su Reserva en *Resistencia+Fortaleza+3*, o si se le lleva a la Incapacitación con el mismo (lo que requiera más niveles de Daño).

●**Pérdida de Sangre:** Cuando los Niveles de Salud por daño no Agravado en un Vampiro bajan por debajo de Incapacitado, a veces el vástago sobrevive a duras penas. No obstante, cada nivel de daño no absorbido que se cause por debajo de la Incapacitación, por el contrario, hace al vampiro perder un Punto de Sangre de los restantes de su Reserva, hasta que la ausencia de Reserva le hace caer en Letargo. En ocasiones, un Nivel de daño Letal más hace al vampiro ser Destruído por completo.

COMPLICACIONES AL COMBATE: No todo en un combate es golpear y causar daño, pues evidentemente, el blanco no espera pacientemente a que le rebanes el cuello. He aquí lo que puede suceder más comúnmente en un combate y puede aplicarse al juego.

Movimiento: Un personaje andando puede moverse a 7 metros/turno, $12+Destreza$ metros/turno si trota, y $20 + 3xDestreza$ metros/turno corriendo. Sólo si el personaje se mueve más rápido que andando, en caso de moverse a la mitad de su velocidad de carrera necesita contar este movimiento como una acción adicional, y si va corriendo, no puede hacer acciones adicionales de ningún tipo

(salvo con Celeridad). Si un blanco se mueve con Celeridad y es Atacado a Distancia, la dif. del ataque aumenta +1 por cada nivel de Celeridad en uso. Sólo debe estar usándose Celeridad para moverse y evitar ser alcanzado (este uso no se activa si se usa Celeridad para acciones de Defensa).

Levantarse: Un personaje caído puede levantarse gastando una acción (si sólo hace esto, no tiene que tirar), que cuenta como una acción múltiple, tirando *Destreza+Atletismo* (dif. 4) si piensa hacer algo más en ese turno. Fracasar otorga un nivel no absorbible de daño Contundente, y seguir en el suelo.

Preparar Arma: Si no se realiza otra acción, no se requiere tirada. En caso contrario, debe tomarse acción múltiple y tirar *Destreza+Armas C.C.* para armas cuerpo a cuerpo o *Destreza+Atletismo* para armas a distancia (armas tiradas a dif. 4). Fallar permite que el personaje tenga el arma lista, pero su valor de Iniciativa en ese turno es 1+1D10. El fracaso acarrea problemas serios.

Gambiar de Acción: Si, tras declarar acción, el personaje cambia la misma, dicha acción siguiente está a +1 a la dificultad.

Blanco Sorprendido: Otorga al atacante un turno gratuito de acción, aunque el blanco siempre podrá declarar acciones defensivas con un +1 a la dificultad.

Blanco Inmovilizado: Un blanco inmovilizado, pero debatiéndose aún, tiene un -2 a la dificultad de ser alcanzado con un ataque. La inmovilidad total hace los impactos automáticos y se suman 2 dados al daño contra él.

Lucha a Giegas: Se aplica un +3 a la dificultad de ataques cuerpo a cuerpo, y a distancia son imposibles. Algunos poderes de percepción pueden cancelar parcial o totalmente esta penalización.

Múltiples Adversarios: Cada oponente adicional a un primero con el que luche el personaje aplica un +1 (hasta un máximo de 10) a todos sus ataques y acciones defensivas. Si se supera la dificultad 10, el personaje sólo puede optar por defenderse o huir, abrumado por la superioridad numérica (cada punto en Celeridad activo en un turno de combate permite cancelar uno de estos penalizadores).

Punto Ciego: Cuando se realiza un ataque por un flanco a un adversario, se gana un dado adicional al mismo, y dos si es por la espalda. Un escudo sólo protege un flanco. Se puede realizar una tirada de *Astucia+Percepción* (dif. 6 contra ataque de flanco y 8 por espalda) para evitar ser cogido por el punto ciego. Es necesario un número de éxitos (mínimo 1) igual al *Sigilo* del atacante.

Apuntar Golpe: Se puede elegir la zona en la que se desea golpear al atacar cuerpo a cuerpo. Se deberían considerar efectos adicionales a los listados en la siguiente Tabla.:

Tamaño del Blanco	Dificultad	Daño
Mediano (miembro, pecho)	+1	+0
Pequeño (cabeza, mano)	+2	+1
Diminuto (ojo, corazón, cerradura)	+3	+2 (no se aplica al Estacar vampiros)

Estacar Vampiro: Se precisa una estaca adecuada y lograr 3 Niveles de Salud tras la Absorción. La dif. del ataque es +3, y el daño es *Fuerza+1L*. Para estacar también valen armas con punta afilada de madera (lanzas, espadas de prácticas) o que puedan enterrarse lo suficiente en el vampiro y tengan madera (lanzas con punta de metal), en cuyo caso son precisos 3 Niveles de Salud.

Abrazo de Oso: El atacante trata de aplastar con un "abrazo" al blanco. Se precisa una Presa exitosa e infligir daño *FuerzaC*. Cada turno posterior ambos contendientes tiran *Fuerza+Pelea*. El defensor se libera si saca más éxitos. En caso contrario, el atacante puede seguir haciendo daño si lo desea. En la variante de abrazo mutuo, ambos contendientes se dañan, y quien logra más éxitos decide si el ataque termina o continua.

Barriido: El atacante trata de Derribar al blanco con una patada o el golpe del asta de un arma. Si el ataque es exitoso (*Destreza+Pelea/Armas C.C.*), el blanco sufre daño de *FuerzaC* y debe tirar por *Destreza+Atletismo* (dif. 8) con éxito, o sufrir un Derribo. El daño con un arma es su valor de daño, pero Contundente.

Garra: El uso de Garras de Protean o de hueso (Vicisitud) permite atacar con un daño de *Fuerza+1* (Agravado por Protean o garras Lupinas, Letal por hueso o garras animales) a vampiros y criaturas con poderes similares, usando la *Destreza+Pelea* para atacar.

Mordisco: Los colmillos de vampiros y otros seres que los posean causan un daño de *Fuerza+1* (Letal en animales, Agravado en criaturas sobrenaturales), y en este caso, el éxtasis del Beso

(alimentarse de sangre) no se produce pues, al desgarrar la carne, el dolor lo detiene de inmediato. Para lanzar un mordisco (*Destreza+Pelea*) primero se debe haber colocado con éxito una Presa, Placaje o Abrazo del oso y, en la acción siguiente, declarar mordisco. El atacante que muerde obtiene un dado adicional al ataque.

Patada: El atacante lanza su pierna para "cocear" a su adversario. El daño es *Fuerza+1C*, y la dif. es +1. No obstante, añadir un giro o un salto a la patada suman +1 adicional a daño y dificultad por cada una de las maniobras (que pueden combinarse ambas sobre una patada normal, con un +2 final a dificultad de ataque y daño -sólo para combatientes habilidosos de *Pelea 4+-*).

Placaje: Un atacante carga e intenta usar su inercia y masa para derribar un blanco. El ataque causa *Fuerza+1C* de daño (*Fuerza+Pelea*, dif. +1), y si tiene éxito, ambos contendientes deben tirar *Destreza+Atletismo* (dif. +1) para no sufrir Derribo. El blanco, aunque no caiga y esté Derribado, sufre una penalización por desequilibrio en el turno siguiente, con +1 a la dif. en sus acciones.

Presa: El atacante tira *Fuerza+Pelea* para inmovilizar a su contrincante. El éxito implica que ha agarrado e inmovilizado al blanco, al menos hasta su próxima acción. Desde entonces, ambos combatientes tiran los mismos Rasgos cada acción. Si el defensor logra más éxitos, se libera.

Puñetazo: El atacante trata de golpear con sus nudillos a su adversario (*Destreza+Pelea*). El Daño es *FuerzaC*. Un guantelete pesado aumenta en +1 daño y dificultad, así como un puñetazo con giro (ver Patada). Un guantelete con pinchos o filos causa *FuerzaL* de daño, y la dif. sigue siendo +1.

Ataque con Dos Armas: Normalmente, hacer ataques múltiples con dos armas implica un +1 a la dif. en la "mano torpe". Opcionalmente, se puede lanzar un único ataque con ambas armas en un mismo golpe, con un +1 a la dif. normal y un +1 al daño del arma que cause más daño.

Desjarretar: Un combatiente hábil puede tratar de cortar o desgarrar (arma de filo o garras) los tendones de una mano o pie (dif. por apuntar y daño añadidos a la maniobra normal), y si se causan al menos 2 Niveles de Salud en daño, el combatiente perderá el arma que esgrimiese con esa mano, o quedará cojo (mitad de velocidad de desplazamiento) hasta que se cure. Es necesaria una *Destreza* de 2 y una capacidad de 4 círculos en la Habilidad de ataque necesaria, para usar esta acción.

Salto de Barrido: Para esta maniobra se precisan dos acciones (división de Reserva). Una de salto (*Destreza+Atletismo*, dif. 7) y otra para golpear al blanco con un garrazo (+2 dif.). Si la maniobra se ejecuta correctamente, el blanco sufre un efecto similar al Placaje (pudiendo ser Derribado), mientras que el atacante queda a la espalda de la víctima.

Desarmar: Un atacante puede golpear el arma del contrincante, atacando con un arma a dif. +1. En este caso no se causa daño, pero si el número de éxitos de daño sobrepasa la *Fuerza* del contrincante, su arma cae al suelo. Éxitos insuficientes pueden considerarse Desviar Arma, aunque no un fallo en esta maniobra. Un fracaso hace perder el propio arma.

Desviar Arma: En este caso, el ataque específico al arma cuenta con +2 a la dif. y, si tiene éxito, cada nivel de daño causado (que no ha de absorberse, pues no se dirige al combatiente, sino a su arma) aumenta la dificultad del siguiente ataque del contrincante en +1 (hasta un máximo de 10).

Golpear con Escudo: Este ataque suele dirigirse al rostro (*Fuerza+Armas C.C.*, dif. +2) del blanco, y si impacta y causa daño (*Fuerza-2C*), el blanco obtiene un -2 a la Iniciativa en su siguiente turno.

Puñaladas Múltiples: A corta distancia, un combatiente con cuchillo puede lanzar sucesivas puñaladas muy rápidas. Para ello se puede dividir la Reserva de Dados como una acción múltiple normal (*Destreza+Armas C.C.*, +1 dif.), pero cada ataque obtiene +1 dado a la Reserva, y se pueden usar un máximo de dados de ataque con esta maniobra igual a la *Destreza+1* del atacante, y el máximo de puñaladas es la mitad (redondeando hacia abajo) de los círculos en *Armas C.C.*

Respuesta: Este ataque se puede realizar justo después de una parada exitosa, con un +2 a la Iniciativa y un +1 a la dif. Es necesario poseer *Destreza 2+* y *Armas C.C. 2+* para ejecutarlo.

Abortar y Pasar a la Defensiva: Siempre que quede alguna acción en el turno, un personaje puede anular una acción declarada para usar una defensa (Esquiva, Bloqueo, Parada). Esto precisa una tirada de *Fuerza de Voluntad* (df. 6) o gastar un pto. de *Fuerza de Voluntad*. El éxito implica que se puede ajustar la acción (siempre que pase a ser defensiva).

Esquivar: Esta acción permite quitarse de en medio cuando se es atacado por armas Cuerpo a Cuerpo o a Distancia (en este último caso, siempre que se vea al atacante apuntar). Cada éxito en una esquivada elimina un éxito de un ataque. Si se desean esquivar varios ataques con la misma acción, cada ataque esquivado añade un +1 a la dificultad, y los éxitos se reparten entre todos los ataques sufridos como se desee. Si el atacante está desarmado, la dif. para esquivarle se reduce en -1. Si la movilidad para apartarse está limitada, la dif. aumenta en +1. En los ataques a distancia, depende del movimiento a realizar para apartarse de la trayectoria (y siempre que se vea al atacante) el modificador de dificultad. Si se posee Cobertura Total a medio paso, la dif. se reduce en -4. Si es a un salto, la dificultad baja en -2. Si la Cobertura Total es a a 3 metros, la dif. sube +1. En un terreno llano y sin relieve, la dif. es +2.

Bloquear: Esta acción implica detener ataques cuerpo a cuerpo con las manos, antebrazos u otra parte interceptora. Sólo se pueden bloquear ataques de daño Contundente, aunque el Narrador puede permitir que los combatientes hábiles, con *Pelea* 3+, bloqueen los ataques contundentes que provengan de armas C.C. Quienes posean Fortaleza o armadura pueden bloquear ataques de daño Letal. Cada éxito en un bloqueo (*Destreza+Pelea*) elimina uno de un ataque.

Parar: Este es un bloqueo usando un arma cuerpo a cuerpo. Puede usarse para bloquear armas contundentes, letales, e incluso ataques sin armas (en este caso, la dif. sube +1). Los escudos y otras armas especializadas pueden parar con dificultades menores a la estándar (están preparados para ello). Los éxitos en una parada reducen los de un ataque interceptado uno a uno. No suele ser posible parar ataques a distancia (el Narrador puede decidir lo contrario según las circunstancias).

En este momento, es necesario hacer un pequeño alto, para explicar dos actitudes a la hora de reaccionar a la defensiva ante los ataques recibidos: La Defensa Pasiva y Completa.

Defensa Pasiva

Esta defensa se da cuando el combatiente porta un escudo o arma secundaria utilizada para la defensa. Por el flanco que el arma o escudo cubra los ataques, la dificultad para impactar se eleva en según el valor de Defensa Pasiva del escudo, o en +1 si es un arma que intercepta ataques, aumentando adicionalmente +3 si el blanco está a caballo (y el atacante no) -esta dificultad se aplica en golpear a jinetes incluso sin que lleven escudo. El escudo añade su bono a este +3-. Esta defensa no requiere acción. Los escudos y armas de parada sólo protegen de frente o por el lado en el que están colocados. Si sólo se lleva un arma, es posible usar Defensa Pasiva si el blanco del ataque no realiza ataques en este turno con ese arma, lo cual le permite poder usar en ese turno paradas "activas" si le quedan acciones. No obstante, no se puede usar una Defensa Pasiva y activa (acción de Parar o Bloquear) en la misma acción. Se debe declarar cual se usa antes de que se realice el ataque.

Defensa Completa

Esta Defensa pueden llevarla a cabo combatientes hábiles (*Armas C.C.* 3+ o *Pelea* 3+). En ella, el personaje se dedica exclusivamente a la defensa durante un turno. Sólo puede dedicarse a una acción defensiva exclusivamente (Parada o Bloqueo), pero puede interceptar ataques restando un dado cada vez en cada defensa por encima de la primera para bloquear un ataque, con su Reserva de defensa. Es decir: el primer ataque lo intercepta con todos sus dados; al segundo le resta uno a su defensa... así hasta que no le queden dados para defenderse. Ni siquiera con Celeridad se podrán hacer acciones distintas a defenderse, aunque la reducción de dados empezará a aplicarse en la siguiente defensa en la que acaben las acciones defensivas de Celeridad y la acción inicial de turno. Se puede abortar la Defensa Completa y pasar a una única maniobra defensiva antes de que concluya (calculando la Reserva de dicha nueva acción según el número de Paradas o Bloqueos), pero no se podrá volver a retomar la Defensa Completa en el mismo turno tras esa maniobra. No es posible realizar una esquivada en Defensa Completa.

Daño a Armas y Escudos

Cuando un atacante posee una *Fuerza* igual al doble (o más) del defensor, sus ataques no pueden bloquearse con armas. Si un escudo recibe en un impacto un 10 en el ataque, el escudo sufre un punto de daño que elimina un bono de +1 de Defensa Pasiva (hasta un mínimo de 0) y un dado en una acción de defensa para parada activa.

Armaduras

Las armaduras conllevan ciertos problemas de movilidad al ser usadas, aunque aquellos con un valor de *Armas C.C.* de 3+, o un valor de *Fuerza+Potencia* que doble lo necesario para poder llevarlas, aplicará sólo la mitad de penalizaciones a *Destreza* indicadas (redondeando hacia abajo). Si el daño que la armadura recibe en un único impacto iguala al doble del valor de armadura contra dicho tipo de ataque (excluyendo bono de casco o yelmo), la armadura es destruida.

Disparo Apuntado: Cada turno que un atacante pase apuntando a un blanco, suma un dado de su Percepción (hasta su máximo) a la tirada de ataque. Se debe poseer *Tiro con Arco* 2+, y una visión clara del blanco por cada turno apuntando. Si en un turno deja de apuntar para hacer otra cosa, se pierden todos los bonos acumulados. No se puede apuntar a un blanco que no esté quieto o moviéndose más rápido que caminando.

Estacar con proyectiles: La dificultad para este disparo es +3 (máximo 10), se deben lograr 5 éxitos en el impacto y causar 3+ Niveles de Salud tras la absorción. En un fuego cruzado o una batalla, una flecha accidental puede empalar a un vampiro si al menos uno de esos ataques lleva un 10 natural en la tirada de ataque, y se cumplen otras condiciones al estacar (como que debe haber éxitos con +3 a la dificultad del ataque normal en la tirada de impacto).

Recarga Rápida: Normalmente, el acto de disparar y recargar un arma de proyectil requiere un turno (acción) para cada cosa, aunque un tirador experimentado puede acelerar el proceso, pudiendo disparar cada turno. Para ello, se debe tirar *Destreza+Tiro con Arco* (dif. 7) logrando al menos 2 éxitos. Las ballestas no pueden recargarse así. Una recarga rápida cuenta como acción, de modo que para disparar en cada turno, se deben tomar acciones múltiples.

Lanzamiento Lateral: Normalmente, las armas arrojadas se lanzan desde el hombro. No obstante, se pueden lanzar desde la cadera, logrando un tiro más largo y potente. Se debe poseer espacio para oscilar el arma, la dificultad del lanzamiento aumenta en +2 sobre la básica, se resta 1 dado a la *Destreza* en esta acción, pero suma +1 dado al daño.

Modificaciones a la Dificultad en Combate a Distancia

Situación	Modificador	Anotaciones
Blanco a Mitad de Alcance	-1	Sólo Armas Arrojadas.
Blanco en el Alcance	0	
Blanco a x2 en Alcance	+2	
Viento	+2	No se puede disparar más allá del Alcance.
Oscuro/Niebla	+2	Alcance reducido a la mitad.
Blanco Corriendo	+1	
Blanco Montado	+2 (trote)/+3 (galope)	
Proyectil Improvisado	+2	Sólo Armas Arrojadas
Atacante a Caballo	+2 (trote)/+4 (galope)	Ver "Combate Montado"

Combate Montado: Un Cainita sin Animalismo 1+ o *Trato con Animales* 2+ no podrá manejar a su caballo montado, y su trato normal con él está dificultado en +1, a menos que sea su Caballo Ghoul. Manejar al caballo en combate no requiere tirada o acción (salvo si la montura es herida), si la habilidad de *Equitación* es 3+. En caso contrario, se debe tirar *Destreza+Equitación* (dif. mínima 5) para manejar al caballo mientras se combate, precisando tomar acciones múltiples para ello. Cualquier acción combativa del jinete debe comparar su Reserva de la habilidad de ataque con *Equitación*. Esta última limita el máximo de dados a tirar en cualquiera de dichas acciones. Si un jinete sufre daño en combate, debe tirar *Resistencia+Equitación* (dif. base igual a los Niveles sufridos *antes* de absorber, modificada por la situación). El fallo implica que el jinete cae, recibiendo de 2 a 4 dados de daño Contundente. Un fracaso convierte el daño en Letal. Los disparos con arma de proyectil de un jinete tienen un +2 a la dificultad con el caballo al trote, y +4 al galope, salvo en el caso de que una Especialidad de Tiro con Arco sea "Montado".

DAÑO AGRAVADO EXCLUSIVO DE FORTALEZA

En las Tablas posteriores se ejemplifica el tipo de luz solar que puede impactar sobre un vástago, la dificultad de la tirada de Fortaleza necesaria para absorberla, el daño de la misma y la

exposición de las zonas del cuerpo, incluyendo con ello todos los efectos que tiene en el vampiro; también se incluye la exposición al fuego y sus consecuencias, con su correspondiente dificultad de absorción. Todos estos daños se reciben por turno de exposición. Además, también se incluye el daño por fuego. En este segundo caso, mientras el fuego no es apagado en la ropa, seguirá causando por turno los niveles de daño que se especifican. El fuego ignora las protecciones por armadura. Las quemaduras por fuego y sol causan pérdida (hasta su curación) de un pto. en *Apariencia* por cada 2 Niveles de Salud perdidos. Esta desfiguración por fuego en mortales es permanente. Si la luz del sol o el fuego inciden o queman los ojos del Cainita, pueden dejarlo temporalmente ciego hasta que cure esas heridas.

<u>Dif.</u>	<u>Tipo de Luz Solar</u>
3	Rayos indirectos, cielo cubierto, crepúsculo.
5	Vampiro completamente cubierto con ropa gruesa.
7	Claridad sin nubes de un día (luz indirecta) a través de una ventana.
9	Alcanzado por un pequeño rayo directo de luz solar o por estar en el exterior en día nublado.
10	Rayos directos sin cobertura.

<u>Daño</u>	<u>Exposición</u>
1 Nivel	Pequeña parte del cuerpo expuesta (sólo una mano).
2 Niveles	Parte del cuerpo más grande expuesta (con una capucha).
3 Niveles	Parte importante del cuerpo expuesta (con ropa normal).
4 Niveles	Todo el cuerpo expuesto (desnudo o ligero de ropa).

<u>Dif.</u>	<u>Calor del Fuego</u>
3	Llama de una vela
5	Antorcha
7	Fuego de Cocina
9	Pira
10	Metal derretido

<u>Daño</u>	<u>Tamaño del Fuego</u>
1 Nivel	Antorcha; parte pequeña del cuerpo quemada.
2 Niveles	Hoguera; la mitad del cuerpo expuesta.
3 Niveles	Incendio; todo el cuerpo expuesto.

CAIDAS

Se recibe un nivel de daño Contundente por cada 3 metros de caída. Cuando la cantidad llega a 10 niveles Contundentes, el siguiente salto de daño no sube los niveles, pero sí el grado de daño, convirtiéndose en Letales, aunque el valor en daño ya no asciende más.

LA VITAE O LA SANGRE

Los vampiros necesitan sangre para subsistir. No sólo es el hecho de mantener su cuerpo no-muerto animado, sino para potenciar su físico, regenerar sus heridas, utilizar algunos de sus poderes sobrenaturales, y saciar su insaciable hambre sobrenatural, azuzada por la Bestia (el lado demoníaco de su alma maldita). Cuando un vampiro caza y consigue su presa (seduciéndola o de una forma más brutal y directa), debe alimentarse.

Alimentación

Un vampiro que toma sangre de un mortal puede extraer hasta 3 Puntos de Sangre por turno de bebida. El Beso (mordisco) permite que, una vez administrado, el mortal goce de la experiencia en un éxtasis tranquilizador, del cual el vampiro es partícipe. Para poder resistir sus efectos, debería tirar por *Fuerza de Voluntad* a dif. 9 para sacudir el placer del Beso. Los seres sobrenaturales suelen tenerlo más fácil en cuanto a dicha dificultad (7 u 8, e incluso menor, si utilizan protecciones mentales activas), pues su propia naturaleza les protege en parte de la estimulación sensorial del Beso. Los animales también son afectados por el Beso, pero su sangre es menos nutritiva.

Normalmente, un mortal sano de edad adulta dispone de una Reserva de Sangre de 10 puntos (1/2 litro de sangre humana equivale a un Punto). Cuando el vampiro extrae más de 3 Puntos de Sangre, cada punto adicional es un Nivel de Salud que el mortal pierde.

Un vampiro que se está alimentando, a veces debe superar a su Bestia y al ansia de la misma por beber toda la sangre posible, tirando por *Autocontrol/Instinto* para evitar un Frenesí (la dif. suele ser entre 4 estando casi lleno y 5 cuando se tiene cierta hambre. La Tabla de dif. del Frenesí dispone de dificultades extrapolables, aunque cuando el hambre es muy grande, como cuando sólo hay un 10% de Vitae en el cuerpo del vampiro, la dificultad podría aumentar).

<u>Fuente de la Sangre</u>	<u>Tamaño de la Reserva</u>
Lupino	25
Humano medio	10
Humano anciano	8
Humano niño	6
Vaca	5
Perro	2
Gato	1
Rata	1/2
Pájaro	¼
Otro vampiro	10-50+

Un detalle sobre la alimentación es Lamer la Herida producida por los propios colmillos. Si el vampiro, una vez alimentado, lame la herida que sus colmillos han provocado, ésta se cierra de forma sobrenatural, no dejando siquiera una cicatriz (aunque la sangre no se recupera en el organismo del que se ha alimentado el vampiro). No obstante, esto sólo puede suceder cuando se lamen las heridas producidas por uno mismo (no por otros vampiros), y sólo si el recipiente sigue con vida. Los recipientes recién muertos no pueden ser afectados por esta cualidad.

Gasto

La sangre (llamada Vitae, cuando es consumida y pasa a formar parte del vampiro), tiene muchos usos, además de calmar la sed antinatural del ser. Todos los vampiros pueden contener una Reserva máxima de Sangre como corresponda a su Generación, y usar tantos Puntos de Sangre como permita ésta (ver más arriba) por turno. Normalmente, el gasto de Sangre es una acción que no cuenta a la hora de calcular Reserva de Datos en acciones múltiples.

Despertar: Todos los vástagos, al anochecer, gastan automáticamente un Punto para animar su cuerpo no-muerto.

Curación: Una cualidad llamativa de la vitae es la posibilidad de regenerar hasta su estado inicial (como quedó el cuerpo en el Abrazo o Transformación en vampiro) cualquier daño, por difícil que sea curarlo, salvo aquél que destruya al vampiro. Curar heridas Contundentes o Letales en un turno exige que el vampiro esté inmóvil e inactivo, concentrado sólo en curarse. Si decide curar mientras realiza otras actividades físicas o de tipo intelectual, debe tirar *Resistencia+Supervivencia* (dif. 8). Si tiene éxito, puede curar normalmente. El fallo implica la pérdida de la Sangre gastada sin el efecto de curación. Fracasar no sólo hace perder la Sangre, sino que se pierde un Nivel de Salud adicional Contundente. Las heridas Agravadas exigen el gasto de 5 puntos de Sangre para curar un solo Nivel, y un día completo para dicha curación. Se pueden curar niveles adicionales si, además del gasto de Sangre necesario, se invierte un punto de *Fuerza de Voluntad* por cada Nivel adicional para forzar la curación.

La Muerte Definitiva: Si un vástago posee 7 Niveles de daño Agravado no absorbido en su cuerpo, y recibe un nivel más, es destruido de forma irremediable. También lo es aunque no posea todos los Niveles agravados, pero sí posea 7 Niveles de heridas en su cuerpo, no le queden puntos en la Reserva de Sangre, y recibe un nivel agravado más.

Aumento de Atributos Físicos: Un vampiro puede "quemar" un punto de Sangre para subir en un círculo un Atributo Físico durante una escena, hasta un límite impuesto por el Valor Máximo de Rasgos por Generación (ver más atrás) +1. Es decir, un vampiro de 8ª Generación con un límite máximo de 5 en Rasgos, podría subir su *Fuerza* hasta 6 (5+1) por toda una escena. Se puede seguir

subiendo el nivel de Atributos, pero el límite es 10, y el exceso sobre el Límite +1 por Generación sólo dura 3 turnos. Las manifestaciones visuales de estos aumentos son evidentes, más cuanto más bajos fuesen los niveles originales de los Atributos Físicos.

Disciplinas: La Sangre puede necesitarse para usar Disciplinas (los poderes sobrenaturales del Vampiro), si éstas lo requieren, como en el caso más común de la Celeridad.

Pasar por Humano: Un vástago puede pasar por humano "quemando" Sangre para dar un color saludable a su piel, una tersura cálida y carnosa a su piel, e incluso tener vaho cuando hace frío y hacer latir el corazón. El efecto dura una escena y requiere un gasto de Sangre igual a 6-*Autocontrol*, para quienes siguen el Camino de la *Humanidad*, u 8-*Autocontrol* para quienes no sigan ese Camino. Quienes no usan *Autocontrol* deben gastar 8 puntos. El truco dura una escena.

Juramento de Sangre

La vitae de un vampiro permite provocar en quienes la toman un estado de devoción y sentimientos de afecto y atracción sobre el vampiro, hasta rayar en el fanatismo y lealtad total por su figura, llamado Juramento de Sangre. Se produce sólo cuando hay 3 tomas de vitae en 3 noches diferentes (consecutivas, preferentemente). El poder de la vitae y su Generación es irrelevante. Un Neonato de 12ª Generación puede atar a un Antiguo de 6ª, si lo somete al Juramento. Aquél vampiro que provoca el Juramento se denomina Regente. El Juramentado suele llamarse Esclavo. Las tomas pueden ser tan grandes como se desee, pero una simple gota basta para producirlo.

La primera toma produce atracción sobre el vampiro. Es una especie de "enamoramiento" que se desvanece en ausencia del vampiro. Se sugiere un -1 a la dif. para Dominación, Presencia y poderes similares sobre la mente del afectado por la sangre de su futuro Regente. En este estado pueden mantenerse varios Juramentos menores.

La segunda toma atrae más estrechamente al Juramentado, causando que tome acciones deliberadas a favor de su futuro Regente, y busque activamente nuevos encuentros. Puede llegar a obsesionarse con él. Puede encontrar difícil actuar contra él (tiradas de *Fuerza de Voluntad* o *Autocontrol/Instinto* para ello, dif. 4-7, dependiendo de la situación observada por el Narrador), y el Juramentador puede dar órdenes con facilidad a su siervo (se reduce la dif. de todas las acciones sociales contra el mismo en -1). La sangre del futuro Regente empieza a ser irresistible, y se debe gastar un pto. de *Fuerza de Voluntad* para rechazar otro trago. En este estado aún pueden mantenerse Juramentos menores.

La tercera toma produce un Juramento total. Con ella, Juramentos más débiles se desvanecen. Se crea un fuerte sentido de lealtad y pertenencia. El respeto y la lealtad son el corazón de la existencia del Esclavo. El Regente puede Dominarlo sin el uso de la mirada: sólo es necesaria la voz. Cualquier intento de resistir este poder del Regente sube la dif. en +2. No obstante, como se explica en el uso de la Dominación, un Regente de Generación mayor a su Esclavo no podrá usar sobre él Dominación. En este estado, aunque el Esclavo tome vitae de otros vampiros, mantiene intacto su Juramento original. No obstante, aquellos Juramentados de fuerte voluntad y autoestima pueden tratar de resistir las órdenes normales de su Regente tirando *Fuerza de Voluntad* (dif. 8). Librarse temporalmente del efecto del Juramento requiere un número de éxitos igual al número de tomas de vitae hechas hasta el momento. Los éxitos pueden acumularse a lo largo del tiempo (se permite una tirada por semana), aunque el tiempo máximo que pueden guardarse es un número de semanas igual a la *Fuerza de Voluntad* del vampiro. Cuando se obtienen los éxitos necesarios, se puede gastar un pto. de *Fuerza de Voluntad* para desobedecer o perjudicar (durante una escena) al Regente, o atacarle (durante un turno). El período puede extenderse gastando puntos adicionales, pero cuando el gasto se detenga, se restablece el Juramento con toda su fuerza.

El Juramento se mantiene y se refuerza si se dan nuevas tomas cada mes aproximadamente.

El Juramento puede empezar a debilitarse si el Esclavo no bebe vitae y está en ausencia de su Regente un número de meses igual a 12-*Fuerza de Voluntad* (semanas si nunca se tomó el último trago). Pasado este tiempo, el Juramento se debilita un nivel. Puede deteriorarse con más facilidad y más rápidamente si el Regente maltrata física y psicológicamente al Juramentado (a menos que a éste le guste este comportamiento de su Regente). Los sucesos emocionalmente drásticos pueden

reducir el nivel de Juramento hasta un grado inferior (como si sólo se hubiesen dado dos tomas, o incluso una).

La ruptura total del Juramento exige empezar de cero.

Juramentar a un humano o animal es igual que con vampiros, pero si en vez de dar sólo una gota de vitae, o algo menos de 1/2 punto de Sangre, se da uno o más puntos de Sangre en cada toma, el Juramentado se transformará en un Ghoul.

Diablerie o Amaranto

Una parte terrible de la Maldición del Vampirismo es el hecho de que un vampiro puede alimentarse (e incluso llegar a "canibalizar") a otro vampiro. Esto, aparte del alimento, también otorga beneficios sobrenaturales habituales (aunque el acto está severamente penado por los gobernantes, posiblemente por el hecho de saber que este acto consume sus almas y otorga su poder a quienes los devoran). Para realizar Amaranto, el atacante debe someter e inmovilizar a su víctima y consumir toda su vitae. Acto seguido, debe absorber la fuerza espiritual del blanco, causando daño Agravado con ello (la Fortaleza no puede absorberlo), al ritmo de un nivel por éxito de *Fuerza* (dif. 9) -la Potencia ayuda-. Se realiza una tirada por turno. El fallo hace que en ese turno no se pueda extraer la energía del alma Cainita, y el Diablista deba hacer una pausa para digerir la esencia de la víctima y seguir al turno siguiente. El fracaso hace que el alma escape, y el Cainita sea destruido sin que el Diablista obtenga beneficio alguno, salvo la sangre robada.

No se puede almacenar sangre para una Diablerie posterior (salvo por algún poder especial).

Una vez consumidos todos los Niveles de Salud, la víctima es consumida y empieza a descomponerse, destruida y definitivamente muerta.

La Diablerie enfrenta, una vez consumida toda la Vitae y la "Vitae del Corazón" del blanco (7 niveles agravados no absorbibles, turno a turno), la *Fuerza de Voluntad* de ambos vampiros (blanco y atacante) en una tirada opuesta, extendida y resistida. Ambas tiradas son a dif. 8, y cada uno de los usuarios debe lograr antes que el otro un número de éxitos igual o superior a la *Fuerza de Voluntad* de su oponente.

Contando los éxitos netos del atacante, se tendrá en cuenta la siguiente Tabla para ver el éxito o fallo de la Diablerie, y sus consecuencias.

Éxitos netos igual a -1 o inferior: El alma del blanco pasa a tomar el control del cuerpo del asaltante. El blanco conserva todos sus Rasgos Mentales, *Manipulación*, *Carisma*, *Técnicas*, *Conocimientos*, *Disciplinas* y *Generación*, pero ahora posee los Rasgos Físicos, la *Apariencia* y las *Disciplinas de Potencia* y *Fortaleza* de su atacante (si las tuviese).

Éxitos netos igual a 0: No hay efecto. El blanco muere y el asaltante no gana nada, salvo sangre poderosa que le permite ganar un +1 adicional a sus Rasgos Físicos con gasto de Sangre (superior al máximo permitido por su *Generación* -se sigue manteniendo el 10 en el aumento máximo-) durante la siguiente escena, así como un +1 a la dificultad de resistirse al Frenesí.

Éxitos netos igual a 1: El vampiro baja su *Generación* de forma igual a la media entre la suya y la del Diablistado (redondeando hacia la más baja). Vetas negras en el aura, y ganancia durante una escena de un nivel adicional en la *Disciplina* más alta de la víctima (o si la víctima posee todas sus *Disciplinas* a un nivel igual o menor al del atacante, un pto. en una *Disciplina* que el atacante no posea. En caso contrario, no hay ganancia de este tipo aunque la Diablerie obtenga 5+ éxitos).

Éxitos netos igual a 2: La ganancia de la *Disciplina* es durante un mes. Bajada de la *Generación* como en el apartado anterior. Vetas negras en el aura.

Éxitos netos igual a 3: La ganancia de la *Disciplina* es permanente. Bajada de la *Generación* como en el apartado anterior. Vetas negras en el aura.

Éxitos netos igual a 4: La ganancia de la *Disciplina* es permanente, e incluso se puede ganar más de una *Disciplina* o más de un nivel (hasta el máximo del blanco). Beneficios adicionales (algún punto adicional en *Conocimientos* o *Técnicas*). Bajada de la *Generación* como en el apartado anterior. Vetas negras en el aura, aunque atenuadas.

Éxitos netos igual a 5+: La ganancia de la *Disciplina* es permanente, e incluso se puede ganar más de una *Disciplina* o más de un nivel (hasta el máximo en niveles del blanco -sólo se podrán mejorar las *Disciplinas* propias si las de la víctima eran mejores-). Beneficios adicionales (algún punto

adicional en Conocimientos o Técnicas). Bajada de la Generación como en el apartado anterior. No hay vetas negras. Beneficios adicionales a discreción del Narrador.

Las Vetas Negras son las almas no fusionadas correctamente con la del atacante. Se desvanecen en el plazo de un mes a un año, si no se comete nueva Diableríe en ese plazo, y son permanentes si se comete alguna Diableríe adicional. Se cuenta la posible desaparición de las últimas vetas a partir de dicha última Diableríe.

Si se obtuvieron menos de 4 éxitos netos en la Diableríe, las Vetas (almas) pueden tomar control durante una noche del cuerpo del vampiro si éste falla una tirada de *Inteligencia+Auto-control* o de *Fuerza de Voluntad* a dif. 8 contra una tirada igual a un número de dados equivalente a 3+diableríes cometidas (dif. 7). En ese caso, una de las almas toma el control por esa noche, pero se desvanecerá su poder (y la veta negra correspondiente) cuando termina la noche (esta es una amarga forma de venganza, pero a veces muy eficaz).

FUERZA DE VOLUNTAD

Este es el Rasgo que mide la determinación de un personaje, su necesidad de seguir adelante, su entereza y empuje. El valor Permanente (círculos) puede usarse para tirada de dados. El valor Temporal (cuadros) suele ser el que se gasta, y el utilizado como dificultad en tiradas de influencia externa (natural o sobrenatural). En el caso del valor Temporal, sólo puede hacerse gasto del mismo de un punto por turno.

Gasto

Éxito Automático: Un punto puede usarse en una acción (y sólo un punto en una única acción) para obtener un éxito, que no puede ser cancelado ni siquiera por los fracasos en los dados. En acciones extendidas, puede usarse un punto por turno. Causar o absorber daño no permite este gasto.

Resistir el Instinto: Se puede gastar un punto para evitar que el personaje ofrezca una respuesta refleja natural a un hecho (apartarse de una llama mal controlada, alejarse de un precipicio). Vencer el reflejo de forma prolongada requiere nuevo gasto pasados unos turnos, y así sucesivamente.

Mantener la Gordura: Se puede gastar un pto. para evitar que un Trastorno Mental se manifieste durante una escena. Incluso los Malkavian pueden hacer esto. Con el tiempo y el gasto adecuado, el Trastorno puede curarse (salvo en los Malkavian).

Superar Heridas: Gastando un punto, se pueden ignorar las penalizaciones por Heridas durante un turno (salvo que el personaje esté Incapacitado o en Letargo).

La *Fuerza de Voluntad* puede recuperarse de varias formas (otorgándose uno o más puntos en la recuperación). Una de ellas es actuar de acuerdo con la Naturaleza del personaje. Opcionalmente, se puede recuperar un punto tras un día de descanso. También, por completar una Trama, o por triunfar en un desafío especialmente duro. La recuperación puede incluir de 1 a 3 pts.

SALUD

Tanto mortales como Cainitas (y otros sobrenaturales con cuerpo humano) poseen 7 Niveles de Salud que suponen su nivel de efectividad y su capacidad para resistir la muerte o la destrucción. Cuando se pierden Niveles de Salud, se producen penalizaciones a las tiradas de Reservas de Dados según se puede encontrar en la Hoja de Personaje. Esas penalizaciones se aplican a las tiradas, dependiendo del Nivel de Salud actual. Además, conforme se va perdiendo Salud, la movilidad también se ve afectada. Un personaje Lesionado sólo puede correr a la mitad de su velocidad máxima en carrera. Alguien Herido sólo puede caminar. Un personaje Malherido sólo puede renquear o cojear 3 metros por turno. Un Tullido se limita casi a arrastrarse un metro por turno. Los personajes Incapacitados no pueden hacer nada salvo usar Sangre, a menos que estén inconscientes.

Los mortales curan su daño de forma natural, a un ritmo diferente al de los Cainitas (si poseen vitae pueden curar el daño igual que ellos, gastando esa vitae). En el caso de daño Contundente, no se requieren especiales cuidados, salvo descansar lo suficiente. No obstante, para curar un daño Letal es preciso este tipo de cuidados, aunque sea mínimo. En el primer tipo de daño, los cuidados pueden acelerar la curación. Los niveles de Salud que un mortal sufre por pérdida de Sangre (ver Alimentación más atrás) son Contundentes hasta Malherido y Letales por encima.

Nivel de Salud	Tiempo de Curación (Contundente)	(Letal)
Magullado	1 hora	1 día
Lastimado	1 hora	3 días
Lesionado	1 hora	1 semana
Herido	1 hora	1 mes
Malherido	3 horas	3 meses
Tullido	6 horas	4 meses
Incapacitado	12 horas	5 meses

La curación es gradual. Hasta que no se supera un tiempo de curación de un Nivel, no se salta al tiempo necesario para el siguiente. Para curar el daño Letal por uno mismo, es necesario tirar *Resistencia* (dif. 2+Niveles totales tachados) en cada período de tiempo por Nivel a curar. El fracaso hace sufrir una Herida más. El fallo no permite curar, pero no causa daño.

Si un mortal sufre un nivel de daño por debajo de Incapacitado, muere.

ESTADOS MENTALES

Frenesí

Cuando la Bestia ruge en el interior del vampiro, puede hacerlo con ira o con miedo. Es un estado que trae la propia esencia sobrenatural del vástago, y que debe soportar en su existencia. El Frenesí es un estado de ira absoluta, furia incontenible, y la manifestación agresiva y brutal de la Bestia dentro del vampiro, descontrolada. Hay diversas situaciones que producen el Frenesí, que son las siguientes:

Deliberado: Algunos vástagos se provocan la ira para poder controlarla parcialmente, especialmente aquellos que siguen un Camino con menos similitudes a la *Humanidad* (y que use, sobre todo, la Virtud de *Instinto*). A esto se le llama "cabalgar a la Bestia".

Hambre: Cuando el vampiro posee poca vitae en su interior, la Bestia insaciable ruge de hambre. Cuando el vampiro posee sólo una cuarta parte de vitae (redondeando hacia arriba) en su Reserva, debe comenzar a comprobar tiradas para no entrar en Frenesí o cabalgarlo de forma controlada, cuando está cerca de **cualquier** fuente de sangre. Cada punto que se pierda por debajo de ese límite para empezar las comprobaciones aumenta en +1 la dificultad de las tiradas.

Ira o Frustración: La Bestia es demasiado primitiva y visceral, y estos estados la estimulan.

Peligro: La Bestia tampoco desea sentirse amenazada, pues se considera depredador, no presa. Aquello considerado "amenaza" está abierto a una interpretación amplia.

Humillación: La Bestia no es una identidad humilde. Es cruel e implacable, y cuando siente que algo la supera o puede rebajar su superioridad, se rebela.

Tentación: Cuando se incita a un Cainita a apartarse de su Camino, puede que el vampiro se sienta tan ofendido, frustrado o humillado, que su Bestia responda con una violencia visceral. Depende del Narrador el alcance y la intensidad de la tentación, y de la ofensa sobre el vampiro.

La siguiente Tabla es una guía (extrapolable) sobre la dificultad de una tirada de *Autocontrol* o *Instinto* para resistir un Frenesí o Cabalgarlo en unas circunstancias determinadas. En el caso de Controlar el Frenesí, se deben reunir en tiradas extendidas (con *Autocontrol*) 5 éxitos para superarlo totalmente, pero incluso un éxito evita su desencadenamiento durante un turno, pudiendo reaccionar con racionalidad. Se puede seguir tirando en turnos consecutivos para reunir los 5 éxitos necesarios y domar completamente a la Bestia. Si la Reserva de Sangre baja por debajo del valor de *Autocontrol* o *Instinto*, cada punto de menos es un dado menos en la tirada para Controlar o Cabalgar el Frenesí. Fallar en una de estas tiradas extendidas hace entrar en juego el Frenesí (si no hay éxitos suficientes para que en el turno de fallo la Bestia siga estando bajo control temporal). Fracasar en la tirada inicial para Controlar o Cabalgar el Frenesí puede otorgar un Trastorno Mental al personaje, acorde con la situación que provocó el Frenesí. Si el Fracaso se produce con éxitos ya acumulados para que en el turno de Fracaso todavía no se desencadene el Frenesí, dicho fracaso reduce en 2 los éxitos acumulados (si quedasen en cero o menos, se desencadenaría el Frenesí).

Para Cabalgar a la Bestia se debe poseer *Instinto*, y en el caso en que haya una situación que produzca Frenesí, éste se desencadena inmediatamente, a menos que la dificultad del mismo sea

menor que su valor de *Instinto* (el jugador puede gastar un pto. de *Fuerza de Voluntad* para aumentar su valor de *Instinto* en +1, y así soportar tentaciones mayores). Dentro del Frenesí no puede hacerse tal gasto. En lugar de eso, el vampiro puede tirar *Instinto* a la dificultad de lo que provocó este estado. Cada éxito permite al personaje redirigir el Frenesí durante un turno, aunque no le pone fin.

En Frenesí un vampiro no ha de hacer tiradas de *Fuerza de Voluntad* porque es capaz de hacer cualquier cosa. La dificultad de cualquier *Dominación* contra él sube a +2; también ignora todas las penalizaciones en Reserva de Dados por heridas (salvo la penalización de movimiento) hasta Tullido; es inmune al Röstchrek; si intenta Dominar a alguien, el poder de su Bestia reduce la dif. de esa tirada en -2, y no necesita tirar *Fuerza de Voluntad* para sus *Proezas de Fuerza* (se considera como éxitos todo su valor Permanente).

Se puede controlar el Frenesí (dentro de ese estado, si se posee *Autocontrol*) durante un turno, gastando un pto. de *Fuerza de Voluntad*, para canalizarlo en una dirección determinada, y dejarlo correr hacia ella. El Frenesí puede ser interpretado, y terminará cuando el Narrador estime oportuno que las causas del mismo han desaparecido y la Bestia se ha apaciguado.

Dif.	Causa del Frenesí
3+	Olor de sangre (estando hambriento)
4+	Visión de sangre (estando hambriento)
4	Ser intimidado u hostigado
4	Amenaza a la vida o Situación de peligro
4	Insultado o Burlas maliciosas
5	Enfadado por provocación física
6+	Sabor de la sangre (estando hambriento)
7	Ser querido en peligro
8	Humillación profunda o declarada
+1	Fuente apreciable de fuego cercana
+1	El personaje tiene un valor de <u>Camino</u> de 1 o 2.

Röstchrek

El Röstchrek es el miedo visceral y primitivo que la Bestia muestra ante aquellas amenazas que pueden destruirla o causarle daño. El miedo a cosas más normales también se magnifica por causa de la Bestia, que potencia las emociones más viscerales del vástago. En el caso del Frenesí, en dicho estado el vástago sólo desea que la causa del Frenesí desaparezca, y para ello la destruirá si es necesario. En el caso del Röstchrek, el vampiro sólo tiene una opción: huir como sea. En el caso de que la provocación pueda ser el fuego, normalmente la tirada o la situación de la misma debe estar relacionada con un fuego que tenga posibilidad de descontrolarse y cercano. Una antorcha en un candelero de pared no es amenaza, salvo en una proximidad muy cercana. Una vela sobre una mesa tampoco, salvo que haya cerca aceite, mucho papel o materiales combustibles en gran cantidad. Grandes antorchas y braseros sí son motivo de inquietud (+1 a la dificultad).

La siguiente Tabla (extrapolable) muestra algunas circunstancias que desatan el Röstchrek de los vampiros (fuego, luz solar, Muerte Definitiva, fobia poderosa, *Fe Verdadera*, Licántropos), y la dificultad de una tirada de *Coraje* para resistirlo (la media suele ser 6). La tirada indica los turnos que el personaje puede permanecer ante la fuente que causa su miedo, y actuar sin entrar en el Miedo Irracional o Miedo Rojo. Cuando se acaben los turnos, se vuelve a tirar, hasta que la fuente del miedo desaparezca o el vampiro se marche. El fallo inicial desemboca el Miedo. El fracaso en la tirada inicial puede otorgar un Trastorno Mental (acorde con la situación desencadenante o elementos presentes en la misma), y lanza al personaje en un Frenesí en el que intenta destruir la fuente de su miedo. Entrar en el Miedo provoca un estado similar al Frenesí, pero de índole opuesta. El Frenesí desembocaba un ansia destructiva o voraz, que fuerza a acabar con el motivo del mismo, y el Miedo obliga a huir (si se puede) o a caer postrado en postura fetal (si no se puede). Cuando la fuente del Miedo ya no está presente, el vampiro puede tirar *Fuerza de Voluntad* (dif. 8) para ver la velocidad de recuperación y de vuelta a la cordura. Cada éxito reduce en un minuto la velocidad a la que se vuelve al estado normal, empezando con una base de 10 minutos. Los efectos beneficiosos

de este estado son los mismos que los del Frenesí, pero en este caso el Miedo inmuniza contra cualquier posibilidad de entrar en Frenesí.

<u>Dif.</u>	<u>Causa del Miedo</u>
3	Encender una vela
5	Visión de una antorcha
6	Hoguera
7	Luz solar velada
7	Quemarse
8	Luz del sol directa
9	Atrapado en un edificio en llamas o un incendio
+1	El personaje tiene un valor de <u>Camino</u> de 1 o 2.

Degeneración del Gamino

La Bestia es una entidad irracional, puramente instintiva, destructiva y cruel. Cuando un mortal se convierte en vampiro, debe encontrar alguna forma de mantener su cordura y su inteligencia racional, conservando tantos rasgos humanos como le sea posible, o sustituyéndolos por otros féreos sistemas morales menos humanos. Estos son los Caminos. Los Caminos deben ser observados cuidadosamente, y cada uno de ellos requiere una serie de rituales prácticos que reafirma la creencia y constancia en él por parte del vástago que lo sigue.

Cuando se comete un acto moralmente reprochable (para la Jerarquía de Pecados del Camino) voluntariamente o de forma no intencionada, la Bestia presiona la mente humana del vampiro. Las acciones (moralmente) discutibles para el nivel de Camino actual poseído (que harían perder un punto de dicho Rasgo al personaje) requieren una tirada de Conciencia/Convicción a dif. 6 (variable a discreción del Narrador, según la intención real implicada en la acción, +1 si se es descuidado en el seguimiento de los rituales del Camino). No puede gastarse Fuerza de Voluntad en esta tirada. El éxito (sólo se precisa uno) hace al personaje replantearse y aborrecer sus hechos, tratando de no volverlos a cometer e incluso buscando expiarlos esforzándose en su Camino (al menos, hasta que el mal trago ha sido asimilado por su mente). El fallo reduce en un punto el nivel de Camino del personaje, quien decide que el arrepentimiento no le reporta nada útil, y la frialdad sí. El fracaso añade la pérdida de un punto de Conciencia/Convicción y además un Trastorno Mental, derivado del horror provocado que su mente subconsciente no ha sido capaz de soportar, y que se añade al trauma de la pérdida de Camino. Alguien que va perdiendo Camino se va volviendo paulatinamente más Bestial y menos "moral" en su comportamiento. La pérdida total convierte al personaje en un monstruo irracional que, tarde o temprano, será cazado y exterminado. El Camino también define la resistencia al Frenesí. No podrás tirar más dados para resistirlo que Reserva en Camino tengas (en el caso de Frenesí por hambre, cuenta para la tirada el valor más bajo en Camino o en Conciencia/Convicción para Resistir el Frenesí o Abrazar a la Bestia). Más adelante se definen los diferentes Caminos que cada vástago puede seguir.

Sopor Diurno

Cuando amanece, el vampiro se sume en el Sopor (un estado de ensoñación sin sueños, producido por su condición sobrenatural y la influencia de su enemigo más mortal). Para poder despertarse de día por algún estímulo cercano y molesto a su lugar de sueño, el vampiro precisa tirar Percepción+Auspex (dif. 8). El fracaso indica que no podrá tirar para despertarse a menos que no reciba un estímulo más poderoso. El fallo significa que no despierta. El éxito despierta al vampiro durante un turno.

Para permanecer despierto más tiempo, deberá tirar Camino (dif. 8), y cada éxito le permite estar despierto un turno adicional. Cinco éxitos despiertan al vampiro por completo (posteriores tiradas implicarán que sólo es necesario un éxito para seguir despierto, si el Narrador las pide). Fallar la tirada hace que el vampiro se duerma al final del primer turno en que se despertó. Fracasar hace que no sólo se duerma, sino que no despertará a menos que se le eche encima un terremoto que hunda su refugio (por poner un ejemplo de intensidad del estímulo necesario).

De día, un vampiro no podrá tirar en ninguna Reserva de Datos más dados de lo que tenga en su Reserva de Camino.

LETARGO

Cuando un vampiro pierde todos sus Niveles de Salud (heridas no agravadas) y toda su Reserva de Sangre, entra en un profundo sueño llamado Letargo (puede suceder que no se den estas circunstancias, pero el masivo daño sufrido de una sola vez –una caída de gran altura, un golpe muy poderoso, etc.-, o por efecto de Disciplinas o poderes sobrenaturales, pueden causar también Letargo). El personaje queda en un estado completamente inmóvil e inconsciente (algunos vástagos muy poderosos pueden usar Disciplinas desde su sueño o ser vagamente conscientes), y no necesita gastar puntos de Sangre cada noche.

Cuando el personaje entra en Letargo, pierde un punto en un Atributo Físico (escogido por el jugador que lleva el personaje). El Camino determina cuándo puede salir de su Letargo.

Nivel de Camino	Periodo de Letargo
10	Un día
9	Tres días
8	Una semana
7	Dos semanas
6	Un mes
5	Un año
4	Una década
3	Cinco décadas
2	Un siglo
1	Cinco siglos
0	Un milenio o más

Un personaje puede entrar en Letargo voluntario. Cuando el personaje va a dormir su Sopor diurno, el jugador decide que lo pondrá en Letargo. Este estado de Letargo no exige la pérdida en el valor de un punto en un Atributo Físico, ni pierde puntos de Sangre por noche. Además, en un Letargo voluntario, el vampiro puede intentar despertar en el tiempo correspondiente a su nivel de Camino, o en la mitad de tiempo.

Cuando un Cainita va a despertar del Letargo, debe gastar un punto de Sangre y tirar por Camino a dif. 8. El fallo hace que no despierte, pero puede tirar a la noche siguiente con un nuevo gasto de Sangre. En caso de fracaso, deberá esperar un nuevo período según su Camino.

Un Cainita que ha entrado en Letargo a causa de perder Sangre no puede intentar alzarse a menos que se le dé un punto de Sangre (cuatro en caso de Deterioro). A menos que sea alimentado, permanece indefinidamente en Letargo, pero puede intentar alzarse tan pronto como consuma nueva sangre, sin importar el valor de Camino (esto sólo vale para Cainitas aletargados por heridas. Los voluntarios deben pasar su período de tiempo indicado por su Camino).

Un Cainita que entró en Letargo a causa de heridas se considera Tullido cuando se alce.

Si el Cainita despierta con menos de 3 puntos de Sangre en su cuerpo, debe tirar por Frenesí. Si despierta tras un período de Deterioro, el Frenesí es automático.

DETERIORO

Un vampiro Estacado sigue pudiendo usar sus sentidos normales, pero no podrá moverse en absoluto, ni utilizar su Reserva de Sangre o sus poderes (normalmente, salvo excepciones). Con el paso del tiempo, un vampiro estacado (o uno que no pueda acceder a una fuente de sangre por ningún medio) perderá sangre (un punto por noche) y su cuerpo se deteriorará y desecará, cayendo en un Letargo total. Un vampiro que haya sido estacado o no pueda alimentarse de modo alguno, seguirá perdiendo un Punto de Sangre por noche (todos los vampiros, al despertar de su Sopor diurno, gastan un punto de Sangre para activar su organismo). Una vez perdidos todos los puntos de la Reserva, el vampiro comienza a perder un Nivel de Salud Letal por noche, y con él un punto en *Apariencia* (asemejándose cada vez más a un cadáver viejo y reseco). Cuando llegue al estado de Incapacitado, entrará en Letargo, y no perderá más Niveles de Salud. Un vampiro no puede morir de Deterioro. Desde entonces, y hasta que el cuerpo del vampiro recupere sus Niveles de Salud

hasta Lesionado, permanece inconsciente. Cuando esos niveles de daño son curados, la *Apariencia* regresa poco a poco con ellos.

PROEZAS DE FUERZA

Este apartado se refiere al uso de la fuerza bruta para realizar alguna tarea física (volcar una mesa, empujar un bidón de metal, lanzar por los aires algo -o a alguien-). Una vez observada la *Fuerza* con la que cuenta el personaje para realizar la acción, se compara con la **Tabla de Proezas de Fuerza**. Cada nivel sobre el que posea el personaje, que éste desee subir para realizar una proeza mayor (las Proezas que estén a un nivel igual o inferior a su *Fuerza* son automáticas), debe obtener un éxito en una tirada de *Fuerza de Voluntad* a dificultad 9 (la dificultad puede elevarse o bajar según lo fácil que sea de manejar el objeto, asideros, si el Vampiro está bien afianzado o escurriéndose, etc.). La Potencia se aplica a las Proezas de Fuerza como éxitos automáticos. En Frenesí, se considera que toda la Reserva Temporal de *Fuerza de Voluntad* son éxitos en la Proeza.

Nivel de Fuerza	Proeza	Peso a Levantar
1	Desgarrar una camisa	20 kg
2	Romper una silla	50 kg
3	Atravesar una cerca de cañas	125 kg
4	Hacer pedazos un barril	200 kg
5	Volcar una carreta cargada	325 kg
6	Desgarrar una cota de malla	400 kg
7	Doblar una barra de hierro del grosor de un dedo	450 kg
8	Levantar un caballo	500 kg
9	Atravesar una empalizada	600 kg
10	Levantar una carreta cargada	750 kg
11	Levantar un rastrillo de hierro de acceso a un castillo	1000 kg
12	Romper un árbol pequeño	1500 kg
13	Levantar una máquina de asedio	2000 kg
14	Atravesar un muro de piedra	2500 kg
15	Derribar la muralla de un castillo	3000 kg
16	Partir en dos un carruaje pesado remachado	4000 kg
17	Lanzar una carreta cargada	5000 kg
18	Lanzar una máquina de asedio	7500 kg
19	Levantar una roca de 3 metros cúbicos	10000 kg
20	Lanzar esa roca	15000 kg

Los objetos que se arrojen (independientemente de si se trata o no de una Proeza de Fuerza), tendrán un alcance máximo en metros igual a la *Fuerza* x5 del Vampiro, si se trata de objetos difíciles de manejar, o a la *Fuerza* x10 en metros.

CAMINOS (VIAE)

	Camino de la Bestia (Via Bestiae)	Virtudes: Convicción e Instinto
Nivel	Pecado Mínimo	Razón
10	Arriesgarse innecesariamente	La supervivencia es lo más importante
9	No desafiar a un caudillo débil	Sólo los más fuertes deben dirigir
8	Matar por otra razón que no sea la supervivencia	El asesinato es producto de la sociedad
7	Evitar el contacto con la naturaleza	La civilización es débil. La naturaleza no
6	Tortura o crueldad innecesaria	Sólo la gente "civilizada" lo hace
5	Hacer un sacrificio por alguien sin relación contigo	No debes nada a otros
4	Rehusar matar si es importante en tu supervivencia	Nada es más importante que sobrevivir
3	Fracasar en defender tu territorio	Quien no defiende lo suyo, lo pierde
2	Mostrar clemencia a un enemigo	La clemencia es para el débil
1	Abstenerse de alimentarse cuando se tiene hambre	La Bestia debe ser satisfecha

Aura: Amenaza. El modificador se aplica a tiradas para aterrorizar o intimidar adversarios.

Tabla de Armas Cuerpo a Cuerpo

Arma	Daño	Fuerza para Blandir	Ocultar	Notas
Cuchillo	Fue+1L	1	B	
Daga	Fue+1L	1	R	-1 dif.
Espada Ancha	Fue+4L	3	N	
Cimitarra	Fue+2L	2	C	
Espada Bastarda	Fue+5L	4	N	Puede usarse a 2 Manos (<i>Fuerza</i> 3 para Blandir)
Espadón	Fue+6L	4	N	2 Manos, +2 dif.
Hacha Pequeña	Fue+3L	2	R	
Hacha de Mano	Fue+5L	3	C	
Hacha de Armas	Fue+6L	3	N	2 Manos
Estaca Madera	Fue+1L	1	R	Puede usarse para golpear como Porra (Daño C)
Vara	Fue+2C	1	N	No penaliza contra Oponentes Montados
Cayado	Fue+3C	2	N	No penaliza contra Oponentes Montados
Bastón	Fue+2C	1	C	
Porra	Fue+1C	1	R	
Garrote	Fue+1C	1	R	
Maza	Fue+2C	1	C	
Mangual	Fue+3C	1	C	+1 dif, puede golpear al usuario con un fracaso
Martillo Guerra	Fue+5C	3	N	2 Manos, +1 dif.
Guantelete	Fue+1C	1	R	Si lleva púas o bordes afilados, causa Daño L
Jabalina	Fue L	2	N	No penaliza contra Oponentes Montados
Horca	Fue+1L	1	N	No penaliza contra Oponentes Montados
Lanza 1M	Fue+1L	2	N	No penaliza contra Oponentes Montados
Lanza 2M	Fue+3L	1	N	No penaliza contra Oponentes Montados
Alabarda	Fue+6L	3	N	No penaliza contra Oponentes Montados

Tabla de Armas a Distancia

Arma	Daño	Alcance	Ocultar	Fuerza Mínima	Ocultar	Notas
<i>PROYECTIL</i>						
Arco Corto	2L	60 metros	C	2	C	1 turno de recarga
Arco Largo	2L	120 metros	N	4	N	1 turno de recarga
Ballesta Ligera	2L	100 metros	L	2	L	2 turnos de recarga
Ballesta Media	3L	120 metros	N	2	N	3 turnos de recarga
Ballesta Pesada	4L	150 metros	N	4	N	4 turnos de recarga
Honda	5C	50 metros	C	2	C	1 turno de recarga
<i>ARROJADAS</i>						
Cuchillo	Fue L	15 metros	B	1	B	+1 dif.
Hacha	Fue+1L	20 metros	C	2	C	+1 dif.
Jabalina	Fue+1L	50 metros	N	2	N	
Lanza	Fue+2L	40 metros	N	2	N	
Piedra	Fue C	40 metros	B	1	B	

Tabla de Armaduras y Cascos

Tipo	Absorción	Penaliza	Fuerza Mínima	Ocultar	Notas
Armadura Ligera	+1C/+2L		1	C	Necesita Casco. No protege Cabeza.
Armadura Mixta	+2C/+3L	-1 Des	1	C	Necesita Casco. No protege Cabeza.
Armadura Pesada	+3C/+4L	-1 Des	3	N	Necesita Casco. No protege Cabeza.
Armadura Caballero	+4C&L	-2 Des	3	N	Necesita Casco. No protege Cabeza.
Casco Ligero	+2C/+3L	-1 Per	2	N	Protege sólo Cabeza.
Casco Pesado	+3C/+4L	-2 Per	2	N	Protege sólo Cabeza.

Tabla de Escudos y Armas de Parada

Objeto	Dif. Parada	vs. C.C.	vs. proyectil	Notas
Escudo Pequeño	4	+0	+0	
Escudo de Infante	6	+1	+1	No puede usarse a Caballo
Escudo de Caballero	6	+1	+1	+2 dif. si se usa por Infantes
Daga	5	+0	+0	
Espada	6	+1	+0	

NOTAS: **Ocultación:** B = Bolsillo, R = Ropa Holgada, C = Bajo Capa Larga, N = No se puede ocultar. **Absorción:** Los dados sumados para absorber daño. **Penalización:** El número de dados a restar en las tiradas en que se usen estos Rasgos cuando se lleven las protecciones. **Dif. Parada:** La dificultad base de la Maniobra de Parada en una tirada de *Destreza+Armas C.C. vs. C.C.*: El valor sumado a los ataques de Armas C.C. o sin armas al llevar en Defensa Pasiva este objeto. **vs. proyectil:** El valor sumado a los ataques de Armas a Distancia al llevar en Defensa Pasiva este objeto.

Armas Arrojadadas (opcional): Dif.: Distancia (metros) - (*Fuerza+Potencia*) x2.. **Alcance Máximo Efectivo:** *Fuerza+Potencia* x5 en metros. **Daño:** *Fuerza+Potencia*+Bono del Arma (sin dados extra por éxitos de impacto). **Esquivar Arma Arrojada:** Dif. 7, pero no flechas. La dif. baja en 1 por cada turno en que el blanco percibe que le apuntan (puede prepararse), hasta un mínimo de 4. Sin la Habilidad **Lanzar**, la dif. de impacto aumenta en +1. Usando **Auspex**-1, la dif. disminuye en -1 por cada nivel de Disciplina en uso, hasta un mínimo de 3. Los éxitos de las Armas de proyectil se suman (sobre el primero) en dados de daño.

<u>Camino del Cielo (Via Caeli)</u>		<u>Virtudes: Conciencia y Autocontrol</u>
Nivel	Pecado Mínimo	Razón
10	Violar cualquiera de los Diez Mandamientos	La Palabra de Dios es la Ley
9	No denunciar la corrupción y el pecado	El Diablo sólo precisa que no se actúe
8	Actuar motivado por pecados (orgullo, avaricia)	El pecado es el camino hacia la Bestia
7	Hurto, robo, vandalismo voluntario	No robarás
6	Causar daño a una persona pía y virtuosa	Dios lo ve todo y castiga tales pecados
5	Alimentarse de un inocente sin permiso	Dios protege a los inocentes
4	Actos blasfemos o heréticos	No tendrás otros dioses aparte de Mí.
3	Dejar un crimen o pecado importante sin castigo	"La venganza es Mía", dijo el Señor
2	Asesinar a inocentes	No matarás. No emules a Caín.
1	Ayudar a demonio o seres sobrenaturales del mal	Sirve al mal y servirás a la Bestia.
Aura: Santidad. El modificador se aplica a las tiradas		Sociales que se basen en la imagen del vampiro como un ser santo y divino.

<u>Camino de la Humanidad (Via Humanitas)</u>		<u>Virtudes: Conciencia y Autocontrol</u>
Nivel	Pecado Mínimo	Razón
10	Pensamientos egoístas	Obra y pensamiento deben ser buenos
9	Actos egoístas menores	La compasión distingue de las bestias
8	Herir a otra persona (deliberadamente o no)	Sigue la Regla de Oro
7	Hurto y robo	Respetar la propiedad ajena
6	Violación por accidente (alimentarse hasta matar)	La ignorancia no disculpa la crueldad
5	Destrucción sin motivo	El hombre Crea, la Bestia Destruye
4	Violación apasionada de otro (matar en frenesí)	Quienes actúan como bestias, bestias son
3	Violación premeditada (asesinato)	Si te rindes a la Bestia, serás su esclavo
2	Violación sin motivo (matar por capricho)	Los demás merecen tu respeto
1	Los actos más atroces y demenciales	¿Eres hombre o bestia?
Aura: Normalidad. El modificador se aplica a las tiradas para ganar simpatía y parecer normal.		

<u>Camino de los Reyes (Via Regalis)</u>		<u>Virtudes: Convicción y Autocontrol</u>
Nivel	Pecado Mínimo	Razón
10	Descuidar tu deber	Quien no cumple con su deber lo pierde
9	Faltar al respeto a uno de tus pares	El respeto se gana actuando con respeto
8	Tratar a un inferior como igual	Todos deben conocer su lugar, incluso tú
7	Romper la palabra dada a uno de tus pares	La confianza se gana siendo digno de ella
6	Actuar vergonzosamente ante tus pares	El honor y la reputación lo son todo
5	Mostrar debilidad ante inferiores	Un líder debe mostrarse fuerte
4	No responder a un desafío a tu honor	El honor debe mantenerse ante cualquier reto
3	Faltar al respeto a un superior	Se debe mostrar respeto a un superior
2	Romper la palabra dada a tus superiores	La palabra ata; sin su valor, tú tampoco lo vales
1	Romper un juramento	Los juramentos de fidelidad unen el mundo
Aura: Mando. El modificador se aplica a las tiradas para mandar o dirigir a otros.		

<u>Camino del Pecado (Via Peccati)</u>		<u>Virtudes: Convicción e Instinto</u>
Nivel	Pecado Mínimo	Razón
10	Reconocer cualquier limitación moral	Estás por encima de esas debilidades
9	No satisfacer un nuevo deseo	Ningún placer te está negado
8	No cabalgar la ola de un frenesí	La negación sólo fortalece a la Bestia
7	Rehusar tentar a los virtuosos	La virtud es una mentira que debe descubrirse
6	Evitar herir a costa de tu propio placer	No hay dolor más importante que tu placer
5	Evitar la oportunidad de ganancia material	Tus necesidades pesan más que las ajenas
4	Actuar en contra de tu propio interés	Sólo los necios se sacrifican
3	Rehusar matar cuando es en propio interés	Ninguna vida es más importante que la tuya
2	Rehusar alimentarse si hay oportunidad	No rehuses tu mayor placer y necesidad
1	Animar la virtud o ayudar a sus agentes	La virtud es una prisión para el espíritu

Aura: Seducción. El modificador se aplica a las tiradas para tentar y seducir a otros.

Camino de La Sangre (Via Sanguinius) Virtudes: Convicción y Autocontrol

Nivel	Pecado Mínimo	Razón
10	Reaccionar impulsivamente	La disciplina implica fortaleza
9	Permitir que la emoción guíe tus actos	La pasión es la causa primera de la Bestia
8	Sucumbir al frenesí	Nuestra voluntad debe ser inquebrantable
7	Fallar a la hora de diabolizar a un indigno	Devolved la sangre de los indignos a Haqim
6	Actuar con cobardía o deshonor	Nuestros actos se reflejan sobre nuestro Padre
5	Consentir que los indignos no se castiguen	Somos los jueces de los no-muertos
4	Mostrar debilidad frente a los indignos	Representamos a Haqim en todas las cosas
3	Fracasar en cumplir un juramento	Nuestro honor es el que nos distingue
2	Someterse a la voluntad de un indigno	Nada nos apartará de nuestras sagradas metas
1	Vincularse con Juramento a otro Cainita	¡Servimos a Haqim y a nadie más!

Aura: Resolución. El modificador se aplica sobre las tiradas de *Fuerza de Voluntad* del vástago.

Camino de Los Nuevos (Via Ossium) Virtudes: Convicción y Autocontrol

Nivel	Pecado Mínimo	Razón
10	Evitar sin necesidad una muerte o rehusar el asesinato	Todas las cosas deben morir antes o después
9	Negarse a alimentar cuando se sufre hambre	Debes atender a los necesitados antes de poder centrarse en tus investigaciones
8	Fallar en el estudio de la muerte cuando se plantea una oportunidad	La búsqueda del conocimiento debe ser tu único propósito
7	Negarse a realizar experimentos	El saber es más importante que cualquier vida individual
6	Sucumbir al frenesí	Debes gobernar a la Bestia y no ser gobernado por ella
5	Permitir que la emoción domine tus decisiones	La sabiduría y la razón son las bases de toda investigación científica
4	Rehusar a compartir la perspectiva con otros miembros del Camino	Sólo como un conjunto podremos desvelar los grandes misterios
3	Mostrar temor o aversión hacia la muerte	La muerte es una parte natural del ciclo al que pertenecen todas las cosas
2	Arriesgar tu existencia inútilmente	Tienes una importante tarea entre manos
1	Brindarle tu lealtad a alguien por encima del Camino y del Clan	Tu trabajo se lo debes en primer lugar a la fe y al linaje

Aura: Silencio. El modificador se aplica sobre las tiradas relacionadas con el *Sigilo* y los intentos de pasar desapercibido.

Camino de La Metamorfosis (Via Mutationis) Virtudes: Convicción e Instinto

Nivel	Pecado Mínimo	Razón
10	Fracasar al capear un frenesí	Debes conocer la Bestia para trascender
9	Compartir conocimiento inmerecido gratuitamente	Ayudar a otros a alcanzar entendimiento es aceptable, pero no debe ser <i>gratis</i>
8	Ser indulgente con las emociones	La emoción es una respuesta humana
7	Exigir un saber que uno no se merece	La mejora proviene del interior; la iluminación emerge del sacrificio
6	Rechazar las necesidades básicas	El hambre, el agotamiento... éstas son las causas de la distracción
5	Omitir una experimentación necesaria que supone un riesgo personal	Sin la demostración empírica no se puede comprender
4	Complacer deseos innecesarios	El placer es una distracción
3	Ayudar a un Cainita no apto a comprender el Camino de la Metamorfosis	Sólo los verdaderamente excepcionales tienen derecho a la iluminación

Camino de la Metamorfosis (Via Mutationis) Virtudes: Convicción e Instinto

Nivel	Pecado Mínimo	Razón
2	Eludir un experimento necesario por compasión o insatisfacción	Para trascender a la muerte y al dolor primero deben asimilarse
1	Evitar la alteración de tu propio cuerpo	Mediante la transformación de la carne se puede obtener la espiritual

Aura: Inhumanidad. El modificador se aplica a las tiradas de *Intimidación* y *Manipulación* cuando pueden influir positivamente sobre un objetivo atemorizado.

Camino de la Noche (Via Noctis) Virtudes: Convicción y Autocontrol

Nivel	Pecado Mínimo	Razón
10	Invertir demasiado tiempo en los asuntos de los Cainitas	No permitas que algo te distraiga de tu labor
9	Sentir remordimientos por tus acciones	Estás maldito. Sólo los mortales se benefician del arrepentimiento
8	Matar a cualquier mortal sin haber logrado una confesión primero	Ningún mortal debe matarse sin que se le brinde opción de liberar su alma la carga del pecado
7	Intentar "salvar" a un Cainita	Los vampiros están condenados. No malgastes tu tiempo en ellos
6	Aceptar la superioridad de un Cainita ajeno al Camino de la Noche o a tu Clan	Todos los vampiros son iguales ante la mirada del Señor
5	Matar a un pecador por cualquier otra razón que no sea defensa propia	Los pecadores muertos no pueden arrepentirse
4	Tratar de salvar a un pecador empleando medios distintos al dolor y sufrimiento	Sólo el dolor y el sufrimiento expían el pecado y acogen al verdadero sentido de culpabilidad
3	Permitir la corrupción de los mortales	El Infierno no debe dominar sobre el alma mortal
2	Abrazar a un pecador que todavía es capaz de sentir remordimiento y redención	Sólo debéis abrazar a irredimibles; los demás deben contar con una oportunidad para salvarse
1	Provocar la corrupción de un mortal	Debes salvar las almas, no condenarlas

Aura: Culpa y Remordimiento. El modificador se aplica a todos los intentos por obtener sucios secretos de otros o para inspirar remordimiento a un pecador.

Camino de la Paradoja (Via Paradocis) Virtudes: Convicción y Autocontrol

Nivel	Pecado Mínimo	Razón
10	No rebelarse contra convenciones sociales restrictivas	Estas estructuras impiden que las personas busquen sus cometidos
9	Fallar al ejecutar un Cainita testarudo que se niegue a comprender su destino	Los vampiros que no pueden adaptarse a sus nuevas motivaciones no amenazarán el Ciclo
8	Abrazar fuera de la línea familiar	Sólo los tuyos saben de tu lugar en el mundo
7	Permitir que tus objetivos conozcan tus intenciones	No podrán realizarse correctamente si entienden qué les está ocurriendo
6	Fallar al ejecutar a un vástago que impida repetidamente que los humanos trabajen para lograr sus fines personales	Los vampiros no deben contaminar el Ciclo
5	Permitir a ajenos al Camino percibir tu verdadero yo	Sólo desde las sombras puedes ayudar al Ciclo
4	Destruir a un compañero del Camino	No juzgarás a tu hermano ni dictas su destino
3	Asesinar a un humano que no ha logrado su destino por algo que no sea autodefensa	No interferirás en el destino de los mortales
2	Abrazar por capricho o sin consideración	Separar a alguien del Ciclo es una acción severa y no se hará a la ligera erróneamente
1	Creer que cualquier otro es superior a ti	La voluntad de un señor interfiere en la necesidad de que completes tus fines

Aura: Confianza. El modificador se aplica a todos los intentos de manipular o liderar a otros.

Camino de La Serpiente (Via Serpentis) Virtudes: Convicción e Instinto

Nivel	Pecado Mínimo	Razón
10	Fracasar al dar rienda suelta a tu necesidad cuando ésta no interfiere en tu trabajo	Debes entender el deseo para enseñarlo después
9	Dejar que tus deseos te dominen cuando interfieren con tu devoción a Set	Los deseos son herramientas para alcanzar un fin, no un fin en sí mismos
8	Fallar en acumular riquezas e influencia	Cada artesano debe reunir las herramientas de su trabajo
7	Fracasar al extender la verdad de Set entre los mortales	Si se olvida Su Nombre, dejará de existir
6	Fracasar al alentar a los mortales a que se liberen de la presa de Osiris	Tu trabajo es más importante que cualquier cosa salvo tu devoción a Set
5	Abusar de un ghoul	Tus sacerdotes y discípulos son un regalo de Set
4	Apoyar la ley de cualquier manera	Osiris se opone a Set. No actúes para ayudarlo
3	Someter a otro Cainita a pacto de sangre	Set promulga libertad. No la violes con su vitae
2	Abrazar a alguien no devoto de Set	Sólo aquellos que lo merezcan podrán beber del río que yace entre la vida y la muerte
1	Fracasar en la tarea de recordar a Set y serle devoto	Lo que haces no significa nada sin tu adoración hacia Él

Aura: Devoción. El modificador se aplica sobre las tentativas para convencer a nuevos conversos a la religión de Set/Sutekh y en las tiradas para resistirse a los poderes de otras ideologías.

Camino del Diablo (Via Diabolis) Virtudes: Convicción e Instinto

Nivel	Pecado Mínimo	Razón
10	Negarse a crear nuevos vampiros	Cada Condenado es un nuevo siervo del Mal para equilibrar el Bien
9	No buscar una nueva forma de placer	El pecado forma tu esencia. No lo evites
8	No surcar la ola de un frenesí	La Bestia controla la virtud excesiva
7	Evitar herir a otros al coste del propio placer	Tu placer está sobre el sufrimiento ajeno
6	No matar humanos cuando te puede traer bien	Todo instrumento del Mal es bienvenido
5	No cometer actos de crueldad benéficos	La crueldad expresa tu naturaleza real
4	No tentar al virtuoso cuando surge la oportunidad	Luchar por el Mal es tu obligación
3	Rechazar una oportunidad de beneficio material	Las posesiones otorgan poder necesario
2	Actuar de forma altruista	No te dejarás llevar por actos dignos
1	Ayudar a siervos de la virtud y el Bien	Eres esclavo del Infierno y de nadie más

Aura: Temor. El modificador se aplica en cualquier momento en que causar miedo sea provechoso.

Camino de La Caballería (Via Equitum) Virtudes: Conciencia y Autocontrol

Nivel	Pecado Mínimo	Razón
10	No ayudar a mortales que lo necesiten	Un caballero socorre al necesitado
9	Tratar a un igual de forma irrespetuosa	Un caballero respeta a sus semejantes
8	Poner los deseos personales por encima del deber	Debes antepone el deber sobre el deseo
7	Romper la palabra dada a un igual o compañero de Clan	Tu palabra es tu honor, y tus iguales son quienes merecen tal honor
6	No ayudar a un igual o compañero de Clan que lo necesite	Un caballero ayuda a sus hermanos tanto y tan prestamente como pueda
5	Atacar a un oponente desarmado	Ser inclemente sólo es digno de rufianes
4	No brindar hospitalidad a otro Cainita	Prestarás cobijo seguro a un hermano
3	Tratar a un superior de forma irrespetuosa	Un caballero conoce su posición y a quienes están sobre él respeta
2	Romper la palabra dada al Señor o Príncipe	Tu palabra te ata a señores y villanos
1	Romper un juramento sagrado	Tu palabra es tu alma. Si ella nada eres

Aura: Honor. El modificador se aplica en cualquier situación que precise mostrar rectitud y honor, además de para resistirse a intentos de sucumbir a tentaciones deshonorosas o retorcidas.

Camino del Tifon (Via Tifon)

Virtudes: Convicción e Instinto

Nivel	Pecado Mínimo	Razón
10	Intentar mantener cualquier tipo de autocontrol, pureza o valía	Los instrumentos de la virtud sólo son mentiras que apartan de los verdaderos deseos de Set
9	Resistirse a las propias debilidades (incluyendo el Frenesí y el Miedo Rojo)	Hay que ser íntegro y saber aceptar que uno es criatura de y para la tentación
8	No destruir a un vampiro en Golconda	Los virtuosos sólo retrasan los planes de Set
7	Acabar con un enemigo de manera expeditiva y piadosa, y no "poéticamente"	La obra de Set no debe ser ocultada, aunque sí sus servidores
6	No socavar el orden social del momento en favor de los Seguidores de Set	Sólo los preceptos de Set deben ser dignos de ser seguidos. Todo lo demás es engaño
5	No reemplazar la fe por el cinismo y la desesperación	La fe sólo es un obstáculo para permitir el fortalecimiento de la corrupción
4	No explotar las debilidades ajenas	Quien se deja llevar por sus debilidades y no las explota, no es digno de seguir adelante
3	Anteponer los sentimientos por un mortal al deber de corromperle	Los mortales sólo son instrumento y alimento para Set y sus siervos
2	Negarse a corromper a un vampiro en favor de los Seguidores de Set	Los Cainitas que no sirven a Set sólo merecen ser el abono donde Él se fortalecerá
1	No intentar despertar a Set a la menor oportunidad	Recuerda que, en última instancia, sirves a los deseos y resurgimiento de Set el Corruptor

Aura: Tentación. El modificador se aplica en cualquier situación en la que mostrar una poderosa capacidad para ofrecer lo que alguien desea ayude en la causa del vampiro.

El Aura

Como se puede observar, cada Camino posee una cualidad intrínseca del mismo para aquél que lo sigue, y es el Aura. Aunque todos los seres con espíritu la poseen, en este caso, se trata de un sentimiento o impresión que el Cainita proyecta inconscientemente con gran fuerza, debido a su condición sobrenatural. Generalmente, el Aura tiene poco o ningún efecto directo. Es sólo una impresión vaga. Los valores de Camino muy altos o muy bajos imponen un modificador a la dificultad de tiradas Sociales relacionadas con el Aura del personaje. Estos modificadores pueden afectar a las tiradas Sociales usadas para Disciplinas.

Valor de Camino	Modificador de Aura	Valor de Camino	Modificador de Aura
10	-2 dif.	3-2	+1 dif.
9-8	-1 dif.	1	+2 dif.

El valor de 7 a 4 no impone modificador en el Aura en caso normal.

Aura Débil

10-9	-1 dif.	2-1	+1 dif.
------	---------	-----	---------

El valor de 8 a 3 no impone modificador en el caso de Aura Débil.

Aura Poderosa

10	-3 dif.	4-3	+1 dif.
9-8	-2 dif.	2	+2 dif.
7-6	-1 dif.	1	+3 dif.

El valor de 5 no impone modificador en el caso de Aura Poderosa.

Existen dos Rasgos de Mérito/Defecto que pueden alterar estos modificadores (como se especifica arriba), y se trata de los siguientes:

Aura Débil (Sobrenatural): El Aura del personaje impone pocos o ningún efecto involuntario en los demás. Se trata de un **Defecto de 2 Puntos** si el valor de Camino al adquirir el Rasgo es de 5+, o de un **Mérito de 2 Puntos** si el valor de Camino al adquirir el Rasgo es de 4-.

Aura Poderosa (Sobrenatural): El Aura del personaje impone fácilmente su presencia a quienes te rodean, debido a la fuerza de tu sobrenatural personalidad. Se trata de un **Defecto de 3 Puntos** si el valor de Camino al adquirir el Rasgo es de 4-, o de un **Mérito de 3 Puntos** si el valor de Camino al adquirir el Rasgo es de 5+.

ULTIMOS RETOQUES

HABILIDADES "SECUNDARIAS"

Evidentemente, no todos los personajes (sus jugadores, sobre todo) tienen por qué estar definidos dentro del elenco de Habilidades que viene definido "por defecto" en la ficha de personaje que se entrega para jugar. Quizá algunos deseen desenvolverse mejor en campos más específicos o definidos dentro de esas Habilidades, o tener otras personales y propias, más al gusto y acorde al personaje. Estas son las llamadas "Habilidades Secundarias" (no confundir con la elección de Categoría Secundaria de Habilidades a la hora de gastar los Puntos de Creación de Personaje y los Puntos Gratuitos). Dichas Habilidades poseen un coste menor a la hora de comprarlas al crear la ficha (se puede reemplazar un dado en una Habilidad de las catalogadas "por defecto" de los que se conceden antes del gasto de Puntos Gratuitos, y cambiarlo en dos dados para habilidades secundarias de la misma categoría -Talentos, Técnicas, o Conocimientos-; o bien, cada Punto Gratuito gastado se convierte en 1 dado para dichas habilidades). Sin embargo, una vez creada y finalizada la ficha, la compra con Experiencia de nuevas Habilidades Secundarias, o la mejora de las existentes, posee gasto idéntico a las habilidades indicadas en la ficha.

Una de las curiosas ventajas que poseen las Habilidades Secundarias sobre las normales es que, cuando se usa una de las primeras, más específica en un campo concreto, en una tirada, permite la reducción de -1 a la dif. sobre la tirada normal, siempre que sea posible sustituir la habilidad normal por la Secundaria para esa tirada concreta (por ejemplo, sustituir Alerta por Buscar, Medicina por Primeros Auxilios, o Atletismo por Preparar). No obstante, el inconveniente de las Habilidades Secundarias es que son muy específicas en cuanto al campo que dominan.

He aquí una lista de Habilidades Secundarias apropiadas para este juego, en relación a cada una de sus Categorías. Algunas están **restringidas** por su potencial para desequilibrar el juego.

Talentos Secundarios: Buenaventura, Buscar, Consciencia (**restringida**), Enseñanza, Intuición, Diplomacia, Estilo, Homilias, Imitación, Lanzar, Mendicidad, Observación, Oratoria, Percibir Engaño (**restringida**), Persuasión, Regatear, Seducción, Preparar, Ventriloquia, Vida Social.

Técnicas Secundarias: Acrobacias, Adiestrar Animales, Armería, Camuflaje, Cazar, Cetrería, Desenvainar, Discusión, Disfrazarse, Elocuencia, Escapología (**restringida**), Falsificación, Hipnotismo (**restringida**), Intriga, Juego, Juegos de Mesa, Lectura Rápida, Leer Labios (**restringida**), Lucha a Ciegas (**restringida**), Nadar, Pescar, Primeros Auxilios, Rastrear, Soborno, Tortura, Trampas, Preparar.

Conocimientos Secundarios: Alquimia, Astrología, Códigos Secretos, Conocimiento de (Clan), Cultura de las Catacumbas, Cultura Local, Cultura (Tipo), Escrituras, Heráldica, Herbolaria, Historia, Humanidades, Metalurgia, Ritos, Secretos de la Ciudad, Teología, Teoría Militar, Venenos.

MÉRITOS Y DEFECTOS

En ocasiones, no sólo se desea que un personaje destaque por aquello que sabe hacer, sino por los pequeños detalles de su ser que destacan sobre los demás. Ya sea por virtudes particulares que le hacen destacar, o por los pequeños inconvenientes particulares que posee, provengan de un origen mundano o sobrenatural, estas cualidades positivas o negativas permiten retocar la forma del personaje. Estos son los Méritos y Defectos. Por supuesto, los Méritos (cualidades positivas) tienen un coste en Puntos Gratuitos, y los Defectos (rasgos negativos) proveen de Puntos Gratuitos para mejorar la hoja. Hay un límite a poseer un máximo de 7 puntos en Méritos y Defectos. Los Narradores tienen la última palabra en cuanto a su concesión por historia, pues los jugadores no pueden comprarlos, a priori, y hace falta una buena justificación para que se concedan, tanto mejor cuanto más poderoso (o problemático) sea el Mérito o Defecto solicitado.

He aquí una lista de los permitidos en juego. Algunos se encuentran **restringidos** (en negrita), por su potencial para desequilibrar la partida. Fe Verdadera está vedado por completo.

Físicos: Voz Encantadora (M-1), Sentido Agudo (M-1), Equilibrio Felino (M-1), Elástico (M-1), **Vasos Dilatados** (M-1 a 3), **Ambidiestro** (M-1), **Consumir Comida** (M-1), **Color Saludable** (M-2), **Corazón Desplazado** (M-2), Sin Dejar Rastro (M-2), Arrojado (M-3), Digestión Eficaz (M-3),

Corpulento (M-4), Bajo (D-1), Duro de Oído (D-1), Defecto Visual (D-1), Falta de Control (D-1 a 3), Hedor de la Tumba (D-1), **13ª Generación** (D-2), Mordisco Infeccioso (D-2), Digestión Selectiva (D-2), **Vulnerabilidad a la Plata** (D-2), Leproso (D-2/3), Adicción (D-3), Cojera (D-3), Curación Lenta (D-3), Herida Permanente (D-3), Monstruoso (D-3), Niño (D-4), Portador de Enfermedad (D-4), Mudo (D-4), Sordo (D-4), Carne Cadavérica (D-5), Ciego (D-6).

Mentales: Código de Honor (M-1), Fin Superior (M-1), Concentración (M-1), Sentido Común (M-1, especialmente útil para jugadores noveles), Sintonía Celestial (M-1), Lingüista Natural (M-2), Memoria Eidética (M-2), Sueño Ligero (M-2), Calma (M-3), **Voluntad de Hierro** (M-4), **Auto Confianza** (M-5), Absorbente (M-5), Exceso de Confianza (D-1), Exclusión de Presa (D-1), Pesadillas (D-1), Dificultad del Habla (D-1), Intolerancia (D-1), Compasión (D-1), Sueño Profundo (D-1), Fobia (D-2), Colérico (D-2), Amnesia (D-2), Timorato (D-2), Trastornado (D-2), Territorial (D-2), Vengativo (D-2), Odio (D-3), Objetivo Dominante (D-3), Perezoso (D-3), Prohibición Religiosa (D-2/4), **Devorador de Carne** (D-4).

Sociales: Confesor Prestigioso (M-1), Líder Natural (M-1), **Cruzado** (M-1), Sire Prestigioso (M-1), Deuda de Gratitud (M-1 a 3), Regalo Especial (M-1 a 3), **Rango Eclesiástico** (M-1 a 3), **Nobleza** (M-1 a 3), **Doble** (M-2), **Porte de Reyes** (M-2), Mecenas (M-2 a 4), **Gesta Legendaria** (M-3), Multicultural (M-3), Tutela de un Mentor (M-4), Confusión de Identidad (D-1), Secreto Oscuro (D-1), Sire Infame (D-1), Sire Resentido (D-1), Rivalidad (D-1 a 3), Enemigo (D-1 a 5), Paria (D-2 a 4), Vulgar (D-2), Presencia Inquietante (D-2), Muerte Conocida (D-2), Abusado (D-2), Apóstata (D-2), Despreciado (D-2), Orgullo Desmedido (D-3), Glosolalia (D-3), Perjuero (D-4), Perseguido (D-4), Hereje/Pagano Impenitente (D-4).

Sobrenaturales: Inofensivo para los Animales (M-1/2), Médiun (M-2), Sentido del Peligro (M-2), **Resistencia Arcana** (M-2/4/5), Dotes de Oráculo (M-3), Afortunado (M-3), Espíritu Mentor (M-3), **Invulnerable** (M-3), **Más Fuerte que la Sangre** (M-3/5), Amor Verdadero (M-4), Consorte Vampiro (M-5), Bendición (M-5), **Nueve Vidas** (M-6), Iniciado del Camino (D-1), Repulsión al Ajo (D-1), Toque de Escarcha (D-1), Endemoniado (D-1 a 4), Maldición (D-1 a 5), Abrazo Estéril (D-2), **Sin Reflejo** (D-1), Presencia Inquietante (D-1), Repulsivo para los Animales (D-2), **Demencia de Sangre** (D-2 a 4), Embrujado (D-3), Repelido por Cruces (D-3), Ríos Infranqueables (D-4), Presa de Condenación (D-4), Sino Aciago (D-5), Sensible a la Luz (D-5), Sangre Débil (D-5). **Nota:** El Abrazo deja al vampiro demasiado impuro como para poseer *Fe Verdadera*.

ARQUETIPOS

Cada personaje es interpretado de una forma diferente, y ello se refleja en su **Naturaleza** y su **Conducta**. La segunda es la manera en que los demás nos perciben por nuestro comportamiento. La primera es nuestra verdadera forma de ser, nuestra esencia interior. En el juego, aquellos que interpretan adecuadamente su Naturaleza son recompensados con la recuperación de un punto de *Fuerza de Voluntad* temporal de los gastados durante el juego. A continuación se expone la lista de Arquetipos, válida para Naturalezas y Conductas.

Adicto, Aficionado, Ansioso de Emociones, Arquitecto, Autócrata, Bárbaro, Barriobajero, Bellaco, Bizarro, Bravucón, Camaleón, Celebrante, Competidor, Confabulador, Conformista, Crítico, Defensor, Desgraciado, Director, Embaucador (Bufón), Enigmático, Explorador, Fanático, Grotresco (Repulsivo), Hosco, Juez, Jugador, Líder, Mártir, Masoquista, Mediador, Mentor, Monstruo, Niño, Ojo de la Tormenta, Pedagogo, Penitente, Perfeccionista, Pervertido, Protector, Pueblerino, Rebelde, Sádico, Seguidor, Sociable, Solitario, Soñador, Senescal (Burócrata), Superviviente, Tradicionalista, Vanguardista, Visionario, Vividor.

LA EXPERIENCIA

Por supuesto, uno de los placeres de jugar a Rol, tanto en Vivo como en Mesa, es ver cómo tu personaje mejora con el tiempo y el juego. Para ello, cuando concluye el juego, los Narradores conceden Puntos de Experiencia, que los jugadores pueden gastar mejorando a sus personajes en los Rasgos que poseen, o comprando Rasgos nuevos.

Recompensas y Penalizaciones en Juego

Las recompensas en puntos de Experiencia que se concederán en juego son las siguientes:

- ♦ Por día de juego sobrevivido (2 pts.).
- ♦ Por buena interpretación del personaje, naturaleza, conducta y particularidades.
- ♦ Por buenas ideas (1 pto.).
- ♦ Por trama resuelta, principal, secundaria, personal o de Clan.
- ♦ Por implicación en el juego.
- ♦ Por comportarse correctamente (no armar follón, no exaltarse, no provocar altercados).
- ♦ Por colaboración con los jugadores y los Narradores en el adecuado desarrollo y correcto funcionamiento del juego, evitando situaciones de acaparamiento de Narradores, ralentización del juego y malos entendidos. **Los puntos a conceder no indicados quedan a Discreción de los Narradores.** También se puede penalizar con pérdida de Experiencia si el jugador no cumple con circunstancias en juego como una interpretación adecuada del personaje que él mismo ha creado.

En total, se podrán conceder entre 12 y 25 puntos de Experiencia.

Tabla de Gasto de Experiencia

Rasgo	Goste
Atributo	Valor Actual x4
Habilidad	Valor Actual x2
Nueva Especialidad o Experiencia	Valor Actual
Nueva Habilidad	3
Nueva Disciplina	10
Nueva Senda Taumatúrgica, <u>Mortis</u> o <u>Koldun</u>	7
Disciplina de Clan	Valor Actual x5
Otra Disciplina	Valor Actual x7
Subir Senda Primaria Taumatúrgica, <u>Mortis</u> o <u>Koldun</u>	Valor Actual x4
Subir Senda Secundaria	Valor Actual x5
Virtud	Valor Actual x2
<u>Camino</u>	Valor Actual x2
<i>Fuerza de Voluntad</i>	Valor Actual

En el gasto de Puntos Gratuitos en la creación de personaje y en el gasto de Experiencia, aumentar un valor de Virtud no aumenta su correspondencia en Rasgos que dependen de él, como son el Valor de Camino y *Fuerza de Voluntad*.

USOS Y ABUSOS DEL CONOCIMIENTO DE UN JUGADOR

Si un jugador habla a través de su personaje, utilizando conocimientos de los que su personaje carece, será penalizado en juego en la medida que los Narradores consideren oportuna. Los casos más comunes son hablar sobre la Estirpe y sus secretos sin poseer habilidades como *Cultura de la Estirpe*, *Cultura de Clan*, *Cultura de las Catacumbas*, etc. Todo jugador cuyo personaje carezca de estas habilidades no podrá hablar con otros vástagos de conocimientos que desconozca, como nombre y usos de Disciplinas, debilidades de Clan, cualidades de Clan, organización de la Estirpe, etc.

Otros errores de un personaje podrían ser el hecho de actuar sin pensar en las consecuencias, como asesinar por desangramiento a un mortal y dejarlo tirado en la calle, o violar la Tradición del Secreto de Sangre conociendo las consecuencias, pero ignorándolas. Los personajes (y los jugadores) deben ser conscientes de los riesgos que quieren correr, porque no sólo ésto quedará reflejado en la penalización para concesiones de Puntos de Experiencia, sino que, dentro de la propia dinámica del juego, el personaje puede ser justamente castigado por cometer un error, y más teniendo en cuenta que, en el Medioevo Oscuro, los vampiros viejos y poderosos hacían y deshacían a placer a menudo, con la única guía de su capricho, su Camino y su voluntad. Hay que tener en cuenta que, aunque el juego posee cierta carga de violencia, lo que se pretende reflejar en él es la supervivencia del mundo vampírico frente a la adversidad de la época por medios sutiles, no la violencia sin sentido. Para eso, está el Sabbat. Y esto es **Edad Oscura**.

Sociedad Cainita: Cazadores en la Noche

Aclarados concienzudamente los sistemas del juego, pasaremos ahora a explicar la situación de la sociedad vampírica, sus leyes y sus Clanes.

La sociedad Cainita de la época tiene un pensamiento algo más liberal que el de los mortales. Un ejemplo es que las mujeres tienen los mismos derechos y están igualmente consideradas que el resto de los vástagos varones. Cada ciudad está regida por un Príncipe o Princesa, normalmente el Cainita de Generación más antigua o de más poder (o ambas cosas... o ninguna de ellas -cosa extraña-). Dicho vástago vela por el cumplimiento de las Tradiciones de Caín, supuestas leyes impuestas por el Primer Ancestro de los vampiros como normas de conducta para la convivencia y supervivencia, las cuales datan de los tiempos de la Segunda Generación. Según las infracciones que se cometan de dichas Tradiciones, el Príncipe determina el castigo al vástago infractor, según considere. El Príncipe suele reunir a todos los vástagos en una Reunión de Principado o Corte, donde trata los asuntos de relevante importancia para los vástagos, impone castigos, declara Cazas de Sangre, etc.

Cada Clan con importancia relevante en la ciudad está regido por un Antiguo, al que los demás vástagos del Clan deben obediencia y lealtad.

Particularidades de la Sociedad Cainita

La Prestación: Este es un importante deber que los vástagos no deben olvidar. Los favores concedidos deben devolverse de alguna manera, ya sea varios pequeños favores a cambio de uno grande, u otro de similar importancia, o quizá otro mayor, para que así cambien las tornas de la Prestación. Quien no devuelve sus favores termina por ser un paria entre los suyos, pues se le considera sin honor ni educación. La Prestación es un arte para aquellos vástagos con gran inteligencia y astucia, porque puede permitirles tener bajo control a muchos vástagos que aún no le han devuelto los favores, pero que están ansiosos por hacerlo para librarse de esa invisible cadena de deferencia hacia el vástago que les hizo un favor en el pasado.

Los Criados: Aquél que toma un ghoul o criado tiene la responsabilidad de cuidarlo, mantenerlo y ejercer su control sobre él. El Juramento de Sangre puede ser fuerte, pero no siempre será fiable al 100%. Y hay que tener en cuenta que un criado siempre será un epígrafe discutible en las violaciones sobre el Silencio de la Sangre.

Los Chiquillos y el Sire: Son el escalafón más bajo de la sociedad Cainita, sin derechos propios, y al cargo de su sire, antes de ser Presentados al Príncipe. Los errores de estos repercuten únicamente en el castigo a su sire, que no los ha educado convenientemente. La correcta Presentación de los mismos al Príncipe les permite su independencia, y romper los lazos de obligación entre sire y chiquillo, con lo cual el primero ya no es responsable del segundo. Hay veces que los errores del chiquillo hacen que sire y chiquillo sean castigados.

Los Neonatos: Son los recién liberados Chiquillos, que deben comportarse adecuadamente en la sociedad de la Estirpe de Caín. Son responsables de sus propios actos, pero su tiempo como vástagos ha sido relativamente corto, aunque lo cual ya no les exime de sus propios errores, pues se supone que ya conocen su mundo.

Los Ancillae: Estos vástagos llevan ya algún tiempo existiendo como vampiros, y tienen un conocimiento más adecuado de la Estirpe, así que conocen más trucos, secretos y zonas grises en las leyes de la misma, como para haber sabido campear algunos temporales. Al no ser tan viejos como los Antiguos, su mente aún está fresca de ideas y ambiciones, y la Bestia todavía no ha consumido sus espíritus (incluso algunos puede que hayan encontrado formas de mantenerla a raya, lo que los convertirá con el tiempo en reputados Antiguos).

Los Antiguos: Estos vástagos existen desde hace ya varios siglos, y están al tanto sobre muchos secretos de la Estirpe. Gobiernan en la sombra a los vástagos más jóvenes, a menudo usándolos para sus propios fines. Algunos de ellos son lo suficientemente viejos como para que su sangre ya no les permita seguir despiertos todas las noches, y estén algo más aletargados que los despiertos Ancillae. En ocasiones, su requerimiento de sangre debido a su prolongada existencia les obliga a tomar

sangre de vástago, porque la de animales y mortales ya no les nutre, lo que se vuelve un peligro para las Tradiciones de Caín.

El Mentor: Este es el vástago que cuida y vela a un vampiro más joven e inexperto que él. Aunque se espera que estos cuidados sean respondidos con el apropiado trato y deferencia, normalmente el lazo afectivo de unión es más fuerte que los formalismos. El Mentor a menudo se pondrá en peligro para sacar las castañas del fuego a su protegido, le aconsejará y le enseñará. Pero abusar de este recurso puede hacer que el Mentor desaparezca, e incluso convertirle en un adversario que conoce todos los secretos de su antiguo protegido.

La Arpía, también conocido como El Chambelán: Esta posición informal dentro de un Principado da un inusitado poder a ciertos vástagos (normalmente del Clan Toreador) que dictan las modas y costumbres más a la última de la ciudad, así como aquellos vástagos que, sin haber cometido una falta demasiado grave, han sido poco sofisticados, burdos o desconsiderados con su naturaleza "superior". Las Arpías son los vástagos encargados "extraoficialmente" de ofrecer los cotilleos más jugosos sobre la sociedad de la ciudad, imponiendo con ello la "posición social" no formal de cada vástago, permitiendo así saber quién no será invitado a fiestas, quien es el vástago más aclamado, de quién será rechazada con más vehemencia su próxima propuesta al príncipe... etc. A su vez, el Chambelán organiza fiestas y torneos y da la bienvenida a dignatarios extranjeros, organizando la sociedad de la Corte bajo el auspicio del Príncipe.

La Corte o Elíseo: Este es un lugar (o lugares) sagrado establecido por el Príncipe dentro de la ciudad, donde los vástagos se abstendrán de utilizar violencia de ningún tipo, y se comportarán en paz para que se puedan establecer ciertas comunicaciones importantes. La ley general de todos los Elíseos dicta esas normas, aunque algunos Príncipes añaden las suyas propias a cada Elíseo, según las circunstancias o su capricho. Una de las leyes volubles es la prohibición del uso de Disciplinas en él, lo que, además, puede estar respaldado místicamente (gracias al Clan Tremere) para que se cumpla a rajatabla.

El Guardián: Esta posición se otorga a aquél vástago que vaya a proteger las Tradiciones de Caín, y hacerlas cumplir dentro de la ciudad que un Príncipe posee. El Guardián las hace valer, y tiene la autoridad respaldada por el Príncipe para apresar a aquellos infractores, enviándolos al Príncipe para que este decida sus castigos. Es un puesto de importancia, que puede ser concedido a uno o varios vástagos. Si es concedido a uno solo, este tiene autoridad para escoger ayudantes. Aquellos Guardianes que abusen de su posición pueden ser severamente castigados, incluso por quienes fueron objeto de los abusos. El Príncipe puede decidir que el Guardián también tiene autoridad para dictar y ejecutar ciertas sentencias sobre un infractor. Al mismo tiempo, el Guardián se encarga de proteger la ciudad de los enemigos de la Camarilla, y de otro importante papel: el asesoramiento espiritual de los vástagos, aconsejando sobre aquellos que pueden estar dejándose llevar por la Bestia por demasiado tiempo, y quienes guardan celo absoluto de sus Caminos.

El Azote o Alguacil, y la Protección de la Ciudad: Esta posición, aunque no es muy deseada por muchos, requiere una gran responsabilidad, pues el Azote es aquél que se encarga de proteger y vigilar las fronteras de la ciudad de cualquier incursión no deseada, vigilando que los vástagos recién llegados sepan que deben Presentarse al Príncipe bajo pena de expulsión o castigo de sus Dominios. Ejerce una función similar al Guardián, salvo que el Azote puede ser más expeditivo con quienes sin permiso penetren en el perímetro del Dominio de un Príncipe. Los Azotes también poseen algunas de las funciones legales de los Guardianes, como elegir ayudantes o ejecutar sentencias.

Al mismo tiempo, el Príncipe encarga otra parte de la protección de la ciudad (incluyendo algunos Elíseos e incluso su Refugio más necesario) a las cualidades místicas del Clan Tremere, para reforzar las defensas frente a cualquier tipo de ataque. Estas defensas tienen la ventaja de que no precisan el factor de uso directo de los vástagos, sino la activación y mantenimiento de las mismas. Esto le permite cubrir un mayor campo de vigilancia y protección, sometido por supuesto al auxilio del Clan Tremere.

Hay una diferencia, sin embargo, entre el papel de Alguacil y Azote. Aunque ambos hacen cumplir la ley del Príncipe, el Alguacil es una imagen pública que lleva a los culpables ante el

mismo Príncipe, mientras que el Azote es el brazo ejecutor en la sombra, y tiene autoridad para ejercer juicio y castigo al momento, sin necesitar consultar sobre una eliminación, puesto que cuando el Príncipe convoca en secreto a su Azote, es que ya no hay juicio posible, sino condena.

Los Parias o Caitiff: Los Parias son los desheredados de los Clanes, aquellos cuyos sires Abrazaron y dejaron a su albedrío, sin educar ni indicar su Sangre, Linaje o Heredad (los tres términos hacen referencia a Clan o Línea de Sangre). Estos vástagos son rechazados por la estructurada y feudal Estirpe, a menos que un Clan los apadrine y los nombre miembros formales de sus filas (aunque no pertenezcan a ellas). Normalmente, los Caitiff representan una ofensa porque son el testimonio existente de una violación de las Tradiciones de Caín, y aunque sean aceptados en un Clan, siempre serán menos reconocidos y deberán esforzarse más que los miembros de pleno derecho.

Los Primogénitos: La Primogenitura es el Consejo de Administración que gobierna la ciudad bajo (o tras) el Príncipe. Se trata de los vástagos más renombrados y/o antiguos de cada Clan (no tienen por qué cumplir ambos requisitos pues, a veces, a un Antiguo le interesa dominar a su Primogénito sin ser el la cabeza visible del Clan) que tienen el derecho de ascensión al Principado si el Príncipe abandona (o es destituido de) su puesto. Esta Posición no es oficial en todos los Principados.

El Príncipe: El Príncipe es el soberano del Dominio (ciudad) que controla, y acata y hace cumplir las Tradiciones de la Camarilla en el suelo que gobierna. Puede imponer sus propias leyes sobre su Dominio, modificando ciertos aspectos de las Tradiciones de Caín, u otras leyes totalmente diferentes (pero que no se opongan a las Tradiciones... aunque puedan manipularlas gracias a una interpretación flexible de las mismas), según su voluntad para manejar a su antojo su Dominio. Normalmente, las leyes que dicta con más control son las respectivas a la Caza, la concesión de zonas o Dominios dentro de su propia ciudad, las leyes del Elíseo y la administración y ejecución de las Tradiciones y de las propias leyes que impone. El Principado es un codiciado puesto si se es un Príncipe poderoso, fuerte y capaz de gobernar la ciudad bajo su Dominio. Los Príncipes débiles pronto desaparecen o sucumben a la manipulación de “el poder tras el trono”.

La Diablerie o el Amaranto: La Sangre es poder. La Sangre de los mortales sustenta la no-vida y poderes de los vástagos. Pero el alejamiento de la Sangre de Caín a través de las Generaciones sucesivas de vampiros hace que la vitae se diluya y pierda poder místico. Pero la esencia de la Maldición de Caín hace a su Estirpe desear la muerte de su prójimo. Y la ambición de poder le llevará a consumir la misma esencia de la vitae de sus hermanos... y con ella, su alma y el poder de la misma, haciendo más poderoso al asesino, y si la Generación del muerto es inferior, acercándole más al poder de Caín.

Aunque esta práctica está prohibida por la Estirpe, pues sólo los Príncipes y superiores a estos pueden ordenar la Muerte Definitiva (que es, al fin y al cabo, lo que provoca la realización del Amaranto), a veces puede ofrecerse como recompensa a alguien que ha ayudado de forma eficaz a la Secta, permitiéndole consumir la esencia de un traidor o un sentenciado a Muerte Definitiva. Esto hace que muchos codicien la vitae realizando actos de verdadero heroísmo (las heroicidades aquí son motivo de interpretación subjetiva), y que aquellos que deseen cometer infracciones peligrosas se lo piensen dos veces antes de dar rienda suelta a las mismas. El miedo es una eficaz herramienta de control en este caso, pues nadie desea que su misma alma sea consumida por otro, para beneficio de éste.

El Mariscal: A veces, un Príncipe debe poseer un experto milita para enfrentamientos bélicos a gran escala, y este es el papel del Mariscal. Es la mano derecha de los ejércitos del Príncipe, que puede reclamar en caso de conflicto bélico la ayuda de todas las fuerzas de la ley en el Principado (salvo el Azote) para que colaboren con él en combate, para coordinar la lucha. Su papel es la protección fundamental a gran escala de las fronteras del Principado.

El Senescal: Al mismo tiempo que un Príncipe puede necesitar ayudantes para coordinar la actividad bélica en su Dominio, también precisa de colaboración en los asuntos sociales, políticos y económicos más serios. El Senescal se ocupa exclusivamente de la administración de la ciudad. Es el primero en atender quejas, escoger aquellas que deben ser presentadas al Príncipe, llevar asuntos de secretaría, y en algunos casos, puede llegar a influir tanto como un Príncipe, sino más.

El Señor: El Poder del Príncipe empieza y termina en las fronteras de su Dominio, normalmente en una ciudad. Pero existen vástagos más poderosos y competentes en la administración de terrenos más vastos, que pueden llegar a abarcar por completo una región, feudo o provincia, donde se incluyan varias ciudades de relevancia, al cargo de un Príncipe en cada una. El Señor es ante quien han de responder dichos Príncipes, pues su poder está por encima del de ellos, en cuanto a control de Dominio, poder de la sangre, antigüedad y sabiduría (o ambición).

El Monarca: Si el Señor administra varios feudos o ciudades dentro de una región, es el Monarca el gobernante supremo sobre los Señores, llegando a tener poder sobre todo un país o nación. Se encuentra entre los más poderosos de los vampiros, llegando a superar en varios siglos (en todos los aspectos) a los más venerables Antiguos de una ciudad. Es el vértice final de la cadena de la Estirpe.

Las Tradiciones de Caín

Cuando Caín creó la sociedad de la Estirpe, les entregó unas leyes que cumplir, bajo las cuales debería sobrevivir y convivir para no caer bajo su propia mano o la de los mortales. Evidentemente, esto es bastante ambiguo, pues aunque las Leyes son palabras firmes, cada vástago de gran vejez y poder las interpreta como mejor le convenga, siempre que no contravengan a la interpretación del gobernante del Dominio donde se encuentre.

Primera Tradición: El Legado

"Vuestra sangre hace de vosotros mi prole, creados a mi imagen y semejanza. Mi maldición la vuestra, mi salvación la vuestra. Presente ante vosotros y sobre vosotros como dios-regente, yo soy el camino. Mis Tradiciones, vuestro Legado. Renunciad a mí y renunciareis a toda esperanza."

Es fácil entender que Caín nos dice que, si no aceptamos lo que somos, aunque logremos controlar nuestra Bestia con nuestros Caminos, al final seremos destruidos por cometer un error al no soportar nuestra bendición y maldición. Debemos asumir nuestro papel en el mundo, y obedecer las leyes que nos permiten sobrevivir. Quienes sirven fielmente a Caín, observando sus demás Tradiciones a través del cumplimiento de cada una de ellas, recordando la Primera, creen estar en el camino del poder, aunque hay quienes sólo tratan de equilibrarse con su nueva naturaleza, aceptándola, para encontrar una verdadera redención ante Caín y ante Dios.

Segunda Tradición: El Dominio

"Así como yo soy señor de Nod, así vuestro Dominio es vuestra responsabilidad. Vosotros sois su señor, y todos respetarán esto o sufrirán mi cólera. Todos se presentarán cuando entren en él, y por vuestra parte vosotros los protegeréis. Por derecho, se os permite cazar dentro de los límites de vuestro Dominio, su sangre la vuestra propia. Aceptad sus responsabilidades, cuidad de vuestro Dominio, y mostrad a otros el mismo respeto que vosotros esperáis."

El Dominio es la posesión de todo Cainita en la que caza, se refugia y protege frente a otros. Es la piedra angular de la sociedad feudal Cainita, en la que el Dominio del Príncipe prevalece sobre los de sus súbditos, a su vez que su Dominio se encuentra dentro del de un Señor, etc. Cada gobernante concede a sus súbditos la posibilidad de cazar en una zona concreta (por derecho o por méritos), y protegerla, así de la responsabilidad de acoger adecuadamente a invitados y rechazar a intrusos. Sólo el gobernante tiene el derecho de rebatir la posesión de un Dominio en su ciudad.

Tercera Tradición: La Progenie

"Sólo serás sire de otros con el permiso y bendición de tu antiguo. La Creación es la providencia de aquellos más próximos a mí, pues ellos rendirán cuentas. Incumple esto, y tú y tu progenie seréis exterminados."

Sólo un Antiguo tiene derecho a otorgar el permiso de crear un chiquillo, y sólo el Príncipe por encima del Antiguo da su veredicto final a dicha creación. Quien crea un chiquillo se hace responsable de él y sus acciones (y es castigado por ellas, pues ello indica la deficiencia de su enseñanza), hasta que el chiquillo puede valerse por sí mismo en la sociedad de la Estirpe.

Cuarta Tradición: Rendición de Cuentas

"Aquellos que vosotros creáis son de vuestra propia sangre hasta que sean liberados de vuestra custodia. Hasta ese momento, su sangre y sus castigos serán vuestros."

Explicado en el anterior apartado.

Quinta Tradición: La Destrucción

"Tenéis velado derramar la sangre de otro de vuestra raza que sea más antiguo. Este derecho pertenece sólo a los más próximos a mí y a ningún otro. Está velado a aquellos de sangre más débil alzarse contra sus antiguos. Este es mi último Legado."

Sólo los más viejos y poderosos de entre los Cainitas (Antiguo, Príncipe, Señor o Monarca) tienen derecho final sobre la eliminación (incluyendo veredicto o ejecución) de otro vástago dentro de su Dominio. Cualquier otro Cainita que incumpla esta ley, caerá bajo el castigo del gobernante. A menudo, para cumplir esta sentencia, se proclama una Caza de Sangre, que es la cacería de un criminal entre la Estirpe, a quien el Príncipe condena por sus actos.

Sexta Tradición: El Silencio de la Sangre

"Nunca revelaréis vuestra verdadera naturaleza a los que no sean de la Sangre. Al hacerlo, renunciáis a vuestros derechos sobre mi Legado."

Ser descuidado puede atraer las iras indebidas de mortales y otros enemigos no Cainitas. Ser cuidadoso permite la supervivencia propia y de toda la sociedad Cainita. Ser imprudente puede condenar a uno o todos los habitantes vástagos de un Dominio, por lo cual la violación de esta Tradición suele ser severa y rápidamente castigada por los gobernantes más prudentes.

Las Leyes de Haqim

Paralelamente a las Tradiciones de Caín, existe un Clan (los Assamitas) que rinden culto y veneración de una forma tan profunda a su creador de Clan que se han apartado de las Tradiciones de Caín, por considerarlas indignas para su perseverancia espiritual. Los Assamitas (vampiros tradicionalmente islámicos o pertenecientes a Oriente Medio, y a menudo creyentes en Alá) se desligaron hace mucho tiempo de las costumbres de los demás vástagos, y siguen su propio código de conducta, por considerar demasiado impuros a los demás vampiros, según la visión de Haqim.

PRIMERA LEY

"Honrad al Anciano sobre todos vosotros, ya que él debe gobernar mi casa en mi ausencia."

Mientras Haqim está ausente, el Anciano de la Montaña, el más viejo entre los Antiguos existentes, elegido por consenso, es el gobernante principal del Clan. Su palabra es la de Haqim.

SEGUNDA LEY

"Honrad a los Mortales de la estirpe de Khayyin, y tratadlos en todo con honor."

Los Assamitas deben respetar las vidas del ganado (mortales), pues de ellos provinieron una vez, y no deben ser motivo de abuso, sino protegidos por aquellos que son sus superiores, pues provienen del Aliento de Alá. Su existencia no debe ser alterada en la medida de lo posible, y alimentarse de ellos no debe producir sus muertes, pues su existencia permite la de los vástagos. Además, su uso como títeres prescindibles deshonra su existencia, por lo que debe evitarse.

TERCERA LEY

"No matéis a aquellos de vuestra Sangre, pues es sólo derecho del Anciano."

Las rencillas violentas entre los miembros del Clan debilitan al mismo y deshonran las enseñanzas y palabras de Haqim en cuanto al honor y la virtud. Provocar estas rencillas y muertes es despreciar la voluntad de Haqim.

CUARTA LEY

"No traicionéis a los de vuestra Sangre, ya que mi Casa está fundada en la verdad."

Los Assamitas no se mienten entre sí, no se roban entre sí, ni provocan cualquier problema que debilite la confianza de unos frente a otros como una hermandad y Clan fuertemente unidos, lo que ofrece una gran protección y ventaja ante las debilidades de separatismo de los demás Clanes.

QUINTA LEY

"Juzgad a los de la Estirpe de Khayyin y castigadles en caso de que sean indignos."

A pesar de que esta Ley permite que un Assamita pueda ejecutar a un Cainita de otro Clan, no debe ser utilizada a la ligera para eliminar y apropiarse de la vitae y el poder del alma de otro vampiro, pues esto sólo favorece a alimentar los instintos que alejan de la virtud de la palabra de Haqim y acercan a la voracidad cruel y animal de la Bestia. Haqim pretendió ejercer justicia sobre

los Cainitas, como no pudo o quiso hacer Khayyin, y esta es una ley para ello. Indignos podría comprenderse como "indignos a la fe del Islam", pero la verdad dista mucho de la interpretación de esta ley como una justificación religiosa o fanática. El fanatismo obedece a la ira y la crueldad, armas de la Bestia. La virtud es más difícil de mantener, y la verdadera justicia, de comprender.

LOS CLANES

Dentro de la Sociedad Cainita, existen diversas líneas de sangre que proceden de una diversidad puntual que se produjo con el paso de los tiempos en la Maldición de Caín, desde su Progenitor original hasta los retoños más recientes. Esta diversificación generó particularidades en cada rama de la Maldición original, con capacidades y debilidades específicas y únicas. Dichas ramas se conectan al Padre Oscuro a través de un Cainita de la 3ª Generación (el segundo salto de la Maldición), llamado Antediluviano, y se denominan a sí mismas Clanes.

Los Clanes, en esta época de jerarquía feudal, se han dividido entre sí en Altos Clanes y Bajos Clanes. Los primeros se refieren a sí mismos como los "preparados para gobernar", y a los segundos se les conoce como los "siervos". Por supuesto, esta división de clases no se ve de igual forma a la inversa, y los Bajos Clanes se consideran, aunque parezca extraño, más libres, pues están menos sujetos a las imposiciones sociales de la época, por lo que pueden hacer su voluntad más libremente que los primeros, que se deben a su título oficial en el término de "Noblesse Oblige".

Altos Clanes

Brujah

Los Brujah son un Clan de eruditos. La meta de todo Brujah Idealista es lograr que en el mundo puedan coexistir pacíficamente los vástagos de todos los Clanes con los mortales. La caída de Cartago fue una profunda herida para los Brujah, ya que coexistían amigablemente con los humanos de la ciudad, que dejaban que los vástagos se alimentasen de ellos por el placer del Beso. Los miembros del Clan Abrazan tanto a hombres de armas como a pensadores y filósofos y, aunque su infraestructura empiece a decaer con la aparición de los primeros Iconoclastas, los Brujah se ayudarán mutuamente cuando haga falta. La confianza de un Brujah es algo difícil de conseguir pero, si se hace, se puede contar con un leal amigo.

Remoquete: Celotes. **Disciplinas:** Celeridad, Potencia, Presencia. **Debilidad:** La dificultad para evitar el Frenesí en los Brujah aumenta en +2.

Capadocio

Los Capadocio están fascinados con la muerte. Aprenden, estudian y experimentan todos sus secretos con ansia de conocimiento, del conocimiento de lo que hay más allá de su propia transformación. Suelen ser muy sabios, solitarios, y no tienen aspiraciones terrenales, lo que les hace ser buenos consejeros. El Clan suele abrazar a estudiosos o monjes. Recientemente, el Clan ha abrazado a una Cábala de nigromantes venecianos, una familia llamada Giovanni, con el propósito de que les ayuden a ampliar sus estudios. Se rumorea que estos Giovanni están desarrollando una nueva Disciplina. Sus refugios suelen ser cementerios.

Remoquete: Ladrones de Tumbas. **Disciplinas:** Auspex, Fortaleza, Mortis (*Sendas*). **Debilidad:** Los Capadocio muestran siempre el semblante de la muerte, no importa cuánta sangre ingieran. Siempre estarán fríos y pálidos. Todas sus tiradas Sociales aumentan +1 su dificultad.

LASOMBRA

Los Lasombra creen que son un Clan superior, y que tienen derecho a dirigir al resto de los vástagos. Tienen actitud altanera hacia otros Cainitas, y son unos maestros de la manipulación. Suelen ser abrazados de entre la nobleza y el clero, algo lógico, debido a la búsqueda de poder del Clan. Han sido uno de los Clanes impulsores del Cristianismo, y que ha participado en las cruzadas. Algunos nobles Templarios son Lasombra. Sus refugios suelen ser mansiones o monasterios.

Remoquete: Magistri (Líderes). **Disciplinas:** Dominación, Obtenebración, Potencia. **Debilidad:** Los Lasombra no tienen reflejo. No se reflejan en espejos o cualquier otra superficie reflectante. Además, como criaturas de tinieblas, sienten un gran dolor en presencia de luz brillante, y sufren un nivel adicional de daño agravado en cualquier exposición a la luz solar.

TOREADOR

Enamorados de la belleza y el arte en todas sus manifestaciones, los Toreador suelen tener conceptos de religiosos, nobles o artistas. Suelen vivir en las zonas más lujosas de la ciudad, rodeados de placeres y belleza. Son el Clan que probablemente Abraze más por impulso, y que valora más los logros humanos. A menudo son desdeñados y tachados de inútiles por el resto de los Clanes debido a su falta de interés por las causas y política de la sociedad Cainita, pero eso a ellos poco les importa. Lo que los demás Cainitas no parecen comprender es la fuerza que un Toreador puede tener entre los mortales, llegado el momento.

Remoquete: Artesanos. **Disciplinas:** Auspex, Celeridad, Presencia. **Debilidad:** La belleza distrae con intensidad a los Toreador. Cuando se encuentren con música, una obra visual, o incluso un pensamiento que cumpla con sus criterios de belleza, entrarán en un estado de ensoñación fascinada. Para resistirse, se debe tirar *Autocontrol/Instinto* (dif. 6). El fallo hace que el personaje quede embelesado durante una escena, incapaz de hacer nada, ni siquiera defenderse (aunque, al ser atacado, el personaje tiene derecho a otra tirada para intentar volver a la realidad).

Tzimisce

De la Europa del Este provienen los Tzimisce. Son, probablemente, el Clan más inhumano, cruel y malvado, aunque cuenta con grandes eruditos, nobles y caballeros en sus filas, que han llegado a la conclusión de su propia superioridad, y actúan en consecuencia. Han atemorizado, dominado y defendido de sus invasores a media Europa desde hace milenios, lo que les hacía ser el Clan más fuerte... hasta la llegada de los Tremere y su consiguiente guerra con ellos. Pocos Tzimisce parecen normales. O son angelicalmente bellos, o endemoniadamente horribles. Existe una vieja rama del Clan, muy anterior a la llegada de su poder de moldear la carne, la cual podía dominar poderosas y viejas fuerzas elementales, en consonancia con la energía vital del suelo arcano que pisaban, y del cual provenían. Se cree que la fuerza arcana proviene del místico suelo de Transilvania, Polonia, Cárpatos y Valaquia, pero en realidad sólo tiene que ver con la riqueza y tradición mística de la región en la que se aposentaron, así como la fuerza sobrenatural del suelo de dicha tierra. Ésta es la rama de los Koldúnicos, de la que existen pocos miembros. No obstante, junto a esta vieja rama también convivía el verdadero origen del Clan (cuyos miembros apenas existen ya, consagrado la mayoría del Clan a la Vicisitud), que no practicaban las artes de la magia ni de la carne, sino el dominio de sus territorios, por pura fuerza de voluntad y dominio sobrenatural. A ellos se les conoce como el Viejo Clan.

Remoquete: Demonios. **Disciplinas:** (Viejo Clan **-restringido-**) Animalismo, Auspex, Dominación. (Tzimisce Koldúnicos **-restringido-**) Animalismo, Auspex, Hechicería Koldun. (Clan mayoritario) Animalismo, Auspex, Vicisitud. **Debilidad:** Su poderosa territorialidad y sus lazos con la tierra que gobiernan les hacen especialmente susceptibles al cambio, aunque la Vicisitud sea una paradoja ante ese aspecto. El Cainita debe dormir cada día rodeado de al menos dos puñados de tierra que significase algo para ellos en vida (lugar de nacimiento, tierra de su tumba, terreno de su consagración a alguna clase social elevada...) o sus Reservas de dados se reducirán a la mitad cada 24 horas en que no se cumpla el requisito, hasta que sólo puedan usar un dado en sus tiradas. Descansar 8 horas rodeado de tierra especial cancela todas las penalizaciones.

Ventruue

El Ventruue es un Clan forjado en la nobleza, con el ideal de ser los verdaderos líderes por derecho de la Estirpe de Caín. Sus filas están llenas de templarios, comerciantes, prestamistas y nobles, todos ellos con poder y dinero. El triunfo es el denominador común de la vida mortal de los Ventruue. Suelen ser grandes militares y estrategas. Cuando actúan en grupo, lo hacen de forma implacable hasta que consiguen aquello para lo que han colaborado. Su apariencia suele ser la esperada de alguien de su posición. Muy pocos Ventruue son pobres.

Remoquete: Patricios. **Disciplinas:** Dominación, Fortaleza, Presencia. **Debilidad:** La exclusividad que suponen poseer también se extiende a una necesidad específica de alimentarse de un grupo determinado y exclusivo de humanos (sacerdotes, vírgenes, ingleses, no cristianos). Si se alimentan

de otro tipo de ser vivo de sangre caliente que no sea el específico, pueden beber su sangre, pero no encontrarán alimento (sustento, energía que se transforme en vitae) en esa sangre. Esta debilidad también incluye al hecho de no poder alimentarse de animales, aunque sí pueden alimentarse normalmente de cualquier vampiro.

Bajos Clanes

Assamita

Los Assamitas son un Clan temido por el resto de los vástagos. Normalmente sólo se suele ver a uno segundos antes de morir. Han refinado el arte del asesinato durante siglos, y tienen su fama bien merecida. Pertenecen a etnias de origen islámico, arábigo o asiático, o con fuertes convicciones religiosas, y la Casta Guerrera suele ser contratada tradicionalmente por Príncipes o vampiros de gran poder para eliminar alguna "molestia", aunque no todos los Assamitas son asesinos (además, su modus operandi para estos casos incluye la solicitud de cuanta información se disponga del blanco a eliminar y la actuación en solitario -honrando el honor del Clan- en un primer asalto, y de cinco enviados en el segundo intento de asesinato, cancelándose cualquier contrato posterior por todo el Clan, en caso de que el blanco sobreviva a los dos asaltos -salvo, quizá, por los Desposeídos, una rama del Clan que no está protegida por el mismo, no rinde cuentas ante él, ni se la ayuda de ninguna forma, pues ha elegido la deshonrosa independencia de sus hermanos-). El Clan se divide en tres ramas o Castas: la casta Guerrera, la casta de los Visires (políticos) y la casta de los Hechiceros. Estos últimos tienen gran dominio del arte de la magia de sangre. De hecho, la usan desde miles de años antes de que el Clan Tremere apareciese, aunque no de una forma tan "sistemática" y "estandarizada". Los Assamitas tienen un código de conducta que les hace ser uno de los Clanes más unidos y, por lo tanto, más poderosos. Contratar a un Assamita suele ser complicado, ya que hay que contactar con un Silsila (Antiguo del Clan responsable de todos los Assamitas leales a Alamut en una región), y pocos Cainitas pueden hacerlo. Un rasgo común es que la tez de los Assamitas se oscurece con la edad (al contrario de la palidez cada vez más pronunciada de los otros Clanes), haciéndose negra como la pez -sin reflejos ni brillos- tras muchos años. Casi todos los Assamitas suelen ser varones, ya que las mujeres no están bien vistas, aunque hay casos de mujeres que han demostrado ser tan eficaces como sus compañeros masculinos.

Remoquete: Sarracenos. **Disciplinas:** (Casta Guerrera) Celeridad, Extinción, Ofuscación. (Casta Hechicera -**restringida**-) Auspex, Extinción, Hechicería Assamita. (Casta Visir -**restringida**-) Auspex, Celeridad, Extinción. **Debilidad:** (Casta Guerrera) Los Guerreros están marcados por su tradición de Diablerie ritual. Poseen vetas de Diabolista en su aura, aunque nunca la hayan realizado. Además, algunos sufren la *Demencia de Sangre* (Defecto). Además, el 20% del pago en sangre que reciben de sus encargos deben entregarlo a sus sires, de acuerdo con la ley del Clan. (Casta Hechicera) Los hechiceros tienen dificultades para ocultar su naturaleza arcana. Todos los intentos de detectar el uso de magia alrededor del personaje tienen -2 a la dif., y se considera que esas detecciones operan a dos niveles más altos para el propósito de poderes y tiradas opuestas. (Casta Visir) Los visires son exigentes en extremo. Se les considera con Trastorno de Obsesión o Compulsión asociado a su actividad intelectual o creativa más elevada. Cuando el Trastorno se activa, el aura del personaje brilla de forma que otorga a un observador indicios de la verdadera Naturaleza del Visir, así como el objeto de su obsesión, al utilizar con éxito Auspex 2 sobre él.

Gangrel

Los Gangrel suelen ser muy solitarios y prefieren vivir en los bosques y la naturaleza, desdeñando a menudo la civilización. Viajan como nómadas hacia donde les lleve el destino, y poseen una gran independencia del resto de sus hermanos de sangre, salvo cuando llega el momento de reunirse -convocando oralmente y de boca en boca dichas reuniones- para compartir su conocimiento, momento en que pueden llegar a encontrarse cientos de ellos, transmitiendo sus historias mediante la narración oral y las epopeyas. El resto de Clanes los tachan de incivilizados, cosa que a ellos no les importa en absoluto. Conocen como nadie los parajes agrestes, y de todos los Clanes son los únicos que han establecido -en ocasiones, no siempre- algo parecido a unas relaciones tolerables con los enemigos naturales de todos los vampiros: los Lupinos. Muchos

Gangrel proceden de civilizaciones paganas y bárbaras, y su aspecto recuerda a tales civilizaciones, como Celtas, Lapones, Mongoles, Vikingos, Escandinavos y similares... aunque se conoce que, por alguna razón, los Gangrel respetan a los Romani europeos (gitanos) y entablan buenas relaciones (cuando es posible) con ellos, salvo con los despreciables y odiados Ravnos. Sin embargo, el hecho de que un mortal pertenezca a una de estas civilizaciones no lo hace apto para ser elegido para el Abrazo, sino su bravura, su instinto de supervivencia, su espíritu de independencia y libertad, y su capacidad para la determinación.

Remoquete: Animales. **Disciplinas:** Animalismo, Fortaleza, Protean. **Debilidad:** La Bestia es fuerte en la sangre Gangrel. De esta forma, cada vez que caen en un Frenesí, ganan un rasgo animal determinante de un predador concreto (lobo, puma, serpiente, rata, lince, chacal, etc.), como vello en alguna parte del cuerpo, orejas, iris no humanos, nariz u hocico animal, cola, grandes colmillos animales, garras o uñas de depredador... Cada cinco de estos rasgos acumulados en el Gangrel, éste pierde aleatoriamente un punto en un Atributo Social.

MALKAVIAN

Los vampiros de este Clan sólo tienen una cosa en común entre ellos: la locura. Cada Malkavian está loco de una u otra manera. Desde el oráculo que predice el fin del mundo por la calle, al bufón de la corte, pasando por el noble excéntrico, los integrantes pueden venir de cualquier estrato social o profesión. ¿Quién podría ser capaz de descubrir los motivos de un loco para Abrazar? Sin embargo, los Malkavian no ven la locura como una maldición, sino como una bendición. Es más. El resto de los Clanes no se toman a la ligera las afirmaciones de muchos Malkavian, ya que pueden encerrar una gran sabiduría, pues su locura les da a veces dotes de videntes, aunque otras veces sólo dicen la mayor tontería que se les ocurra sólo para mirar divertidos cómo los demás vástagos intentan sacar algún sentido. Dentro del aparente libre albedrío en que vive el Clan, a veces cooperan entre ellos. Aún así, son el Clan de organización más libre.

Remoquete: Dementes. **Disciplinas:** Auspex, Dementación, Ofuscación. **Debilidad:** Cada vampiro Malkavian, en el momento de ser Abrazado, adquiere un Trastorno Mental (aparte de los que ya pudiese tener) que nunca superará, ni siquiera gastando *Fuerza de Voluntad*.

NOSFERATU

Los Nosferatu son un Clan marcado por su debilidad. Todos son grotescamente feos, con múltiples deformidades, y extremadamente repugnantes a ojos de los demás. Se ven a sí mismos como condenados dentro de los Condenados, aislados casi en el ostracismo por su aspecto, y por ello muchos han abrazado el Cristianismo, el Islam o la religión Hebrea, con la esperanza de poder redimirse a sí mismos a los ojos del Creador. Se esconden en lugares abandonados, alcantarillas, catacumbas y otros sitios entre los estratos bajos de la sociedad, entre los que encuentran muchas oportunidades de hacer el bien. Los Nosferatu son un Clan muy unido, pues entre sí encuentran el respeto y la bondad que no hallan en el resto de los Cainitas. Son un Clan muy bien informado, cosa que les hace ser tolerables a otros vástagos, quienes tratarán con ellos por algo de información (lo cual aprovecha el Clan para dar lecciones de humildad a los "altaneros Cainitas").

Remoquete: Leprosos. **Disciplinas:** Animalismo, Ofuscación, Potencia. **Debilidad:** La *Apariencia* de todos los Nosferatu es siempre 0, y cualquier tirada que implique este Atributo falla automáticamente (salvo en el caso temporal de que se esté usando Máscara de las Mil Caras para obtener *Apariencia* temporalmente).

Ravnos

Embaucadores, timadores, ladrones, vagabundos, encantadores... Todos estos son adjetivos con los que se podría definir a un Ravnos. Son nómadas por naturaleza, aunque no son bienvenidos en ningún sitio. Viven de su ingenio y aman su libertad sobre todas las cosas. Tienen bastante sentido del humor y son buenos compañeros... hasta que te despluman, aunque no lo harán a hermanos de Clan o verdaderos amigos. La palabra de un Ravnos ha de ser tomada a la ligera, ya que no le importará no cumplirla, a menos que escupa sobre la palma de su mano, la estreche y haga un juramento. Estar con un Ravnos siempre suele ser divertido, debido en parte a sus habilidades como bufones, saltimbanquis y otros oficios típicos de los espectáculos y circos ambulantes (el

papel de "tragafuegos" con fuego real, no obstante, no les va mucho) ya que su Naturaleza suele ser la de Embaucador o Vividor.

Remoquete: Charlatanes. **Disciplinas:** Animalismo, Fortaleza, Quimerismo. **Debilidad:** El Ravnos es un pícaro irreverente y, como tal, tiene un pecado que le entusiasma cometer. Su Bestia es un monstruo seductor, que les empuja a dicho pecado. El Ravnos es adicto a un pecado o vicio, relacionado con un Pecado Capital (Avaricia, Envidia, Gula, Ira, Lujuria, Orgullo o Pereza), destinado a usar y explotar a otros. Cuando el vampiro se encuentra con la posibilidad de satisfacer dicho pecado, debe tirar por *Autocontrol/Instinto* (dif. 6) para controlarse. Aunque haya éxito, el vampiro aún podrá oír a la Bestia susurrando en su mente.

Seguidores de Set

Pocos Clanes tienen una mala fama tan merecida como la de los Setitas. Su objetivo es, en todo momento, corromper y esclavizar a los bajos instintos y deseos al mundo, preparándolo así para el despertar de su Dios Set o Sutekh. Sus métodos son sutiles: dan a la gente lo que desea, y así se corrompe, volviéndose adicta a sus deseos. De esta forma, el Seguidor de Set esclaviza al sujeto, sometiéndolo no a su voluntad, sino a los deseos que éste tiene de ser satisfechos para sí mismo. El Clan es originario de Egipto, y suele tener bastantes criados, además de estar bien posicionado. No obstante, las creencias subjetivas de los Seguidores son que, ofreciendo plena satisfacción a todos los que acuden a ellos, les dan la libertad a sus almas para hacer sus deseos, liberándolos de sus ataduras morales, y con ello poder realizarse sin tapujos. En su mirada, los Seguidores hacen el bien y lo propagan bajo la atenta mirada de su Dios-Creador, al cual consideran su verdadero ancestro, en lugar de a Caín. Muchos de ellos provienen de castas y sociedades de África, aunque a veces abrazan a mortales con pelo de fuerte color rojo, pues es el color bendecido por Set, lo cual les ha hecho escindirse a menudo más de lo que desearían, al incluir a "indignos" en el Clan. La estructura del mismo es piramidal, y cada grupo de Seguidores de una ciudad se forja alrededor de una "Pirámide" (aunque no sea un edificio o construcción como tal), desde la cual actúan en beneficio de Set... y a menudo en el suyo propio. Dentro del propio Clan existe una división clara, en la cual se promueve a los aptos para la acción dentro de la facción Guerrera (los Setitas más numerosos), y a aquellos capaces de liderar el sentido espiritual del Clan se les prepara para el Sacerdocio, una importante tarea para mantener puros los objetivos del Clan, amén de un poderoso grupo de hechiceros de la sangre, con capacidades que no han de envidiar a Tremere o Assamitas Hechiceros.

Remoquete: Sierpes, Serpientes, Setitas. **Disciplinas:** (Facción Guerrera) Ofuscación, Presencia, Serpentis. (Facción Sacerdotal -**restringida**-) Hechicería Setita, Presencia, Serpentis. **Debilidad:** Los Seguidores de Set son especialmente sensibles a la luz, símbolo de los odiados Horus y Osiris, señores del Día. Las fuentes de luz intensa les causan incómoda molestia, y la luz del sol les provoca, por turno de exposición, el doble de niveles de daño agravado que al resto de los Cainitas.

TREMERE

El Clan de los Brujos de Sangre, antes de ser vampiros, eran una casa de magos de tradición hermética. Gracias a ello, algo de sus facultades perdura (tras estudios arduos y adaptación de la teoría mágica hermética a la maldición de Caín y el poder de la vitae), transformando la magia mortal en Taumaturgia (un sistema clasificado y metódico de leyes y poderes hechiceros). Tremere, el fundador de la tradición mágica, en su búsqueda de la inmortalidad, se convirtió en vampiro, y para obtener su derecho de Clan, diabolizó a Saulot, el Antediluviano Salubri, tras obtener poder suficiente para ser un vampiro de 4ª Generación, con lo que se convirtió en un Antediluviano en poder de la sangre. En estos momentos, el Clan está muy mal visto por los actos de Tremere, y mantiene en caza a los Salubri supervivientes -acusándolos de tratar con demonios-, además de se encuentra en guerra en Europa oriental con los Tzimisce -Clan del que originalmente obtuvo la sangre para experimentar-. El Clan Tremere, liderado por el Círculo Interior de los Siete (los vástagos por debajo de la jerarquía inmediata de Tremere), suele abrazar mortales de entre eruditos ocultistas, y se compone casi exclusivamente de varones. Es uno de los Clanes más unido, tanto que, en la mayoría de los casos, comparten sus refugios dentro de los edificios que protegen y usan

para sus estudios y experimentos -Capillas-. La estructura del Clan es rígidamente piramidal, y no se asciende en ella salvo por méritos o pérdida de un miembro inmediatamente superior.

Remoquete: Usurpadores. **Disciplinas:** Auspex, Dominación, Taumaturgia. **Debilidad:** Cada nuevo neonato debe beber una vez de la sangre del Círculo de los 7, quedando Juramentado a un Tercio de ellos (que obtienen un -1 a la dif. de la Dominación sobre él), además de entregar un vial de su sangre a su inmediato superior para que la envíe a la Capilla Principal de Çeoris. Esto obedece a la absoluta imposición de obediencia a los superiores del Clan, que puede ser otorgada voluntariamente, o impuesta por rituales de Taumaturgia a través de la sangre bebida y donada. El Clan fomenta esta obediencia por su necesidad de permanecer fuertemente unido.

Líneas de Sangre

(OPCION NO VALIDA DE SELECCIÓN PARA PERSONAJE SIN PERMISO DE NARRADOR)

Aunque los Clanes son considerados los miembros más respetados del linaje de Caín, no son en absoluto los únicos vástagos que existen. Hay otros, llamados Líneas de Sangre, porque, o bien supusieron una alteración de cualidades en el linaje "normal" de un Clan, o bien perdieron a su Antediluviano, o no son reconocidos por ningún Clan ni sire... o son productos místicos artificiales. Las Líneas de Sangre tienen aún menos peso e importancia en la política Cainita... aunque algunas lleven existiendo, prácticamente, tanto como los "verdaderos" Clanes.

Caitiff

Toda sociedad tiene sus parias, y los Cainitas no son menos. Entre ellos, existe un grupo de desheredados y marginados, de quienes sus sires no se responsabilizaron a la hora de Abrazarlos, por cualquier motivo. Ellos son los Caitiff, y siempre se les asocia con malos presagios -debido a que su existencia, al parecer, tiene algo que ver con las profecías sobre un apocalipsis entre los vampiros, descritas en un antiquísimo libro de sabiduría Cainita llamado "El Libro de Nod"- y el desprecio evidente a las Tradiciones de Caín, por las cuales un Abrazo es responsabilidad de su creador, hasta que su chiquillo puede valerse por sí mismo. No importa cuánto trabaje un Caitiff por ganarse un puesto entre sus hermanos Cainitas: nunca será nadie entre ellos, a menos que un Clan lo acoja como adoptado, por lo cual entonces podrá optar a ganarse respeto -aunque siempre con el recuerdo de que su sire es un desconocido, lo que siempre marcará sus relaciones en el futuro-.

Remoquete: Parias. **Disciplinas:** Cualquiera, aunque muchas de ellas están restringidas, por ser muy exclusivas del Clan que las creó, y si un Caitiff reconocido como tal llegase a hacer muestra de ellas en presencia de un miembro de dicho Clan, sería eliminado o denunciado para su Caza de Sangre de inmediato. El coste de Experiencia para las Disciplinas entre los Caitiff siempre será el de Disciplina que "no es de Clan". **Debilidad:** Por alguna razón, los Caitiff no poseen ninguna debilidad específica de Clan, aunque el hecho de ser Parias les impone siempre un +2 a la dif. de cualquier tirada Social ante cualquier Cainita que no sea un Paria, y siempre habrán de esforzarse el doble que cualquiera para que sus logros merezcan el mismo respeto que los de los demás vástagos.

Restricciones de Disciplinas para Caitiff: Protean sólo para Gangrel, Taumaturgia sólo para Tremere, Assamitas Hechiceros y Sacerdotes Seguidores de Set, Extinción sólo para Assamitas, Obtenebración sólo para Lasombra, Mortis sólo para Capadocio y Lamias, Serpentis sólo para Seguidores de Set, Quimerismo sólo para Ravnos, Hechicería *Koldunica* sólo para Tzimisce Koldúnicos, Valeren sólo para Salubri.

GARGOLA

En su lucha por sobrevivir e imponerse a los enemigos que ellos mismos se ganaron por sus acciones, los Tremere necesitaban sirvientes con poderosas aptitudes bélicas. Así, gracias a la manipulación de sangre Gangrel, Nosferatu y Tzimisce sobre vástagos capturados, y a la mezcla final, pudieron crearse las Gárgolas. Estos vampiros "artificiales" poseen una monstruosa forma de criatura de protuberancias córneas en la cabeza u otros lugares, enormes alas coriáceas de murciélago a la espalda, hocico bestial algo alargado (a veces), garras prominentes y una piel de aspecto rocoso. Su mente original, debido a las fuerzas místicas que operan sobre el cambio, se adapta al olvido total o parcial de su vida anterior, y crea un sentimiento de servilismo y lealtad hacia sus nuevos amos. En ese momento, la Gárgola está lista para servir al Clan. El resto de los Cainitas sólo tienen una visión bélica sobre estas criaturas, y las atacan en cuanto las ven, en parte

también por la gran simplicidad de su mente, que no les permite reaccionar con rapidez e inteligencia a la hora de entablar contacto no hostil con ajenos al Clan Tremere. Todas las Gárgolas son creadas místicamente, aunque algunas se sabe que tienen el poder de Abrazar, aunque el Abrazo de una Gárgola crea el mismo Trastorno Mental sobre la víctima que posee su sire, y es la pérdida total o parcial de memoria, y la reducción de la capacidad mental, además de la voluntad débil inherente a su condición. No obstante, corren rumores de que algunas Gárgolas se han liberado de sus creadores, y forjan colonias por su cuenta, tratando de sobrevivir. Sea como sea, su existencia es dura en cualquier aspecto, tanto como siervas, como en caso de ser "libres".

Remoquete: Perros de Vigilancia, Abominaciones. **Disciplinas:** Poderes y Rituales de Gárgola. Ver más adelante. **Debilidad:** Además de su aspecto totalmente monstruoso (*Apariencia* cero, como los Nosferatu, con lo que ello implica) y de su incapacidad casi total de Abrazar (en los casos en que el Abrazo funciona, la mayoría de los chiquillos son inviables por muchos motivos, físicos o mentales), las Gárgolas fueron creadas para ser servidoras, por lo que cualquier acción Social destinada a someter su voluntad tiene un -2 a la dificultad, ya sea natural o mediante Dominación u otra Magia o Poder mental.

Lamia

Antiguas sacerdotisas del culto femenino a Lilith, las Lamias fueron escogidas por Lázaro, chiquillo del Antediluviano del Clan Capadocio para convertirlas en guardianas y sirvientas de sus hermanos, además de por la fascinación de los ritos de vida y muerte que practicaban. Su Abrazo las dotó en el momento de la transformación de visiones de la propia Madre Oscura. La primera Lamia se acercó a Lázaro y, tras susurrar a su oído, se marchó, dejándolo consternado y temeroso, para encontrar a Japhet, otro de los chiquillos de Capadocio, quien la instruyó en los secretos del Clan. No obstante, las Lamias estudian de forma distinta sobre la vida y la muerte: a través de las emociones y la experiencia. Su antigua predisposición hacia la cultura guerrera del culto a Lilith sólo fue un paso para transformarlas en guardianas, de lo que se sienten orgullosas. El Clan que las adoptó las respeta, aunque les hace saber cual es su lugar entre ellas, ante lo cual las Lamias no parecen reaccionar de ninguna manera. Simplemente... parecen esperar. Todas las Lamias provienen de mujeres (hay muy pocos hombres en el Clan) u hombres con un gran respeto por el ciclo vital, los secretos femeninos, el arte de la guerra y la protección, y que posean fuerte voluntad. No hay lugar entre ellas para pusilánimes o temerosos.

Remoquete: Gorgonas, Brujas. **Disciplinas:** Fortaleza, Mortis, Potencia. **Debilidad:** En la sangre de todas las Lamias hay una plaga llamada comúnmente "Semilla de Lilith". Cuando se alimentan de un ser vivo, éste debe tirar *Resistencia* (dif. 8 para machos/hombres, 6 para hembras/mujeres -la dificultad varía si es un sobrenatural, y algunos son inmunes-). Fallar implica que adquiere un tipo de Peste Negra muy virulenta y pustulosa, mortal en pocos días. Los vampiros que consuman sangre de Lamia se vuelven portadores hasta que hayan purgado todos los puntos de Sangre de Lamia de su cuerpo. Esta plaga hace de ellas despreciadas y temidas por quienes las encuentran en sus Dominios, ya que ponen en peligro al rebaño con sus libaciones infectas.

SALUBRI

Los Salubri son el epítome de la justicia en la no-muerte. Sabios, templados, cautos y decididos, perdieron a su Ancestro a manos de los Tremere, y por eso los odian y los ejecutan en cuanto hay oportunidad -no obstante, los Usurpadores hacen todo lo posible por extender una imagen demoníaca de los Salubri, para cubrirse las espaldas y poder obtener ayuda a la hora de eliminar a los que sigan existiendo-. Protegen la vida y el espíritu de todo cuanto existe, y luchan sin descanso contra las fuerzas malignas del infierno, encarnadas en varios frentes (como los corruptos Seguidores de Set o los infernales Baali -un Clan de vampiros cuyos poderes y apetitos provienen del mismo Infierno y de los demonios que lo habitan-), para preservar el mundo de su toque, aunque su escaso número hace difícil esta tarea. Sólo Abrazan cuando encuentran a alguien dispuesto a sacrificar parte de su alma virtuosa en la tarea de proteger a sus semejantes, y nunca sin consentimiento. La Línea de Sangre se divide en dos Castas, provenientes de los dos chiquillos de Saulot que divergieron en la forma de proteger al mundo (y, con ello, del uso de la principal

Disciplina de su Línea de Sangre: el Valeren): La Casta de los Guerreros, descendientes de Samiel, el primer Guerrero, y la de los Curanderos, descendientes de Daniel, el primer Curandero.

Remoquete: Cíclopes (despectivo), Unicornios (en desuso), Iluminados. **Disciplinas:** Auspex, Fortaleza, Valeren. **Debilidad:** El primer hecho es que todos los usuarios de Valeren (normalmente, Salubri) desarrollan un tercer ojo "normal" en su frente, tras superar el segundo nivel, el cual irradia luz cuando se usan muchos de los poderes -además, cualquier uso sobre el segundo nivel de la Disciplina obliga al ojo a ser abierto. Mantenerlo cerrado normalmente (y que parezca una pequeña cicatriz) es costoso (cuesta un dado de penalización en todas las tiradas si se hace)-. Además, existen otros problemas, como el hecho del aislacionismo al que deben someterse por su fama, y la debilidad específica de cada Casta: un Guerrero Salubri no puede negar su auxilio a quien lo necesite. Hacerlo le cuesta dos dados de penalización a todas sus tiradas hasta que realice una acción que lo redima; un Curandero no debe dañar a nadie. Si lo hace, incluso en defensa propia, pierde dos dados en todas sus tiradas hasta que termine la escena.

NOTAS Y REGLAS FINALES SOBRE LA FISIOLÓGIA DEL VAMPIRO

Un último detalle en cuestión, antes de afrontar lo interesante para muchos jugadores: los poderes de los Vampiros o **Disciplinas**.

Cuando un mortal es Abrazado y se transforma en vampiro, se vuelve inmune a cualquier enfermedad o veneno normales (salvo excepciones que no se nombrarán en este manual). Para que una enfermedad o un veneno afecten a un vampiro, tienen que ser claramente de origen sobrenatural o mágico. No obstante, un vampiro, aunque sea inmune a una enfermedad, seguirá siendo su portador hasta que purgue los Puntos de Sangre infectados por la misma de su cuerpo de alguna forma.

Otro detalle incluye al aspecto físico general. El Abrazo "fija" el aspecto del vampiro al que poseía en el último momento de su mortalidad: longitud y forma del cabello, longitud de uñas y barba, e incluso a veces heridas permanentes que el Abrazo no pudo curar. Este aspecto se recupera cada noche en que el vampiro se alza de su sueño, aunque se corte el pelo, las uñas o la barba (en caso de quien la posea). Además de ello, ya que la mayoría de los órganos internos (y algunos externos, como los sexuales, o el sentido del gusto) dejan de ser útiles a la condición vampírica, se marchitan y encogen ligeramente, haciendo que el vástago pierda algo de robustez y volumen, y se vuelva más delgado que en su estado mortal. Por supuesto, la palidez de su piel se hace evidente, pues la sangre ya no corre bajo su piel para sonrosarla normalmente, y el aliento no se deja ver, pues se pierde el calor de la vida (los vampiros, por supuesto, no se asfixian en condiciones que ahoguen a mortales, porque no precisan respirar y, como consecuencia de ello, tampoco los agota el ejercicio físico prolongado).

Los dos únicos órganos que siguen funcionando son el estómago -que se desarrolla ligeramente-, donde se almacena la sangre nada más tomarla, para distribuirse poco a poco por todo el cuerpo, y el corazón, que late de forma sobrenatural (normalmente no lo hace) cuando el vampiro está "quemando" -gastando- sangre por algún motivo.

USO DE PODERES MENTALES EN CONJUNCIÓN CON ACCIONES FÍSICAS

Normalmente, sólo se puede ejecutar una Disciplina de carácter mental (concentración y ejecución con un tiempo determinado no superior a un turno) por turno. Si, además, en el mismo se desean realizar acciones adicionales (que el uso de la Disciplina permita), además de la necesidad del uso de Acciones Múltiples a la hora de calcular la Reserva de dados, se aplicará penalización debido a que el uso de la Disciplina requiere cierta concentración mínima (+1 a la dif. de dichas acciones, incluidas las de Celeridad).

DISCIPLINAS ENFRENTADAS

Auspex enfrentado a Ofuscación o Quimerismo.

Cuando el Auspex de un observador supera la Ofuscación de un objetivo, el observador reconoce que hay algo raro. Una tirada de Percepción+Alerta (dif. 7) traspasa la Ofuscación sin problemas.

Cualquier uso de Quimerismo con un nivel menor al Auspex de un observador es revelado de inmediato, reconociendo la ilusión (y pudiendo así obviarla) por lo que es.

Si el nivel de Ofuscación es mayor al de Auspex, se puede permitir tirada al personaje, pero no detectará nada extraño.

En caso de que la Ofuscación y el Auspex tengan el mismo nivel, ambos jugadores tiran a dif. 7 de forma opuesta. Quien usa Auspex debe tirar Percepción+Subterfugio, y el Ofuscado debe tirar Manipulación+Subterfugio.

Si el nivel de Auspex es equivalente o menor al uso de Quimerismo, el observador puede intentar penetrar (para poder detectar y "filtrar") la ilusión -el Auspex le dice que hay "algo raro" en ella-, tratando de convencerse de ello por medios mundanos (como poner la mano sobre un fuego o muro ilusorio). Una vez hecho esto para confirmar la falsedad, filtrarla (para que desaparezca y sea ignorada por los propios sentidos) precisa tirar Percepción+Alerta a dif. 6 + Nivel de Quimerismo del invocador - Nivel de Auspex del observador. Un solo éxito filtra la ilusión de todos los sentidos.

El Narrador no permitirá tirada de Auspex (a menos que se especifique que el personaje es un paranoico) en situaciones que no revistan la necesidad de su uso, como es que alguien Ofuscado con igual nivel que el Auspex del observador pase junto a él o se pare a su lado, y esta intervención no suponga peligro para el personaje no oculto. De igual forma, no se tirará para ver si una ilusión no es real, si ésta no es peligrosa para el personaje, a menos que éste especifique que desea hacerlo, por una buena razón. El uso de Auspex para escuchar conversaciones ajenas será llevado por el Narrador, para evitar sospechas de la cercanía del jugador usuario y "cambios fortuitos de conversación o idioma" sin motivo aparente.

El Auspex como detección adicional.

El Auspex puede revelar el uso de Disciplinas como Dominación, Presencia o Dementación sobre un individuo a través de su aura o su mente, logrando en el uso del poder 3+ éxitos, y después una tirada exitosa de Inteligencia+Empatía a dif. 4+Nivel de poder usado, para comprender lo ocurrido a grandes rasgos. No se podrá saber esto sin poseer la habilidad *Cultura de la Estirpe*.

Reserva de Dados

Todas las acciones múltiples se realizan ANTES de las acciones de Celeridad.

DISCIPLINAS

ANIMALISMO

• Habla Salvaje

Mirando a los ojos a un animal, puedes comunicarte con él. Puedes pedirle cosas, y te ayudará si no pone en peligro su vida, siguiendo órdenes que pueda comprender. La comunicación no cuesta tirada. Pedir algo es Manipulación+Trato con Animales a dif. 6 (modificable por circunstancias e interpretación). La comunicación debe realizarse en el lenguaje del animal (lo cual gana el vampiro con el contacto visual y la concentración iniciales). El uso de este poder no predispone a un animal a reaccionar favorablemente ante un vampiro (los animales los detectan y aborrecen, huyen o agreden, pues reconocen su naturaleza sobrenatural depredadora). Si el personaje consigue impresionar favorablemente a un animal, puede que este le conceda lo que necesite, dentro de las posibilidades de la inteligencia y capacidades del animal.

•• La Llamada de Noé

Puedes invocar a un grupo de animales. Debes utilizar los sonidos que usan ellos para atraerlos. Los animales que vienen son amistosos (aunque no siempre tienden a venir), pero no tiene que hacer caso de tus órdenes. Sólo puedes convocar a un tipo de especie, y sólo si ya has usado Habla Salvaje antes con dicha especie. El poder funciona hasta el límite de la audición de los animales convocados. Carisma+Supervivencia (dif. 6). Se puede ser tan general como se desee (una especie animal) o tan preciso como se pueda (halcones hembra de cola roja), pero posiblemente en el segundo caso hay muchas posibilidades de que no aparezca ningún animal convocado, dependiendo de la

zona donde se use el poder. El que los animales convocados puedan oír al vampiro puede simularse con una tirada de *Pecepción+Alerta* de un animal genérico de los convocados).

Fracaso	Responde una fracción al azar de criaturas, hostiles al personaje.
Fallo	No hay respuesta. Puede intentarse otra vez.
1 éxito	Responde un animal.
2 éxitos	Responde una cuarta parte de los animales dentro del alcance de la llamada.
3 éxitos	Responde la mitad de los animales.
4 éxitos	Responden tres cuartas partes de los animales.
5+ éxitos	Responden todos los animales.

■■■ Intimidación de la Bestia

Puedes calmar o expulsar el salvajismo de un animal o mortal, dejándolo pasivo o aterrorizado, usando una emanación subliminal de tu Bestia ligeramente descontrolada para someter o intimidar. Debes elegir una de las dos opciones del poder antes de usarlo, mientras susurras al blanco; o bien Intimidación de la Bestia, sacando partido del miedo del blanco, o Canción de Serenidad, para dejarlo apaciguado y sumiso. Se tira *Manipulación+Intimidación* (con Intimidación de la Bestia) o *+Empatía* (con Canción de la Serenidad) a dif. 7. Mientras se ejecuta este poder, no puede hacerse otra cosa, salvo caminar. Se deben conseguir tantos éxitos como la *Fuerza de Voluntad* del blanco, y si esto requiere tirada extendida, los turnos de las mismas se mantiene la única actividad del uso de este poder. Fallar hace perder todos los éxitos acumulados. Fracasar hace que la Bestia del blanco esté para siempre fuera de tu control. El blanco afectado con éxito (intimidado o sereno) está tan acobardado que no ejerce resistencia y puede que incluso no se mueva si el Cainita no se lo ordena. Tampoco se defenderá sin una tirada de *Fuerza de Voluntad*. El blanco pierde la capacidad de gastar o recuperar *Fuerza de Voluntad*. Cada noche, el blanco debe tirar *Fuerza de Voluntad* (dif. 6) y hasta que no acumule los éxitos del Cainita, no hace que cese el efecto. No se puede afectar a otro Cainita, salvo para tratar de sacarle de un Frenesí, con lo cual, si se logran 3+ éxitos, el objetivo puede intentar salir del frenesí, con una tirada a la dificultad que se produjo este.

■■■ Cabalgar la Mente Salvaje

Mirando a los ojos de un animal, tu espíritu puede entrar en él, controlando así sus actos, quedando tu cuerpo catatónico durante la posesión, que puede durar lo que desees, aunque tu cuerpo va perdiendo sangre al ritmo normal. *Carisma+Trato con Animales* (dif. 8) al mirar los ojos (no se pueden poseer animales sin ojos, ni criaturas que no estén vivas de carne y sangre). Menos de 3 éxitos hacen que el vampiro deba gastar *Fuerza de Voluntad* para actuar contra los instintos del animal. Se puede caminar de día, pero hace falta tirada de Camino para permanecer consciente. Tras dejar el cuerpo del animal, el vampiro debe tirar *Astucia+Empatía* (dif. 8) para retener la propia mente, necesitando tantos éxitos como días pasados en la criatura (mínimo 1). Un fallo hace pasar ese número de días en un comportamiento puramente animal, siguiendo las ansias e instintos de la criatura cuyo cuerpo se poseyó. El fracaso hace entrar en Frenesí, y cuando pasa, se dan los efectos descritos del fallo. Tenga o no éxito, quedarás atrapado pensando según las costumbres del animal por un tiempo. Se deben gastar 7 pts. de *Fuerza de Voluntad*, o siete días (o una combinación de ambos) tras esto para eliminar el efecto. No sientes tu cuerpo ni lo que le pase mientras estés Cabalgando. Si el animal muere mientras lo Cabalgas, tu mente regresa a tu cuerpo, pero puede que traumatizada.

Fracaso	Resistir Röttschreck al abrumarse por la Bestia del animal
Fallo	No se puede poseer este turno. Se puede probar al siguiente.
1 éxito	No puede usar Disciplinas.
2 éxitos	Puede usar <u>Auspex</u> .
3 éxitos	También puede usar <u>Presencia</u> .
4 éxitos	También puede usar <u>Dominación</u> .
5+ éxitos	También puede usar <u>Mortis</u> y <u>Taumaturgia</u> (y variantes).

◆◆◆◆ Transmitir la Bestia

Puedes lanzar tu Bestia en Frenesí sobre un blanco (animal, hombre o vampiro), cuando lo sientas venir. *Manipulación+Trato con Animales* (dif. 8), eligiendo al blanco a la vista (se precisan al menos 2 éxitos para lograr el efecto mínimo deseado). Si el intento falla, el Frenesí es mayor en ti, y dura el doble de tiempo, siendo el doble de difícil reponerse de él, además de más grave. Un fracaso hace que ni gastar *Fuerza de Voluntad* o tirar *Instinto* permita controlar sus efectos durante un momento. Si se abandona al blanco antes de que acabe el frenesí (o viceversa), perderás tu Bestia (quizá permanentemente). Con ello, no podrás usar ni recuperar *Fuerza de Voluntad* y te aletargarás progresivamente, precisando dormir incluso de noche. Para recuperar a la Bestia hay que encontrar al anfitrión y volverla atrapar, haciendo que ésta desee volver, comportándote de forma que pudieses atraer a un monstruo vampírico hambriento y entregado al frenesí. Si el anfitrión muere antes de recuperar la Bestia, se precisa tirar *Autocontrol/Instinto* a dif. 9. Un éxito atrae a la Bestia. El fallo hace que la pierdas para siempre, sumiéndote en el letargo para siempre.

Fracaso	Frenesí incontrolable incluso gastando <i>Fuerza de Voluntad</i> .
Fallo	Frenesí que dura tiempo x2 y precisa éxitos x2 para ignorarlo.
1 éxito	Liberas accidentalmente la Bestia sobre un amigo.
2 éxitos	Transfieres la Bestia, pero quedas aturdido, y no puedes actuar durante el turno siguiente.
3+ éxitos	Tienes un éxito total.

AUSPEX

◆ Sentidos Aguzados

Aguzas tus sentidos. -1 a la dif. de tiradas de *Percepción* por cada nivel de Auspex. Las percepciones intensas pueden causar molestia, aturdimiento y hasta daño físico (de 1 a 3 niveles letales) en forma de sordera, ceguera y otros males similares. Superar dichos males requiere tirar *Resistencia+Alerta* (dif. depende de la intensidad de la fuente de los mismos). También permite seguir rastros con la habilidad adecuada, o sentir percepciones del pasado, futuro o tierras lejanas, aunque no de forma evidente ni de una fuente fiable (tirando el valor de Auspex a una dif. variable, de acuerdo a un evento importante, fácil de identificar, o complejo y enrevesado). Activar el poder no cuesta acción.

◆◆ Visión del Alma

Puedes ver las auras o halos de otros seres con alma, cuyos colores indican su humor, identidad y nivel de hostilidad. Las emociones bruscas tienden al espectro del rojo. Las tranquilas hacia el azul. Las emociones fuertes son brillantes. Las débiles son apagadas. Este poder también te permite reconocer a otros vampiros (tienen auras pálidas). Es raro que se manifieste sólo un color, pues es raro que se manifieste sólo una emoción al mismo tiempo, salvo en Frenesí y situaciones similares. La Visión del Alma no suele funcionar bien como detector de mentiras. La mayoría de los mentirosos consumados se encuentran perfectamente tranquilos y cómodos mintiendo, y con frecuencia aprenden a distraerse con pensamientos agradables mientras cuentan las mentiras más descaradas. A la inversa, alguien totalmente sincero puede encontrarse nervioso. Además, espiar las auras no es algo sutil. Hay que observar atentamente al blanco (con intensidad) para tener una buena visión del aura. *Percepción+Empatía* (dif. 8). El Narrador suele ser el encargado de la tirada sin revelar los éxitos, para que el personaje no esté seguro al 100% de lo que observa. La lectura de las auras no es una ciencia exacta. Si el objetivo está cubierto u oculto en un cuarto (incluyendo moverse en una habitación llena de gente), se necesita un éxito mínimo adicional para tener información básica. Si el objetivo está cubierto a más de la mitad de su cuerpo, se precisan dos éxitos mínimos adicionales. No se puede leer el aura de un objetivo con una cobertura de más de tres cuartos. No se puede volver a hacer una tirada para hacer una mejora de percepción. Hacerlo se considera fracaso. Aquellos que se acerquen furtivamente a alguien usando este poder tienen +3 a su Reserva de *Sigilo* para ello, debido a la concentración necesaria del uso del poder.

Fracaso	Halo engañoso
Fallo	Aura no visible
1 éxito	Puedes leer el matiz (pálido o brillante)
2 éxitos	También lees el color básico
3 éxitos	También puedes reconocer patrones
4 éxitos	También adviertes cambios sutiles
5 éxitos	También Identificas mezclas de colores y patrones

En la Tabla anterior, cada resultado posterior de éxito se suma al anterior sucesivamente.

COLORES DEL AURA (M significa "Matiz del Aura")

Agresivo	Púrpura
Amargado	Marrón
Asustado	Naranja
Calmado	Azul Claro
Conservador	Lavanda
Compasivo	Rosa
Deprimido	Gris
Desconfiado	Verde Claro
Enamorado	Azul
Envidioso	Verde Oscuro
Espiritual	Dorado
Excitado	Violeta
Feliz	Bermellón
Furioso	Rojo
Generoso	Rojo Rosáceo
Idealista	Amarillo
Inocente	Blanco
Lujurioso	Rojo Oscuro
Obsesionado	Verde
Odioso	Negro
Suspicious	Azul Oscuro
Triste	Plateado
(M)Confuso	Moteado, colores cambiantes

(M)Diabolista	Vetas negras en el Aura
(M)Fantasma	Aura débil e intermitente
(M)Frenético	Cambio rápido de colores
(M)Hada	Brillos irisados en el aura
(M)Licántropo	Aura brillante y vibrante
(M)Magia Verdadera, Taumaturgia, Koldun, Magia Estática	Miles de destellos en el aura
(M)Psicótico	Colores giratorios e hipnóticos
(M)Soñador	Colores fuertes parpadeantes
(M)Vampiro	Aura pálida
(M)Infernalista	Negro con vetas rojizas
(M) Mago Verdadero	Igual al aura de Magia, solo que en el Aura de un Mago Verdadero pueden aparecer insinuaciones de la forma de su Avatar.

••• **El Toque del Espíritu**

Permite tocar objetos o lugares para percibir el residuo espiritual -como flashes del pasado- (desde el punto de vista del objeto o lugar) que tengan que ver con emociones intensas o con la pertenencia prolongada del objeto a una persona o quien creó una obra de arte (si no, se percibirán los últimos momentos con la última persona, detectando sexo, raza y, a lo mejor, el aura). Normalmente, las percepciones son como "instantáneas" de un momento, un breve atisbo que es rara vez suficiente para aprender algo útil del objeto. *Percepción+Empatía* (dif. según la antigüedad de las impresiones y la fuerza de las mismas). El número de éxitos indica la cantidad de información, tanto en instantáneas como la naturaleza del blanco observado. Un objeto que se sostuvo brevemente, que no fuese importante para su poseedor o uno que carezca de significado en general tendría dif. 9. La estaca que Tremere usó para inmovilizar a Saulot mientras lo diabolizaba podría ser 4. La dif. estandar podría ponerse en 7. Ver Tabla adjunta para concretar los efectos del Toque.

Fracaso	Te abruman impresiones psíquicas en los sig.30 minutos. Eres incapaz de actuar.
Fallo	Ninguna información de valor.
1 éxito	Información muy básica: género o color de pelo del último propietario o persona presente en el lugar, por ejemplo.
2 éxitos	Un segundo fragmento de información básica.
3 éxitos	Información más útil sobre el último propietario, como edad y estado de ánimo la última vez que usó el objeto.
4 éxitos	El nombre de la persona.
5+ éxitos	Un caudal de información está disponible, casi cualquier cosa que quieras saber sobre la relación de esa persona con el objeto o lugar.

●●●●● Robo de Secretos

Permite ver los pensamientos superficiales y profundos de una mente, además de expresar tus propios pensamientos a un blanco de forma audible -el blanco, por supuesto, no puede leer los tuyos-. *Inteligencia+Subterfugio* (dif. igual a la *Fuerza de Voluntad* del blanco). Cada éxito permite extraer un pensamiento o dato de los pensamientos superficiales del blanco. Penetrar otra capa de pensamiento (pensamientos superficiales y actitudes básicas hasta pensamientos ocultos; recuerdos simples hasta memorias profundamente ocultas) cuesta otro éxito adicional. Conocer un recuerdo simple de un campesino cuesta 3 éxitos en lugar de uno. Afectar a un vampiro cuesta 1 pto. de *Fuerza de Voluntad* además de tener éxito en la tirada. Para filtrar el "ruido de fondo" de los pensamientos superficiales (que suelen ser caóticos y pasajeros) se debe tirar *Percepción+Empatía*. Los pensamientos enviados son intrusiones obvias en la mente ajena; se reconocen con facilidad. Disfrazar la "voz" mental para no ser reconocido precisa *Manipulación+Subterfugio* (dif. 9).

●●●●● Viaje del Alma

Permite extraer el alma del propio cuerpo y pasear en Forma Astral, sin peligro de daño físico (ni siquiera fuego o luz solar, a menos que el daño sea místico), atravesando cualquier objeto sólido no místico. Se puede viajar a cualquier lugar (incluso a grandes velocidades o volando) que esté por debajo de la órbita lunar, dentro del alcance terrestre. Más allá es imposible. El cuerpo permanece catatónico, en letargo. No puedes saber lo que pasa con él ni lo que le ocurre, aunque despierta a la conciencia cuando el alma vuelve. Sólo un cordón de plata conecta tu yo astral a tu cuerpo. Cuando viajas, debes tener en mente un destino. Cambiar de destino puede significar que el cordón astral puede enredarse en el mundo de los espíritus, y perder el camino de vuelta. Si es cortado, quedas perdido en el plano astral y fantasmal (los habitantes de ese plano parecen ser muy hostiles hacia los Cainitas). Para volver debes hacerlo viajando en esa forma hasta tu cuerpo. Salir del cuerpo cuesta 1 pto. de *Fuerza de Voluntad* y tirar *Percepción+Ocultismo* (la dif. depende de la complejidad del viaje, siendo 7 la base) para ver si el viaje fue bien o no y si se llega al destino -se precisan 3 éxitos para un viaje seguro y sin contratiempos. Menos implica más tiempo de tardanza en el viaje y riesgos para el Cuerpo Astral-. Cada nuevo viaje, o cambiar de rumbo en uno ya comenzado, implica una nueva tirada con nueva dificultad asignada. Un fallo es pérdida, aunque se puede regresar siguiendo la ruta por el cordón de plata, o bien un nuevo gasto de *Fuerza de Voluntad* y nueva tirada para seguir adelante. Un fracaso es ruptura del cordón, arrojando el Cuerpo Astral lejos del físico, a un reino espiritual remoto -la ruptura implica el letargo del cuerpo físico-.

En esta forma se alcanzan velocidades de hasta 800 km./hora. El yo astral no posee objeto alguno, aunque algunos objetos místicos pueden viajar a este plano, y la forma es la idealizada de uno mismo, vestida con atuendos espirituales. No se puede interactuar con el mundo físico si no se gasta un pto. de *Fuerza de Voluntad*, para manifestarse durante un turno, aunque sí se pueden contemplar acontecimientos de este lugar sin ser detectado (salvo por *Auspex*, necesitando una tirada de *Percepción+Ocultismo* a dif. 8, con un número mínimo de éxitos igual o mayor a los logrados al activar el Viaje del Alma para percibir al viajero con esta Disciplina). Se puede usar Visión del Alma y Robo de Secretos en esta forma, así como otras Disciplinas que afecten el Plano Astral -y ninguna otra, aunque el Cuerpo Astral se manifieste momentáneamente en el plano físico-. Un encuen-

tro con otros viajeros Astrales es como si se estuviese en el mundo físico (se puede hasta combatir, pero el objetivo es cortar el cordón plateado –eliminando toda la *Fuerza de Voluntad* Temporal para ello, como si fuesen Niveles de Salud- o desvanecer el Corpus del blanco -en estos combates no hay penalización por pérdida de "Niveles de Salud"-). La *Astucia* es la *Destreza* Astral. La *Manipulación* es la *Fuerza* Astral. La *Inteligencia* es la *Resistencia* Astral (para estos combates). Fantasmas, Magos y Lupinos pueden viajar a este mundo y encontrar a los vampiros Astrales.

CELERIDAD

Esta Disciplina refleja una velocidad sobrenatural para realizar muchas acciones de tipo físico. Por cada nivel se realiza una acción adicional física (no mental, y por supuesto, no de Disciplinas mentales, gastando 1 pto. de Sangre para activar la Disciplina por cada acción adicional que se desee realizar), además de la acción estandar. Estas acciones no pueden dividir Reserva de dados. Este es uno de los pocos poderes que ignora la restricción de gasto de Sangre por Generación, pudiéndose gastar más Sangre de lo que la Generación permita.

Cuando se realicen Acciones Múltiples con esta Disciplina, las acciones que requieran Reserva de Dados reducida siempre se realizarán antes que las de Celeridad y en orden de Iniciativa. La única excepción a esto son las acciones defensivas (como Esquivar, Bloquear o Parar), las cuales se pueden tomar de las acciones de Celeridad que se posean. Claro está, cuando estas acciones defensivas por Celeridad concluyan, se habrán gastado todas las acciones posibles en el turno de uso de la Disciplina.

DOMINACIÓN

La Dominación siempre exige un contacto de miradas con el sujeto para poder ser empleada (salvo que la víctima esté condicionada al dominador, por el Cuarto Nivel de esta Disciplina), además del uso de palabras (si se usa un idioma que la víctima no comprende, la Dominación fallará por el hecho de que la víctima tratará de seguir unas órdenes que no entiende, por lo que quedará confundida). Los gestos claros (alzar una mano firmemente para indicar "Detente") pueden servir para las órdenes más simples, pero el resto requerirá voz. Es imposible dominar a otro vampiro que sea de Sangre más fuerte (Generación menor). Los vampiros pueden resistirse a cualquier intento de Dominación gastando un punto de *Fuerza de Voluntad* por cada éxito obtenido en la tirada de Dominación. Entonces, el sujeto es inmune a los intentos de Dominación durante el resto de la escena (y se libera de cualquier efecto ya existente por parte del vampiro Dominador). Si alguna vez una tirada de Dominación se salda con un fracaso, el blanco queda inmune a los intentos futuros por parte del mismo vampiro durante el resto de la historia.

Si se intenta Dominar a alguien para hacer algo en contra de su Naturaleza, la dificultad sube en +1, mientras que si es algo a favor, la dif. baja en -1.

• Observancia de la Palabra Pronunciada

Permite dar órdenes claras y concisas de una sola palabra con un solo significado para que se cumplan. La palabra puede ser incluida en una frase. Si la orden no es firme, la víctima actuará con lentitud, de forma inepta, o incluso no actuará en absoluto para cumplirla. Las órdenes que requieran un período prolongado de tiempo en cumplirse, se mantendrán activas hasta el fin de la escena o hasta que el blanco se aleje del área de influencia del vampiro. *Manipulación+Intimidación* (dif. *Fuerza de Voluntad* del blanco). Cuantos más éxitos, el blanco cumple con más intensidad y rapidez la orden.

• • Murmullo de la Falsa Voluntad

Permite implantar órdenes y sugerencias de más de una palabra para que se cumplan de inmediato, o incluirlas para un uso posterior en el subconsciente del blanco, cuando se produzca un momento o hecho concreto. Mientras se da la orden, debe mantenerse contacto ocular. Sólo se puede implantar una sugerencia a la vez, ya que la implantación de órdenes nuevas cancela las anteriores -lo cual libra al blanco, consecuentemente, de las órdenes anteriores-. También se pueden imponer ideas o conceptos (en cuyo caso, se pueden realizar de forma más sutil), del tipo "eres un valiente guerre-

ro", las cuales surgirán en el comportamiento del blanco en sus actividades rutinarias, actuando de acuerdo a ellas cuando se presente la oportunidad y de acuerdo a su Naturaleza. Las órdenes no pueden hacer que el sujeto se dañe directamente, ni pueden forzar al sujeto a un acto contrario a su Naturaleza. *Manipulación+Liderazgo* (dif. *Fuerza de Voluntad* del blanco). Menos de 3 éxitos no obligan al blanco a hacer algo que le sea extraño. Menos de 5 éxitos permiten que la Dominación sea efectiva, si no pone en peligro al sujeto. 5 o más permiten casi cualquier orden. Un vampiro de Generación igual o menor al que implantó una orden o sugerencia puede revocarlas e implantar otras que entren en conflicto con las anteriores, logrando en una tirada de *Manipulación+Liderazgo* más éxitos que en la orden a revocar. No obstante, las órdenes o ideas no pueden eliminarse. Deben reemplazarse con otras. Una vez cumplidas las órdenes, el blanco es libre de la Dominación. Librarse de las ideas es más complicado, y permanecen 11-*Fuerza de Voluntad* (puntuación temporal en el momento de la Dominación) días con el blanco.

••• Memoria del Juerguista

Este poder permite crear, borrar y alterar recuerdos (casi cualquiera) en el blanco (la eficacia depende de los éxitos). Todo recuerdo de un encuentro fortuito o el recuerdo de una alimentación sólo requiere un borrado menor. Es preciso trabajo más extenso para eliminar toda huella de un encuentro anterior, y se precisa esfuerzo más sutil para eliminar un solo encuentro con el Cainita, si el blanco está familiarizado con él. Por suerte, la memoria es algo prodigiosamente elástico, con lo que el manipulador de mentes más hábil puede ser incapaz de borrar *todos* los rastros de un recuerdo. Los recuerdos perdidos pueden resurgir en la víctima si ésta es expuesta a un recordatorio, e incluso también pueden brotar, fragmentados, en sueños. Alguien que conozca este poder puede utilizarlo para recuperar los recuerdos borrados. No obstante, no podrá saber si sus propios recuerdos han sido alterados, ni recuperar los perdidos propios. *Astucia+Subterfugio* (dif. *Fuerza de Voluntad* del blanco) y consultar la tabla siguiente. Recuperar recuerdos eliminados o detectar recuerdos fabricados precisan una Dominación igual o superior a quien los manipuló. A este nivel, no importa la Generación para detectar y restaurar recuerdos alterados. Se realiza la misma tirada para esta tarea, pero la dificultad es la *Fuerza de Voluntad* (temporal) del vampiro que los manipuló anteriormente.

1 éxito	La pérdida de memoria dura un día.
2 éxitos	Se pueden borrar recuerdos, pero no alterarlos.
3 éxitos	Pueden hacerse ligeras alteraciones en la memoria.
4 éxitos	Puede alterar o borrar una escena completa de la memoria del sujeto.
5 éxitos	Pueden reconstruirse periodos completos de la vida del sujeto.

•••• Tentación de la Sugerencia Sutil

Este poder permite hacer más susceptible a un blanco a la Dominación propia (además de que no hará falta contacto ocular, sólo la voz y, a veces, sin precisar siquiera ésta -incluso si no está presente, utilizando alguna forma de contacto lejano, ya sea proyectando su alma o una carta con el sello y la firma personal del Dominador-, una vez el sujeto ha sido completamente afectado por este poder) y más resistente a la de otros. No obstante, el precio es un sujeto que carece de pasión e imaginación, perdiendo la iniciativa propia o a favor de su amo, siendo sólo capaz de seguir órdenes. *Carisma+Liderazgo* (dif. *Fuerza de Voluntad* del blanco), en una acción Extendida. Se necesitan entre 5 y 10 veces en éxitos el *Autocontrol/Instinto* del sujeto. Un fracaso hace que se pierdan los éxitos acumulados, y normalmente provoca que el blanco reaccione en contra del Cainita de acuerdo con su naturaleza. Un blanco Condicionado por este poder impone +2 a la dif. de Dominación de otros que no sean su señor (hasta un máximo de 10), y -2 a éste, además de hacer exactamente lo que se le dice cuando se le da una orden. Es posible que, a pesar de fallar una Dominación posterior al Condicionamiento, el blanco haga lo que pide su señor. Las órdenes deben ser aún más claras y expresadas con más cuidado que antes del Condicionamiento, a causa de la pérdida de iniciativa propia para resolver órdenes confusas (expresar la orden correctamente requiere una tirada Social adecuada, siendo un fracaso motivo de que el sirviente quede muy confuso, momento en que puede tirar *Autocontrol/Instinto* a una dif. igual a la *Fuerza de Voluntad* de su amo. El éxito le permite suficiente voluntad para librarse del poder del vampiro, quitándose la vida mediante

el suicidio si hay medios disponibles para ello, o bien pidiendo ayuda de alguna manera para que alguien pueda rescatarlo de ese estado). Un blanco en este estado es fácil de detectar (una tirada de *Astucia+Empatía*, dif. 7) por alguien que posea conocimientos de la Dominación.

••••• Recipiente

Este poder permite hacerse con el control de la mente y el cuerpo de otra persona, entrando en su mente, y dejando atrás tu cuerpo catatónico, aletargado, sin notar lo que pueda pasarle (no se puede usar sobre Vástagos; sólo es posible imitar este poder con un Juramento de Sangre completo en ellos). Poseedor y blanco se enfrentan en una tirada opuesta mientras ambas miradas están trabadas (Poseedor *Carisma+Intimidación*, y poseído *Fuerza de Voluntad*, ambos a dif. 7, y el Poseedor gasta un pto. de *Fuerza de Voluntad* para activar el poder). Cada éxito del atacante resta un pto. de *Fuerza de Voluntad* temporal al blanco. Los empates o la resistencia con éxito de la víctima sólo prolongan la lucha. El fracaso libera a la víctima de la lucha (además de inmunizarla de cualquier Dominación del vampiro atacante por el resto de la historia). Cuando el vampiro vence, introduce su mente en el blanco. Para ello, tira *Manipulación+Intimidación* (dif. 7) con lo que comprueba cuanta de su fuerza sobrenatural puede entrar de forma útil en el cuerpo anfitrión. Al igual que con Animalismo 3, el número de éxitos más elevado permite utilizar más Disciplinas a través del cuerpo anfitrión (en ambos casos, la Sangre que se gaste es la del Cainita, no la del recipiente). Se puede viajar tan lejos del cuerpo como pueda conseguir el recipiente. Abandonar por voluntad el recipiente lleva a la mente Cainita de vuelta inmediatamente hacia su cuerpo. El Cainita puede salir a la luz del día sin problemas, pero debe tirar por Camino para permanecer despierto (con las consecuencias de estar despierto, al igual que con Animalismo 3). Si no logra estar despierto, su mente vuelve a su cuerpo, o bien si es exorcizado de forma sobrenatural. El vampiro sufrirá el dolor del recipiente (pero sólo mientras se mantenga dentro de él). Si el recipiente muere antes de que el Cainita pueda salir de él, el Vástago cae en letargo. Si el cuerpo del Cainita es destruido, puede permanecer en el cuerpo del recipiente, pero no mucho tiempo. Cada amanecer, debe tirar *Coraje* (dif. ()) o ser expulsado del cuerpo mortal. Si se le expulsa, el espíritu se pierde en el Plano Astral. Si el cuerpo en que mora es Abrazado, el alma del Cainita es expulsada de inmediato y se pierde sin remedio.

FORTALEZA

Permite a un Vástago incrementar su resistencia al daño. Se usa *Resistencia+Fortaleza* para resistir daño de garras y colmillos (si no se posee Fortaleza, no se puede absorber dicho daño), y sólo Fortaleza para resistir rayos, fuego, luz solar y ataques místicos sobrenaturales. La Fortaleza se utilizará como éxitos automáticos a la hora de resistir daño Contundente, tirando dados para el daño Letal y Agravado. Depende de la intensidad del fuego y la luz solar, la dificultad de absorción varía.

OFUSCACIÓN

Esta Disciplina permite la ocultación del Vástago de las mentes ajenas, pero no de la abierta mente de los niños, que mantienen una perspectiva abierta del mundo, sin velar por pensamientos y formas de pensamiento adultas, ni de los sentidos instintivos -no racionales- de los animales (no Sobrenaturales transformados, sino animales normales, aunque se puede ampliar opcionalmente que los Sobrenaturales en forma animal tengan mayor posibilidad de detectar esta Disciplina). Aunque los animales no pudieran ver al vampiro Ofuscado, seguirán pudiendo sentir que está ahí, sin importar lo mucho que desee ocultarse. Los efectos del enfrentamiento entre Auspex y Ofuscación se explican justo antes de las Disciplinas.

• Capa de Sombras

Permite ocultarse de la vista si se queda inmóvil y se coloca un objeto entre el Vástago y quien lo busca (no importa su delgadez), o éste se introduce en una sombra (no hace falta que le cubra por completo). El Vástago queda revelado si alguna luz fuerte ilumina su escondite, si se le busca activamente, si se mueve, hace ruido o si alguien se coloca en un punto de ángulo de visión directa con el Vástago, sin obstáculos. Sin tirada. Un Auspex mayor que la Capa de Sombras no engañará a aquel vampiro que observe en la dirección del vampiro Ofuscado.

• • Presencia Invisible

Permite pasar desapercibido (la gente y Cainitas con sentidos normales no le ve, le ignora y evita su contacto -y mirarle- de forma inconsciente -sólo se percataarán si se giran y ven sus huellas-), e incluso moverse, sin necesidad de que haya obstáculos de por medio. Sólo se puede activar cuando nadie mire al Vástago (incluye que alguien le mire y vuelva la vista un momento), y no precisa tirada de activación. Aquellos que lo estén viendo, seguirán viéndole aunque el poder esté activo, hasta que algo oculte o haga perder momentáneamente al Vástago de su vista, instante en que desaparecerá para ellos, cuando se reanude la línea de visión. Puedes ser encontrado si alguien le busca de forma activa. La Ofuscación se rompe si hace algún sonido mayor que un susurro o acciones violentas (prestarse a atacar, por ejemplo). Este poder no enmascara sonidos ni olores. El Narrador puede tirar la Astucia+Sigilo (dif. 7) del personaje para ver si la Ofuscación se mantiene si se hace algo inadecuado (el combate ala anula del todo), como hablar. Se precisan al menos 3 éxitos para mantenerla.

• • • Máscara de las Mil Caras

Este nivel permite aparentar ser alguien distinto a quien eres realmente. Tu aspecto no cambia; simplemente haces que la gente crea que ven a otra persona mediante una ilusión mental. También es una forma más poderosa de Presencia Invisible, si así lo quieres, para protegerte del Auspex. Tirada de Manipulación+Interpretación (dif. 7) para ver lo buena que es la máscara mental. Si, con este poder, se pretende imitar a otra persona, depende de los éxitos logrados se puede engañar mejor o peor, y se necesita apoyar la ilusión con una interpretación correcta de la persona a suplantar.

Fracaso	Una horrenda transformación en un monstruo como un Nosferatu o peor.
Fallo	No hay cambio.
1 éxito	La gente te reconocería en una prueba de identificación. Mismo peso y altura, alteraciones mínimas en el aspecto. Máximo de +1 o -2 en <i>Apariencia</i> ficticia.
2 éxitos	El personaje parece algo distinto; los testigos le describen de forma distinta. Cambios sustanciales en el aspecto. Los conocidos no reconocen al personaje. Máximo de +2 o -3 en la alteración de <i>Apariencia</i> .
3 éxitos	Se consigue transmitir el aspecto deseado. Cambios muy importantes en el tamaño del personaje. Máximo de alteración de +3 o -4 en la <i>Apariencia</i> .
4 éxitos	<i>Apariencia</i> , movimiento y acciones completamente diferentes. Puedes cambiar completamente, incluyendo voz, gestos y el resto. Máximo de +4 o -5 en <i>Apariencia</i> .
5 éxitos	El personaje puede incluso parecer alguien del sexo opuesto. Puedes aparentar ser de otro sexo, variando de forma importante la altura, peso y demás. Los cambios drásticos son posibles. Máximo de +5 o -6 a la <i>Apariencia</i> .

• • • • Desvanecimiento

Este nivel permite desaparecer de la vista sin necesidad de interponer objetos, esfumándote incluso ante docenas de testigos. Tras ocultarte, puedes usar cualquier otro poder de Ofuscación para mantenerte y moverte oculto. Evidentemente, también puedes usar efectivos ataques por sorpresa a los testigos presentes que te han perdido de vista. Quienes te vean desaparecer quedarán aturridos durante dos turnos, intentando comprender lo que ha sucedido, si fallan una tirada de Astucia+Coraje a dif. 5 (9 si el observador es mortal), si no poseen Auspex. Carisma+Sigilo (dif. igual a la Astucia+Alerta más alta de los testigos). Con 3 o menos éxitos no desapareces, sólo te conviertes en una sombra indistinguible y fantasmal; aquellos particularmente perceptivos aún pueden distinguir tus movimientos (para seguir tu pista, deben tirar Percepción+Alerta, a dif. igual a tu Destreza+Ofuscación). Con éxito, podrán interactuar normalmente contigo. Si fallan, cualquier interacción contigo queda a+2 a la dif.). Con más de 3 éxitos, la desaparición es total. Cualquier testigo con menos *Fuerza de Voluntad* que tus éxitos olvida que estuviste ahí. El poder no tiene una duración fija, sino que es efectivo hasta que desapareces de la vista (uno o dos turnos), pero debes abandonar de inmediato las cercanías, o los blancos terminarán recordándote.

••••• Encubrimiento de la Concurrencia

Este poder permite el uso de cualquiera de los niveles anteriores sobre otros, con la tirada adecuada, en un número máximo de afectados igual al *Sigilo* del vampiro. Si un blanco compromete la *Ofuscación*, rompiendo las reglas del poder usado para esconder al blanco, sólo la suya se desvanece. Si la compromete quien la activó, todos la pierden, además de que, si abandona el lugar de la escena, los afectados también la pierden. Se puede elegir una sola tirada para determinar el éxito en todos los afectados, o una para cada uno, aunque el gasto necesario de los poderes se hará individualmente para cada blanco por el vampiro que activa un poder en cada uno de ellos. A su vez, este nivel de poder es una forma de *Ofuscación* más poderosa para proteger contra el *Auspex* al usuario de niveles anteriores, o sus protegidos.

POTENCIA

Esta Disciplina no posee niveles particulares, sino que es un poder genérico que mejora sus efectos al incrementar su capacidad. Añade un nivel de daño adicional por punto a cualquier daño cuerpo a cuerpo. También suma un éxito automático a las *Proezas de Fuerza*, o a cualquier tirada que tenga que ver con el uso de la *Fuerza* física (saltar, levantar objetos, proezas atléticas). El poder no está siempre activado y es controlable a nivel subconsciente, si no, cualquier gesto con el cuerpo lo desencadenaría, rompiendo pomos de puertas, sillas y cualquier cosa que se tocara. Este poder también resulta aplicable en las tiradas de *Diablerie* o *Amaranto* (ver sección correspondiente).

PRESENCIA

La Disciplina de *Presencia* es resistida gastando un pto. de *Fuerza de Voluntad* y tirando *Fuerza de Voluntad* a dif. 8. Cada turno observando a aquel que usa la Disciplina, se debe hacer la misma operación para actuar (salvo niveles concretos, como el 5º), y para evitar mayor gasto, se debe abandonar el lugar en el que se pueda ver al usuario. El usuario debe estar claramente a la vista, y debe vérselo la cara. A diferencia de *Dominación*, esta Disciplina no convierte a sus blancos en autómatas sin mente. Se sienten inclinados hacia el usuario del poder, pero conservan su capacidad de actuar y pensar por sí mismos. No obstante, no obedecerán órdenes de un salto y sin pedir explicaciones, sino que se precisará algo de persuasión para convencerles de que lo que hacen es lo correcto.

Un detalle adicional es el hecho de que la *Presencia* tiende incluso a afectar a los demás a través del subconsciente del usuario. Los demás tienden a recordar a alguien con algunos círculos en la Disciplina, y la gente en reuniones sociales cambia sus actitudes inconscientemente, prestando algo más de atención al vampiro. No atribuirán esto a algo sobrenatural, sino que encuentran al personaje más interesante de lo que lo sería sin tener niveles altos en la Disciplina. Esto no es bueno ni malo, sino que se concede socialmente a los personajes con *Presencia* más importancia de la que en realidad tienen. Suprimir estos efectos por una escena cuesta 1 pto. de *Fuerza de Voluntad*.

• Fascinación

Atraes la atención de la gente que te observa, quienes desean estar cerca de ti (aunque sin exponerse a un peligro), y dependiendo de tu apariencia en general, puedes parecer especialmente bello, fascinante o impresionante. Aquellos con voluntad débil tienden a arrojarse a tus pies para complacerte, aunque los más fuertes siguen reconociendo tu valía. El efecto dura mientras estés a la vista (aunque se pueden reavivar sentimientos cuando se te vuelva a ver), durante una escena o hasta que se decida cancelar (lo que ocurra primero). *Carisma+Expresión* (dif. 7). Si se gasta un número de ptos. de *Fuerza de Voluntad* igual a los éxitos (uno por turno), la víctima es inmune a los efectos por el resto de la escena. Los éxitos indican el número de blancos al azar que son afectados. Si hay más blancos a afectar que éxitos logrados, el poder afecta primero a aquellos de voluntad más baja. Con este poder, incluso los argumentos dudosos y las exigencias extrañas son aceptados, porque el mismo acto de provenir de tus deslumbrantes labios les da una legitimidad contra la cual no puede competir la mera lógica. No obstante, este efecto no es absoluto; no importa lo impresionante que seas, no lograrás que alguien se arroje al fuego porque tú lo pidas. Es mejor en usos sutiles.

Fracaso	El personaje se convierte en alguien especialmente desagradable y de quien sería conveniente alejarse para no resultar molesto. Las aplicaciones prácticas incluyen algunas penalizaciones en sus tiradas sociales, desde un -2 para primeras impresiones a un -1 si es lo suficientemente elocuente y carismático. Este efecto dura hasta el final de la escena o hasta que el personaje se marche (no puede desactivarse y cancela los efectos subconscientes de la posesión de <u>Presencia</u> como si se hubiese gastado <i>Fuerza de Voluntad</i>).
Fallo	No sucede nada de relevancia.
1 éxito	Una persona.
2 éxitos	Dos personas.
3 éxitos	Seis personas.
4 éxitos	Veinte personas.
5 éxitos	Todo el mundo en las inmediaciones del vampiro (auditorio completo, multitud).

■ ■ Mirada Aterradora

La exhibición de tu vampirismo a través de tu expresión y tu mirada inspira enorme terror, rayano en el horror demente, al tiempo que muestras dientes, garras, miras con malevolencia y siseas con fuerza y rabia. *Carisma+Intimidación* (dif. *Astucia+Coraje* del blanco). El éxito acobarda al blanco. 3+ éxitos hacen que huya aterrado. Cada éxito elimina un dado de las Reservas de acción para el turno siguiente en que el blanco pueda actuar. La tirada puede hacerse sólo una vez por turno, pero se puede usar como acción extendida para dejar a un blanco sin Reservas de dados, lloroso y tembloroso en el suelo (cuando no le queden dados), o arañando paredes o cavando en el suelo si no tiene a donde huir, al tratar de alejarse de tí. Un fallo frustra el intento (la víctima sólo es sorprendida) y se pierden todos los éxitos si se estaba realizando acción extendida de subyugación. Un fracaso inmuniza contra tu Presencia durante el resto de la Historia, encontrando en ocasiones incluso cómicas tus expresiones y gesticulaciones estúpidas.

■ ■ ■ Encantamiento

Permite potenciar sentimientos de aprecio, respeto, devoción, voluntad y reverencia sobre tí, hechizando al blanco para que te sirva y desee atenderte en todas las necesidades que tengas. El blanco, no obstante, mantiene su libertad de acción y creatividad, aunque un sirviente Encantado tiende a ser algo menos predecible, capaz de hacer cosas estúpidas para agradarte. Se debe elegir la emoción específica del encantamiento antes de activarlo (servidumbre mediante amor, respeto, miedo...). *Manipulación+Empatía* (dif. igual a la *Fuerza de Voluntad* Permanente del blanco). El número de éxitos indica cuánto tiempo es afectado el blanco por el poder. No se puede prolongar el tiempo con tiradas Extendidas (sino que debe reactivarse tras desaparecer el efecto de la anterior tirada). Puesto que el poder no afecta a la voluntad, sino al corazón, cuando el efecto termina, el blanco podría actuar en justa consecuencia contra tí, a menos que tengas métodos para mantener su boca cerrada o sus manos atadas.

Fracaso	El blanco es consciente de que hay algo que trata de afectar sus emociones por parte del vampiro, y no es de origen mundano. Cualquier manipulación durante el resto de la escena de la <u>Presencia</u> del blanco es inútil, salvo el 5º nivel, y el blanco probablemente tratará de defenderse ante esa intrusión a sus emociones y a su alma de la mejor forma que sepa, acusando al vampiro de brujo (o vampiro, si descubre su naturaleza) o incluso armándose de valor para enfrentarse a él con fuego e ira.
Fallo	La manipulación emocional es ineficaz.
1 éxito	Una hora.
2 éxitos	Un día.
3 éxitos	Una semana.
4 éxitos	Un mes.
5 éxitos	Un año.

●●●● Emoción Confusa

Este poder deja a los espectadores del lugar donde te encuentres en un estado de confusión que afectará a las acciones de quienes no resistan sus efectos, llegando incluso a hacer que huyan. Este poder puede activarse mientras no realices acciones ofensivas. En el momento en que lo hagas, perderás su efecto. Se mantiene activo mientras estés en el lugar y a la vista, y puede desactivarse a voluntad, al final de la escena, o al hacer algo ofensivo (lo que antes ocurra). *Apariencia+Intimidación* (dif. igual a la *Fuerza de Voluntad* de cada blanco, por separado. Los éxitos totales se comparan con cada uno de los blancos). Cualquier acción no ofensiva que realices usando este poder se penaliza con +1 a la dificultad (por necesidad de mantener la concentración).

Fracaso	Todas las reacciones ajenas son de ira en contra del vampiro que utiliza este poder, las cuales desencadenarán, con toda seguridad, que se le ataque o se le ponga en fuga.
Fallo	No hay efecto sobre las emociones ajenas.
1 éxito	+1 a la dificultad de todas las acciones contra el vástago.
2 éxitos	+2 a la dificultad de todas las acciones. Actuar contra el vástago exige, además una tirada a dif. 5 de <i>Coraje</i> .
3 éxitos	El blanco queda inactivo mirando al vampiro, a no ser que alguien le ataque o dañe.
4 éxitos	El blanco atacará al objetivo más cercano que no sea el vástago que usa este poder.
5 éxitos	El blanco huye aterrado.

Resistir a este poder con las reglas de Resistencia a Presencia lo que permite es anular éxitos del usuario por cada éxito logrado (uno a uno) para que el efecto sea menor (o cancelado al anular todos los éxitos) en ese turno, sólo que, en este caso, los éxitos que se el usuario había logrado vuelve a recuperarlos al turno siguiente, con lo cual se deben volver a anular. Lo más prudente es alejarse de las cercanías del usuario, o noquearlo para que deje de ejercer su poder.

●●●● Majestad

Tu imagen es imponente, regia y temible: la de alguien hecho para gobernar. Se te respeta, adora y teme de forma inconsciente. Nadie pensaría en contrariarte, insultarte y mucho menos atacarte. Nadie te dañará si no resiste este poder, y aun así es duro. Aquellos con voluntad obstinada (la mayoría de los Cainitas) suelen recordar el uso de este poder sobre ellos, y quizá sería mejor no hacerlo, pues el resentimiento que acumularán es cada vez mayor, y cuando el poder no esté activo podrían hacer alguna locura. Para activarlo debes gastar 1 pto. de *Fuerza de Voluntad*. Quien desee resistir debe tirar *Coraje* (dif. igual al *Carisma+Intimidación* del personaje) si quiere ser grosero, maleducado y no servil. Fallar implica humillarse hasta límites insospechados (a menos que se gaste 1 pto. de *Fuerza de Voluntad*). Atacar durante un turno cuesta un mínimo de 3 éxitos, e incluso un pto. de *Fuerza de Voluntad*). Los efectos duran una escena. Aquellos que deseen agradarte, estarán fanáticamente deseosos de lanzarse sobre un alborotador o un agresor para reducirlo adecuadamente mientras los efectos de este poder siguen en activo.

PROTEAN

Cuando se está usando una metamorfosis total de Protean, se puede usar la mayoría de las Disciplinas. Sólo se deben aplicar limitaciones cuando se esté en forma de niebla (nada de Dominación, pues no hay ojos). Las posesiones personales y la ropa se transforman con el vampiro, pero no objetos de mayor tamaño. No se puede hacer transformación estacado.

■ Testigo de las Tinieblas

Puedes ver sin problema en la oscuridad normal (y absoluta). Tus ojos brillan con un tenue fulgor rojo. El cambio (no precisa tirada) dura un turno. +1 a la Reserva de *Intimidación* contra mortales no familiarizados con lo sobrenatural mientras este poder está activo.

■ Garras de la Bestia

Permite hacer brotar garras en los dedos de las manos. Causan *Fuerza*+1 de daño agravado y reducen en -2 la dif. de tiradas de trepar. Duran una escena. Crecen en un turno, y cuestan 1 pto. de San-

gre. Pueden acompañarse de efectos adicionales, como que los ojos del vampiro se vuelven blancos lechosos, es incapaz de mantener retraídos sus colmillos, o sus dedos goteen sangre.

■ ■ ■ Enterramiento

Permite fusionarte con la tierra (no piedra, ni calzada o madera), haciendo que el cuerpo y la tierra se conviertan en una extraña amalgama espiritual y física (de tipo inmaterial). Debes estar en contacto directo con ella. La transformación dura un turno de concentración e inactividad total, y cuesta 1 pto. de Sangre. Puedes estar consciente al enterrarte si lo deseas, aunque llegado el día será más difícil (se puede utilizar Auspex y realizar otras acciones puramente mentales, si es posible hacerlas, estando despierto; cualquier Disciplina o acción física son imposibles). Si se excava con lentitud hacia tí, te hundirás lentamente más y más, aunque pasados los 2 metros, no seguirás avanzando, y será necesaria magia poderosa para poder perforar o mover el bulto de tamaño humano aproximado en el que moras, y al molestársete podrás elegir el surgir arrojando tierra y piedra por todas partes (todos, incluso tú, quedáis aturridos y sorprendidos este turno, sin hacer nada -salvo aquellos usando Auspex para detectar peligro-).

■ ■ ■ La Sombra de la Bestia

Puedes transformarte en un lobo o en un murciélago. Cuando estés en la forma de alguna de estas criaturas, te beneficias de todas las ventajas evidentes, como los sentidos aguzados del lobo o de la capacidad de volar (a unos 40 km/h.) del murciélago. Debes elegir una al comprar el poder, y comprarlo de nuevo te proporciona la otra. Gastando un pto. de Sangre se realiza la transformación en 3 turnos. 2 ptos. la permiten en 2 turnos. 3 ptos. en un solo turno. Mientras se realiza el cambio, no se puede realizar ninguna otra actividad, y consume turnos completos de acción. Tus Atributos Físicos (a discreción del Narrador), *Manipulación*, *Apariencia* y *Percepción* cambian para ser iguales a los de un murciélago o lobo. No se pueden usar Disciplinas que dependan de tener rasgos humanos (por ejemplo, casi todos los poderes de Taumaturgia y Mortis quedan descartados). Recuperar la forma humana no cuesta nada pero requiere igualmente 3 turnos. La *Fuerza de Voluntad* también se mantiene igual a la propia, pues la transformación es meramente física.

FORMA DE LOBO: +1 a Atributos Físicos y *Percepción*. -1 a *Manipulación*. -1 dif. tiradas de *Percepción*.

Opcionalmente: *Fuerza* 3, *Destreza* 3, *Resistencia* 3, *Percepción* 6, *Astucia* 4. Se duplica la velocidad de movimiento "humana" de un vampiro en esta forma.

Niveles de Salud: OK, -1, -1, -3, -5. Incapacitado.

FORMA DE MURCIÉLAGO: +2 a *Destreza*. Resto de Atributos Físicos y Sociales a 1. -3 a dif. de *Percepción* auditiva. +2 a la dif. de la *Percepción* visual.

Opcionalmente: *Fuerza* 1, *Destreza* 3, *Resistencia* 2, *Percepción* 6, *Astucia* 2.

Niveles de Salud: OK, -1, -3.

■ ■ ■ ■ Cuerpo de Espíritu

Puedes transformarte en una nube de niebla que puede moverse en cualquier dirección a la misma velocidad que tu personaje se mueve andando (o al trote, con viento el calma total). Tu enfoque visual se concentra en el centro de la nube de niebla (aunque con una mínima concentración puedes ver y oír desde cualquier parte de tu forma de niebla), y el resto de las percepciones forman parte de toda tu forma gaseosa. Puedes pasar por cualquier parte que podría atravesar una nube nebulosa, y atravesar la mayoría de las ropas, entrar por una chimenea o rendija bajo la puerta. Eres inmune a ataques físicos. Sufres un dado menos de daño por luz solar y fuego en esta forma. Los ataques místicos pueden afectarte (Magia, Taumaturgia, Hechicería), pero esto se sostiene al arbitrio del Narrador. El fuego y la electricidad pueden afectarte igual que el sol (un dado menos al daño). El viento no deshace tu forma de niebla, aunque puede arrastrarla, salvo que encuentres una barrera que te proteja. Para resistirlo sólo contará tu Potencia, en una tirada que depende de la fuerza del viento (desde 6 para brisa ligera hasta 10 para vientos de tormenta). El coste de Sangre y tiempo de transformación es igual a la Sombra de la Bestia del Nivel anterior. Se pueden usar Disciplinas que no requieran componente físico.

TAUMATURGIA: SENDAS

Todos los poderes precisan tirar *Fuerza de Voluntad* a dif. igual al Nivel+3 del poder de una Senda a usar, y gastar 1 Pto. de Sangre al activarlo, para cualquier Senda, junto con la tirada (esto no se cumple en algunos poderes). Fallarla no activa el poder -el punto no se pierde-. Si se fracasa, se pierde -incluso también 1 pto. de *Fuerza de Voluntad*-. Las Sendas Secundarias nunca tendrán nivel superior a la Primaria escogida, y sólo cuando ésta tenga Nivel 5, las demás podrán alcanzar el 5° (antes sólo podrán aprenderse hasta un máximo de un nivel por debajo del de la Senda Primaria). Como Senda Primaria sólo pueden escogerse: ♦*Rego Vitae*; ♦*Rego Motus*; ♦*Rego Tempestas*.

Rego Vitae (Taumaturgia de Sangre)

♦ Sabor de la Sangre

Con tan sólo degustar una gota de la sangre de un blanco (con lo cual, si es un vampiro, le coloca a un paso del Juramento de Sangre), el personaje puede determinar cuánta queda en su sistema, cuándo se alimentó por última vez y su Generación aproximada, además de la salud de un mortal o su edad. **Sistema:** El número de éxitos determina la cantidad de información obtenida. Si existe la posibilidad de que el uso pueda hacerse sólo contactando con la sangre mediante la piel, sólo los Narradores están autorizados a permitirlo.

♦ ♦ Furia de la Sangre

Este poder permite al personaje hacer que otro Cainita use su sangre contra su voluntad, agitando a su Bestia al mismo tiempo. El blanco debe tocarse -basta con rozarlo- y sentirá los efectos de la sangre consumida, incrementando uno de sus Atributos Físicos a elección del Taumaturgo. Esto conduce a veces a un frenesí hambriento. Continuar ejerciendo el poder requiere mantener contacto. **Sistema:** Cada éxito obliga al blanco a gastar un Punto de Sangre de la forma que desee el taumaturgo (Atributos o curación de heridas no agravadas). Además, cada éxito aumenta en uno la dificultad de resistir el frenesí en esa escena.

♦ ♦ ♦ Sangre del Poder

El vampiro puede concentrar su propia sangre, haciendo que su sangre sea más potente y rebajando su Generación a efectos prácticos (resistencia y uso de Dominación, Reserva máxima de Sangre y gasto por turno). **Sistema:** Los éxitos obtenidos deben ser gastados para rebajar la Generación del vampiro, o aumentar la duración de los efectos (si no se asignan éxitos, el efecto dura un turno). Cada éxito baja una Generación o aumenta los efectos en una hora.

♦ ♦ ♦ ♦ Robo de Vitae

Este poder permite extraer vitae o sangre de la víctima y transferirla al propio cuerpo como si el personaje se hubiera alimentado de ella, sin ni siquiera tocarla (lo cual no provoca el éxtasis del Beso ni al Cainita ni al blanco -si es mortal. Sólo produce dolor a quien pierde la sangre-). La visión de este efecto puede provocar Frenesí en Cainitas hambrientos o terror absoluto en mortales desprevenidos. **Sistema:** El número de éxitos determina el número de Puntos de Sangre transferidos. El sujeto debe estar a la vista y a menos de 15 metros de distancia. La fuente del ataque será obvia. Un mortal sufre un Nivel de Salud letal por cada punto de Sangre robado. Robar vitae a un Cainita acerca al Juramento de Sangre al Tremere.

♦ ♦ ♦ ♦ Caldero de Sangre

Este poder hace que la sangre del objetivo hierva. El vampiro debe tocar a su víctima (requiriendo posiblemente *Destreza+Pelea* en situaciones tensas). Esto asegura la muerte de las víctimas mortales, y puede causar graves daños a los vampiros. **Sistema:** El número de éxitos determina cuántos Puntos de Sangre puede hacer hervir el personaje. Cada Punto de Sangre hervido se pierde y causa también un nivel de daño agravado. Basta con un éxito para matar a un humano.

Rego Ignem (El Encanto de las Llamas)

Con esta senda, el personaje es capaz de crear ciertas cantidades de fuego. Las llamas hechas de esta forma no son naturales y no queman ni asustan al convocador, hasta haber sido liberadas por él,

aunque sí iluminan y pueden asustar a otro Cainita. **Sistema:** El número de éxitos determina cuánto tiempo puede ser sujetado el fuego antes de ser liberado (un minuto por cada éxito). La magnitud de las llamas depende del nivel de la senda. Apuntar la llama en combate requiere *Percepción+Alerta*. Generalmente no se precisa tirada de impacto si el vampiro no está intentando algo muy difícil. El nivel de daño se aplica por turno, mientras el fuego se mantenga ardiendo con la misma intensidad.

- Vela (1 nivel/turno, dif. 3 absorción)
- Antorcha o Palma de la mano (1 nivel/turno, dif. 4)
- Hoguera (2 niveles/turno, dif. 5)
- Pira (2 niveles/turno, dif. 7)
- Incendio (3 niveles/turno, dif. 9)

Rego Motus (Movimiento Mental)

Los objetos y seres físicos bajo el control del personaje pueden ser manipulados a su capricho: pueden ser elevados en el aire, movidos en círculos o manipulados sutilmente; con un poco de control, el personaje puede incluso volar. No obstante, normalmente, aquello que se mueve con este poder no desarrolla demasiada velocidad (normalmente lo hace tan rápido como el personaje sea capaz de desplazarse de forma natural). **Sistema:** El número de éxitos determina el tiempo durante el que puede ser manipulado un objeto: un turno por éxito (5+ éxitos permiten un control del resto de la escena). Si el objetivo es un ser vivo o consciente, éste puede intentar resistirse con su voluntad: ambos oponentes enfrentan su *Fuerza de Voluntad* con una tirada resistida (la dif. es la *Fuerza de Voluntad* del oponente). Quien logra más éxitos obtiene el resultado que desee del enfrentamiento. El peso del objeto movido depende del nivel de la Senda (no importa lo que pese el personaje, a Nivel 3 es capaz de desplazarse por los aires). Para golpear a un adversario con un arma, el jugador simplemente debe usar los éxitos en la tirada de activación del poder como éxitos en una tirada de ataque. El daño son los niveles en Senda como *Fuerza*, a los que se suma el bono del arma. En los turnos subsiguientes, impactar requiere una tirada de Rego Motus+Armas C.C.

- Medio kilo (pasar páginas de un libro, apartar a un lado una cortina ligera)
- 10 Kilos (esgrimir una daga o porra ligera, mover un libro, abrir una puerta)
- 100 Kilos (volar, abrir una puerta cerrada con llave)
- 250 Kilos (levantar una carreta cargada, derribar un árbol)
- 500 Kilos (levantar un caballo, derribar parte de un muro de piedra)

Rego Tempestas (Control Atmosférico)

Esta senda pone las fuerzas del clima bajo el control del taumaturgo. El personaje puede manipular (crear, controlar o dispersar) el clima a su voluntad. **Sistema:** El número de éxitos determina cuánto tardan los cambios climáticos deseados. El Narrador puede elevar o reducir la dif. dependiendo de las situaciones climáticas actuales. Para invocar una Descarga de Rayos el jugador debe pasar una tirada de *Percepción+Ocultismo* para acertar a un blanco determinado. Los cambios climáticos listados a continuación se pueden provocar o disipar según el nivel de control (es decir, invertir un efecto del nivel conocido de esta Senda). Los cambios menores al nivel de conocimiento podrían hacerse más fácilmente para quienes tienen mayor conocimiento de esta Senda. El cambio climático se mantiene hasta que las condiciones locales lo disipan (normalmente tras una escena por éxito).

Éxitos	Velocidad de Cambio	Nivel de Poder	Alteración
Fracaso	A discreción del Narrador	●	Niebla
Fallo	No hay cambio	●●	Lluvia
1 éxito	12+ horas	●●●	Viento
2 éxitos	1 hora	●●●●	Tormenta
3 éxitos	15 minutos	●●●●●	Rayo (10 dados. Daño Agravado)
4 éxitos	3 turnos		
5+ éxitos	1 turno		

Greco Terram (Conjuración)

Permite crear cosas de la nada, de las más sencillas a las más complejas, inorgánicas en principio, pero también seres vivos al final. Aquello conjurado existe temporal o permanentemente, dependiendo del control del Taumaturgo en esta Senda. Aquello así creado no tiene defectos ni características distintivas (es decir, lo conjurado es "genérico, y si se lo conjura una segunda vez, será idéntico a la primera conjuración. Además, lo que se conjura no posee defectos). Por ejemplo, las manchas del pelaje de un lobo creado serán uniformes y una ballesta que se obtenga mediante la magia del herrero carecerá de arañazos, marcas o personalización. El conjurador no podrá usar este poder para traer a la existencia nada mayor o más pesado que él mismo. Además, el conjurador debe tener cierta familiaridad con el objeto que se esta invocando, ya que deberá extraerlo de su propia memoria. Si el conjurador nunca ha visto más que una imagen del objeto a conjurar, el Narrador debe aumentar la dif. de la tirada, mientras que un conocimiento íntimo (conjurar al propio marido) puede merecer una dif. menor. La calidad de lo conjurado depende de los éxitos logrados. Un éxito crea un objeto frágil o defectuoso; cinco crean uno indistinguible del real y prácticamente perfecto.

• Invocar la Forma Sencilla

El conjurador puede invocar un objeto inanimado sencillo. El objeto no puede tener partes móviles y no puede ser más complejo que, por ejemplo, una daga de sílex, una estaca de madera o un doblón de oro liso (es decir, no puede componerse de múltiples materiales). **Sistema:** El conjurador debe gastar un punto de *Fuerza de Voluntad* para convocar el objeto y otro punto en cada turno, para evitar que desaparezca.

• • Permanencia

El vampiro puede conjurar un objeto sin gastar *Fuerza de Voluntad* en cada turno. Este objeto es real y no desaparecerá después de un cierto periodo de tiempo; esta aquí para siempre. Sólo pueden conjurarse objetos sencillos como en el nivel anterior. **Sistema:** Cuesta al conjurador tres puntos de sangre hacer al objeto permanente.

• • • La Magia del Herrero

Este poder le permite al conjurador crear dispositivos complejos con partes móviles. Usando la Magia del Herrero, pueden conjurarse ballestas, catalejos o casi cualquier cosa. **Sistema:** El coste de conjurar algo es 5 Puntos de Sangre y son permanentes. Una ballesta creada sólo con un éxito tiene muchas posibilidades de romper la cuerda o incluso partirse en la mano del creador, mientras que una hecha con cinco éxitos funcionara igual de bien que una de verdad. Quizá se precise alguna habilidad adecuada que tirar para crear los objetos más complicados (*Pericias, Academicismo*), además de la propia tirada de conjuración del objeto.

• • • • Invertir Conjuración

Este poder le permite al vampiro intentar disolver la conjuración hecha por otro taumaturgo. **Sistema:** Este poder precisa una tirada extendida en la que el conjurador debe lograr acumular tantos éxitos como los obtenidos por el conjurador original que creó el objeto, además del gasto de tanta *Fuerza de Voluntad* como la insuflada sobre el objeto. Si el objeto es obra del propio Taumaturgo, sólo es necesario un éxito, y un pto. de *Fuerza de Voluntad*, en caso de haberse usado.

• • • • • Poder sobre la Vida

Este poder permite al taumaturgo crear réplicas de criaturas vivas (simulaciones falsas, pero impresionantes). Los seres vivos así creados carecerán de libre albedrío, emociones y creatividad, pero seguirán inteligentemente y sin dudar las instrucciones del creador. **Sistema:** Crear una réplica (imperfecta e impermanente) precisa gastar 10 pto. de Sangre. Aún con Permanencia, estas criaturas son demasiado complejas como para mantenerlas mucho tiempo. Cada noche que sigan existiendo, se volverán un poco más insubstanciales. Al cabo de una semana, se desvanecen en la nada.

Rego Aquam (Poderío de Neptuno)

Esta Senda ofrece control sobre el agua en sus diversas formas, y con distintas utilidades. Normalmente, la manipulación se realiza en masas tranquilas, aunque algunos de sus poderes se alejan de esta clasificación con evidente vehemencia. Cuando se alcanza el tercer nivel de control, se puede

elegir una especialización de manipulación de agua dulce o salada, lo que reduce en -1 la dificultad de controlar dicho medio, pero aumenta +1 el otro lado del espectro acuático. La sangre no se considera dentro de ninguna de las dos especificaciones, aunque si se transforma en agua, será dulce o salada dependiendo de la elección del taumaturgo sobre el control de uno de estos dos medios.

• Ojos del Mar

Mirando la superficie de una masa de agua, el taumaturgo puede observar acontecimientos que hayan sucedido en ella, sobre ella o en sus alrededores, como si él fuese esa masa de agua. **Sistema:** El número de éxitos determina hasta dónde puede llegar en el pasado la mirada del taumaturgo.

Éxitos	Alcance del Efecto	La masa de agua puede ser desde un lago hasta un charco. El Narrador puede pedir una tirada de <i>Percepción</i> + <i>Ocultismo</i> para discernir los detalles sutiles de las imágenes transmitidas. Este poder sólo puede usarse en aguas tranquilas.
1 éxito	Un día	
2 éxitos	Una semana	
3 éxitos	Un mes	
4 éxitos	Un año	
5 éxitos	Diez años	

• • Prisión de Agua

A la orden del taumaturgo, el agua se eleva y aprisiona al blanco elegido. Se precisa una cantidad suficiente de agua para envolverlo, aunque si hay menos se pueden crear cadenas de agua. Los mortales atrapados en esta prisión acuática se ahogan rápidamente (si el taumaturgo no tiene cuidado). Aunque los vampiros no se ahogan, pueden ser aplastados por la presión si ésta es lo suficientemente grande. **Sistema:** El número de éxitos equivale al que debe conseguir el blanco en una tirada de *Fuerza* (dif. 8, la *Potencia* se añade automáticamente al resultado) para liberarse. Sólo puede haber un blanco al mismo tiempo atrapado por una cárcel de agua, aunque el taumaturgo puede invocar varias veces este poder sobre víctimas distintas y puede disolver sus propias prisiones, si así lo quiere. Si no hay suficiente agua para una Prisión, el poder suma +1 a la dificultad.

• • • Sangre en Agua

El vampiro puede transformar cualquier sustancia líquida en agua. El uso más extendido es el de transformar la sangre en agua con un toque. **Sistema:** Cada éxito convierte un Punto de Sangre en agua (se debe tocar al blanco). Para los mortales es muerte en minutos. Además de quitar Puntos de Sangre a un vampiro, este ataque inflige penalizaciones por Heridas a la Reserva de dados, igual que si hubiera sufrido un número de Heridas igual a los Puntos perdidos. El Narrador puede permitir que se conviertan otras sustancias líquidas en agua -mediante contacto- (restando -1 a la dificultad, salvo que la sustancia sea mágica o especialmente peligrosa). Cuando vampiro duerme, el agua se evapora a ritmo de un punto por hora, pero la sangre no vuelve.

• • • • Muro Fluido

Tocando la superficie de una masa de agua tranquila, el taumaturgo puede hacer que se transforme en una barrera impenetrable para criaturas sobrenaturales, alzándose como una muralla. La barrera permanece en pie hasta el siguiente amanecer. **Sistema:** Al crear una barrera el taumaturgo ha de gastar la sangre habitual y tres puntos de *Fuerza de Voluntad*. Si alguien quiere atravesarla ha de hacer una tirada de *Fuerza de Voluntad* (dif. 9) y obtener al menos tres éxitos. La barrera afecta a seres físicos y a criaturas en otro plano de existencia que deseen atravesarla. Cada éxito "compra" 3 metros de longitud a lo largo o a lo ancho del punto desde el que se conjura (que debe estar en la línea de visión del personaje. No se puede trepar por él, pero sí bordearlo flotando.

• • • • • Deshidratar

Este poder permite al vampiro extraer el agua de un blanco que la tenga, infligiendo horribles heridas internas a su víctima si está viva, o pudiendo eliminar humedad de ropa o de un lugar (un charco). El poder se puede aplicar sobre cualquier blanco a la vista. **Sistema:** La víctima puede resistirse a este poder tirando *Resistencia*+*Fortaleza* (dif. 9). Cada éxito obtenido por el taumaturgo sobre los del blanco causa un Nivel de daño letal (no absorbible). Los vampiros pierden Puntos de Sangre en vez de niveles de salud (un vampiro sin sangre pierde salud como un mortal). La víctima, mortal o no, debe tirar *Coraje* a una dif. igual a los éxitos del taumaturgo +3 para llevar a cabo cualquier acción en el siguiente turno. Fallar implica quedar postrado por el dolor sin hacer nada ese turno.

Muto Manes (Taumaturgia Espiritual)

Esta Senda conlleva el uso de espíritus para que trabajen para uno; si se falla, sin embargo, el precio no sólo es un Punto de *Fuerza de Voluntad* perdido (además del de Sangre), sino también la enemistad del espíritu.

• Mal de Ojo

Provoca la mala suerte sobre el blanco, haciendo que los espíritus de los alrededores le sigan y entorpezcan. **Sistema:** Los éxitos convocados sobre un blanco equivalen al número de fracasos que el personaje puede asignar a la víctima en cualquier momento de la escena. Estos fracasos pueden asignarse de uno en uno o en grupo (y no pueden asignarse a tiradas de daño o absorción). Los efectos sólo duran una escena y los fracasos no usados se pierden al final de ésta, pero el poder puede usarse una y otra vez sobre el mismo blanco.

• • Ojos Espirituales (“La Visión”)

Este poder es muy similar a la percepción del aura, pero el personaje percibe espíritus en lugar de auras. Los ve en las formas de adopten: es decir, espíritus de zorro, espíritus de planta feérica, etc. Este poder permite al taumaturgo ver fantasmas. **Sistema:** Cuantos más éxitos consiga, mas información se le revelara. El personaje puede hablar con los espíritus una vez que los vea.

• • • Espíritu Esclavo

El personaje puede exigir una tarea a un espíritu, que debe estar en presencia del taumaturgo. El espíritu cumplirá la tarea encargada salvo que esté por encima de su poder. Mediante este poder, puede obligarse a los recién muertos a convertirse en fantasmas y rondar un lugar. Sin embargo, esta aplicación concreta se desvanecerá después de un tiempo (decidido por el Narrador). Para los embrujamientos permanentes, ver a continuación el poder de Fetiches. **Sistema:** El personaje debe tener éxito en una tirada opuesta contra el espíritu (el taumaturgo tira la activación del poder a dif. 6 contra la *Fuerza de Voluntad* del espíritu, también a dif. 6). Si, después de cualquier turno, el vampiro tiene cero éxitos acumulativos, el espíritu es libre de marcharse. En caso de vencer, el personaje asignará la tarea.

• • • • Fetiches

El personaje puede obligar a los espíritus a habitar objetos o fetiches, que luego podrá llevar consigo. Una vez que un espíritu esté aprisionado de esta forma, el personaje puede utilizar sus poderes cuando lo desee, sin tener que volver a lanzar este conjuro. El taumaturgo puede crear fantasmas usando en primer lugar el Espíritu Esclavo y luego obligando al fantasma a entrar en un objeto, que enterrará u ocultará en el lugar deseado. Esta crueldad hará que el taumaturgo pierda *Humanidad* o Caminos acorde con la piedad de forma automática. **Sistema:** El personaje debe conseguir al menos un éxito contra el espíritu en una tirada opuesta (activación del poder por parte del taumaturgo, contra una tirada de *Fuerza de Voluntad* del espíritu a una dif. igual a la *Fuerza de Voluntad* del personaje). Si, después de cualquier turno, el personaje tiene cero éxitos acumulativos, el espíritu es libre de marcharse. En caso de que el taumaturgo venza, podrá fabricar su fetiche sin problemas.

• • • • • Viaje

Esta Proyección Espiritual es similar a la Proyección Psíquica, pero el espíritu permanece dentro del mundo físico. El cuerpo del vampiro queda aletargado en un lugar, pero su espíritu viaja de un lado a otro. Mientras el personaje esté en esta forma, es posible atraparlo en un fetiche y cualquier conjuro espiritual puede controlarlo potencialmente. Los ataques físicos no tienen efecto en él. Aunque el personaje no puede usar ninguna Disciplina física (Celeridad, Fortaleza, Potencia, Protean o Vicisitud) en esta forma, todas las demás funcionan normalmente. La forma espiritual suele ser visible, salvo que el personaje use Ofuscación para encubrir su presencia. **Sistema:** El personaje debe gastar un punto de *Fuerza de Voluntad* para el viaje, además de la sangre habitual. El espíritu puede trasladarse a una velocidad de hasta 800 kilómetros por hora y aparece desnudo.

Rego Elementum (Dominio Elemental)

Esta Senda ofrece al vástago el control sobre las almas y las formas de objetos inanimados. También da a sus seguidores la capacidad de manipular todas las formas de objetos insensibles. No obs-

tante, es imposible con esta Senda afectar a seres vivos, plantas o animales, mortales, otros sobrenaturales, o a los no-muertos vástagos.

■ **Fuerza Elemental**

Este poder permite al vampiro aumentar su fuerza y resistencia, extrayéndolas de la tierra que pisa, sin gastar demasiada sangre. **Sistema:** Activar el poder permite asignar un total de 3 círculos adicionales temporales, repartidos entre *Fuerza* y *Resistencia*. Los éxitos en la activación son los turnos que dura el efecto. Mantenerlos más allá cuesta un punto de *Fuerza de Voluntad* por turno adicional. La bonificación se desvanece antes de lo logrado si los pies del vampiro dejan el suelo del que está extrayendo su fuerza. Estos puntos no son "apilables" por cada activación separada.

■ ■ **Lengua de Madera**

El vampiro puede comunicarse de forma limitada con el espíritu de cualquier objeto inanimado. Puede recibir una impresión general de lo que el objeto en cuestión ha "experimentado". No obstante, los sucesos de interés para el personaje no tienen por qué ser los mismos que para una piedra o una silla. **Sistema:** El número de éxitos determina la cantidad y relevancia de la información obtenida, de forma similar al Toque del Espíritu. Un éxito podría otorgar el recuerdo de un incendio en un bosque para una roca, tres indicarían una figura sombría que pasó al lado, y cinco o más otorgarían una descripción precisa de un Gangrel del lugar. Por supuesto, los poderes ilusorios de las Disciplinas no pueden afectar a lo que un ánima percibe, con lo cual los efectos de la Ofuscación, Quimerismo o similares son totalmente inexistentes para lo inerte.

■ ■ ■ **Animar lo Inerte**

Las sillas apresan a sus ocupantes o corretean, las puertas se abren y cierran solas, los bastones se retuercen en las manos de sus propietarios, y las espadas saltan de las manos de sus ocupantes cuando se emplea este poder. Ningún objeto llevará a cabo tareas imposibles para su forma, cuando el personaje despierta al espíritu elemental de su interior hasta el punto de animarlo; pero un objeto no podrá realizar algo inconcebible para su forma -una puerta no salta de sus goznes para llevar a alguien fuera de una habitación-. Aunque los objetos sólidos podrán volverse flexibles dentro de un orden (estatuas que imitan movimientos humanos o cantos rodados que ruedan cuesta arriba). **Sistema:** El uso de este poder requiere el gasto de un punto de *Fuerza de Voluntad* además de la sangre normal y la tirada. Cada uso anima un objeto a la vista del personaje, y éste podrá controlar un máximo de objetos igual a su puntuación de *Inteligencia*. Los objetos permanecerán animados hasta una hora, mientras se mantengan en línea de visión del invocador.

■ ■ ■ ■ **Forma Elemental**

Con este poder, el vampiro puede asumir una forma compuesta por tres de los cuatro elementos (agua, aire o tierra). Dicha forma puede cambiar de figura y estado igual que los elementos varían (agua como estanque, nube de vapor o trozo de hielo; tierra como un montón de barro o una roca de tamaño humano). El volumen será aproximadamente igual al del taumaturgo, aunque el peso dependerá de la forma (barra de hierro a nube de niebla o brisa) **Sistema:** El número de éxitos determina lo preciso que es el cambio (un éxito lo convierte en una estatua de sí mismo del elemento deseado; dos lo convierten en una formación natural del elemento deseado; tres le permiten usar sus sentidos normales y Disciplinas, mientras no requieran movimiento o contacto visual. En la Forma Elemental el personaje es inmune al daño normal, pero sufre un nivel de daño contundente no absorbible cada turno en que su forma sea perturbada de modo significativo (un viento fuerte que altere la brisa, gente pisoteando un charco o pateando un montón de tierra...). Sin embargo, por mucho daño que reciba, la forma del vampiro no puede ser disipada (sus partes se reúnen poco a poco tras ser perturbadas, aunque el daño persiste). El vampiro también está inmóvil en esta forma, aunque puede ser transportado si su forma es apropiada (una nube por una brisa). El poder dura el resto de la noche, aunque el personaje puede recuperar su forma normal a voluntad. Si el vampiro ha dominado la Senda de Creo Ignem, puede transformarse en una mancha de fuego frío (ceniza humeante u hoguera llameante); en cualquier caso, las llamas son negras y frías al tacto, y no pueden encender nada. No consumen combustible, sólo iluminan débilmente y no causan Röstchrek.

●●●●● Invocar Elemental

El personaje puede invocar a uno de los elementales tradicionales de los mitos y las leyendas: salamandra (fuego), silfo (aire), ondina (agua), gnomo (tierra). **Sistema:** Estos seres requieren la presencia de una cantidad del elemento clásico y pueden (o no) hacer caso al personaje, aunque prestarán algo de atención a lo que se les diga que hagan. El número de éxitos determina el poder del elemental. Suelen tener una *Fuerza de Voluntad* y *Rabia* de 3+éxitos en la tirada inicial, una *Gnosis* de 3 y una *Esencia* de 4+éxitos en la tirada. Todos poseen el Encantamiento de *Materializar*, la habilidad de atacar con *Rabia*+2 dados de daño letal, y un elenco de habilidades basadas en su tipo (y a discreción del Narrador). Una vez ha sido invocado el elemental, el personaje ha de hacer una tirada de *Manipulación*+*Ocultismo* (dif. igual al número de éxitos obtenidos en la invocación +4), para obtener control sobre el espíritu.

Fracaso	El Elemental ataca de inmediato al Taumaturgo.
Fallo	El Elemental se libera y puede hacer lo que al Narrador le plazca.
1 éxito	El Elemental probablemente no ataque al invocador.
2 éxitos	El Elemental se comporta favorablemente hacia el invocador y puede realizar un servicio a cambio de un pago (determinado por el Narrador).
3 éxitos	El Elemental prestará un servicio, dentro de lo razonable.
4 éxitos	El Elemental realizará cualquier tarea para el mago, la cual no ponga en peligro su propia existencia.
5 éxitos	El Elemental realizará cualquier tarea que el vampiro le indique, incluso una que lleve varias noches completar y ponga su existencia en peligro.

Perdo Mentem (Corrupción Mental)

Permite alterar patrones mentales y espirituales, degenerándolos o modificando su comportamiento o función. Los Tremere precisan saber en quién confían y quién no, y para estos últimos guardan sus secretos más oscuros y terribles. No se puede poseer un nivel mayor de Senda que *Subterfugio*.

● Contradecir

Permite que el blanco, durante un turno, diga o haga lo contrario de lo que tenía pensado decir o hacer. El sistema de uso del poder es el normal. **Sistema:** El blanco debe estar a la vista para ser afectado, y una vez activado el poder, tirar *Percepción*+*Subterfugio* (dif. igual a los éxitos obtenidos por el taumaturgo +2). Dos éxitos permiten al blanco notar que algo lo está afectando externamente. Tres delatan la fuente de la manipulación. Cuatro permiten que dude un instante y no realice la acción original ni la opuesta, y cinco permiten continuar su acción inicial. Este poder es más útil si se utiliza contra acciones reflejas o principalmente físicas.

●● Subvertir

Este poder permite liberar durante un tiempo prolongado el lado oscuro e impulsivo de la psique del blanco, dejándolo al albedrío de sus tentaciones y deseos más oscuros, los cuales no surgirían en circunstancias normales bajo control. **Sistema:** El taumaturgo debe cruzar la mirada con su blanco. Éste se resiste con *Percepción*+*Subterfugio* (dif. igual a la *Manipulación*+*Subterfugio* del ejecutor). Si el taumaturgo vence, la víctima se ve obligada a seguir un deseo reprimido y vergonzoso durante tanto tiempo como indica la tabla siguiente, en relación a los éxitos netos del lanzador.

Éxitos	Tiempo	El Narrador es quien decide qué deseo o impulso persigue la víctima de este poder, aunque debería tener relación con los Defectos psicológicos de ésta, o los aspectos negativos de su Naturaleza.
1	5 minutos	
2	1 hora	
3	1 noche	El sujeto no seguirá en todo momento su oscuro deseo, pero en
4	3 noches	el instante en que se presente la oportunidad de sucumbir a él y desea
5	1 semana	resistirse, debería gastar un pto. de <i>Fuerza de Voluntad</i> .

●●● Disociar

Este poder permite al taumaturgo romper los lazos sociales de las relaciones interpersonales del blanco. Amores apasionados y profundas amistades se enfrían al contacto con este poder, y los la-

zos débiles se pueden romper por completo. **Sistema:** El objetivo debe tocarse y el jugador tirará de forma normal. El blanco resiste tirando *Fuerza de Voluntad* (dif. igual a *Manipulación+Empatía* del hechicero). En caso de afección, el blanco pierde 3 dados en todas las tiradas Sociales durante un tiempo determinado por los éxitos netos del taumaturgo (la duración es la misma que para el poder anterior). La penalización a los Atributos Sociales cuenta incluso en tiradas de Disciplinas. Los efectos son sobre todo interpretativos. Los blancos se transforman en gente introvertida, recelosa y emocionalmente distante. Si no se cumple esta pauta, el Narrador puede penalizar adecuadamente al jugador que no cumple estos efectos, con pérdida de *Fuerza de Voluntad* o algo más drástico.

■■■■ Adicción

Este efecto es más poderoso que *Subvertir*. El hechicero expone al blanco a una sensación, emoción o substancia, y crea un vínculo de dependencia psicológica con ello en la víctima. **Sistema:** Tras la exposición, el hechicero toca al blanco y tira normalmente. La víctima resiste con *Autocontrol* o *Instinto* (dif. igual a los éxitos obtenidos +3). Fallar crea la adicción deseada. Los adictos deben de lograr su dosis una vez por noche al menos. Cada noche sin dosis penaliza con -1 dado a todas las Reservas del adicto (nunca bajarán por debajo de 1, en cualquier caso). Cuando se encuentra con el objeto de su adicción, la víctima debe tirar *Autocontrol/Instinto* (dif. 6) para no caer en la tentación de saciarse. El poder dura tantas semanas como *Manipulación* del taumaturgo. Superar la Adicción requiere una tirada extendida de *Autocontrol/Instinto* (dif. igual a la *Manipulación+Subterfugio* del que la creó), y cada noche se permite una tirada (se deben lograr los éxitos del taumaturgo x3). No se puede satisfacer la adicción mientras se está tirando, o se perderán todos los éxitos acumulados hasta el momento (tener en cuenta que la reserva de *Autocontrol/Instinto* también se penaliza cuando no se satisface la adicción, a la hora de las tiradas de cada noche).

■■■■ Dependencia

Este poder vincula el alma de un blanco al taumaturgo, de forma que cuando la víctima se aleja del hechicero o actúa contra sus intereses, siente una gran sensación de letargo e indefensión. **Sistema:** El vampiro debe conversar con su víctima mientras tira normalmente. El blanco se resiste tirando *Autocontrol/Instinto* (dif. igual a los éxitos del taumaturgo +3). Fallar vincula sutilmente la psique del blanco a la del hechicero durante una noche por éxito neto del vampiro. No estar en presencia de él o hacer algo que no satisfaga sus deseos causa en la víctima -1 dado de penalización. Además, el blanco es menos resistente a las órdenes del hechicero y sus Reservas de dados se reducen a la mitad si intenta resistir poderes de *Presencia* o *Dominación* del hechicero. Por último, no podrá gastar *Fuerza de Voluntad* en ausencia del taumaturgo.

Rego Dim (Protección Mágica)

Esta Senda usa la sangre del taumaturgo para grabar sellos con poder místico para proteger lugares valiosos para el mismo. Estos sellos duran hasta que son destruidos. El contacto con fuego o la luz solar los destruye automáticamente. El punto de Sangre gastado es para pintar el Glifo.

■ Barrar el Paso

El vampiro pinta su protección sobre una puerta o cualquier otro acceso a un lugar. La entrada se fortifica místicamente, de forma que puede resistir la feroz fuerza de un hombre lobo o los golpes de un ariete. Si algo rompe la protección, el vampiro se percata inconscientemente. **Sistema:** Si la *Fuerza* total aplicada equivale o supera al doble de los éxitos obtenidos, la puerta se abre (o es derribada) normalmente. Si el acceso queda abierto, el Cainita recibe una alarma mental.

■ Glifo Espía

Concentrando su voluntad, el vampiro puede ver el entorno inmediato de una protección particular. Los más paranoicos Príncipes Tremere pueden observar sus ciudades a través de estos Glifos. Se pueden imponer sobre objetos portátiles, para actuar como sentidos remotos. **Sistema:** El número de éxitos obtenidos son los días que funciona la protección. Ésta puede ser destruida de la forma habitual, y siempre se desvanece cuando pasa el tiempo límite. El vampiro puede establecer al instante una conexión telepática con cualquiera de sus protecciones, pero nunca con más de una a la vez. Aunque puede moverse sin problemas mientras está concentrado, todas las dif. aumentan en +2. Una

vez en contacto con una protección en particular, puede ver y oír todo lo que ocurre en la zona como si estuviese allí. Cuando el vampiro se concentra en una protección, la sangre del Glifo reluce como si fuese líquida de nuevo.

•••Runas de Poder

Muchos antiguos ponen estas protecciones en antiguos tomos de magia. Los neonatos o intrusos descuidados se llevan una desagradable sorpresa al tocar estas runas. **Sistema:** Los éxitos obtenidos equivalen a las Heridas Agravadas que sufre la víctima al entrar en contacto con el objeto protegido (es posible absorber el daño con Fortaleza). Quien puso la protección es el único inmune a los efectos. La runa conserva su potencia hasta que es expuesta a la luz solar o el objeto es destruido.

••••Glifo de Iluminación

El vampiro que pinta estos Glifos puede usarlos como Glifos Espía (ver más arriba) y comunicarse por medio de los mismos, e incluso es posible utilizarlos para atacar a otros a través suyo. **Sistema:** El efecto dura tantos días como éxitos obtenga el brujo. Concentrándose en la protección, el personaje puede ver y oír a través suyo, y también hablar. Otra opción es "transmitir" otro poder taumático por medio del Glifo, siempre que se cumplan los requisitos del mismo (como no precisar contacto físico). Cada uso de otro poder a través del Glifo resta un día a la duración del efecto.

•••••Asegurar el Dominio Sagrado

Esta facultad puede usarse para sellar un castillo entero. El Glifo, pintado en el centro exacto de un castillo o torre, asegura todas las ventanas, rastrillos, puertas y demás accesos, impidiendo la entrada o salida. Un solo hechicero puede contener a todo un ejército (durante una noche) de esta forma. **Sistema:** El vampiro debe pintar la protección en el centro exacto del edificio. Fallar implica que ha malgastado el esfuerzo. Si tiene éxito, no se abrirá ninguna puerta, ventana, ni otros accesos, aunque pueden ser destruidos. Las brechas ya existentes en los muros tampoco pueden ser atravesadas, pero es posible abrir otras nuevas y pasar por ellas. Los efectos duran hasta el siguiente amanecer.

Muto Elementum (Alquimia Taumática)

Esta Senda permite transformar hierro en un charco de escoria, o petrificar la madera con el pensamiento. Su poder ignora las leyes de la química, forzando cambios de estado, independientemente de la temperatura. **Sistema:** Gasto de Punto de Sangre y tirada normal. Los efectos varían según el nivel, y el número de éxitos determina los turnos que duran los efectos. El vampiro puede aumentar la duración gastando más Puntos de Sangre: cada uno mantiene el efecto durante un turno más.

•Reforzar la Forma Sólida

El vampiro puede reforzar la estructura física de objetos sólidos. Las puertas se vuelven irrompibles, los escudos detienen los más poderosos golpes, y las flechas perforan las mejores armaduras. Objetos en apariencia frágiles pueden convertirse en armas letales en presencia de un alquimista, que incluso puede hacer que las estacas de madera sean tan duras como la piedra. **Sistema:** Por cada éxito obtenido, un objeto usado para la defensa puede resistir un Nivel de Salud adicional. Para las armas ofensivas, cada dos éxitos suman un dado (redondeando hacia abajo) al potencial de daño. Esto significa que son necesarios al menos dos éxitos para conseguir la bonificación.

••Cristalizar Líquido

Los Tremere desarrollaron esta facultad para impedir la ingestión de Vitae a otros Cainitas. Aunque el efecto no puede alterar el tejido en el interior de mortales o vampiros, puede solidificar la sangre a medida que sale del cuerpo. También puede congelar agua al instante, e incluso convertir el plomo fundido en metal sólido. La temperatura del líquido es irrelevante: aceite hirviendo o agua fría, todo se solidifica a voluntad del vampiro. **Sistema:** Cada éxito pasa el equivalente a un Punto de Sangre (aproximadamente medio litro) de líquido a estado sólido. La temperatura no cambia, y cuando el sólido vuelve a su estado natural, se comporta normalmente. Los vampiros no pueden consumir sangre solidificada.

•••Licuar la Forma Sólida

Ahora, el alquimista puede convertir en líquido objetos sólidos. Metal, madera o piedra se disuelven a su capricho. Una espada puede licuarse en plena estocada, y los escudos deshacerse en un charco.

Sistema: El número de éxitos determina la cantidad de material convertido en líquido. Cada éxito altera alrededor de un kilo de materia sólida. Cuando el líquido vuelve a solidificarse, lo hace

Éxitos	Baremo Comparativo	
1 éxito	una moneda	en la forma que haya tomado: una espada de fina artesanía puede quedar transformada en una inútil masa de
2 éxitos	una bolsa para monedas	acero. El objeto cambia por completo o nada en absoluto. No hay transformaciones "parciales".
3 éxitos	un cuchillo	
4 éxitos	una espada	
5 éxitos	un escudo	

■ ■ ■ ■ Piedra Etérea

El vampiro puede transformar el aire mismo en una sólida prisión. El aire se condensa hasta formar un sólido bloque estático alrededor del blanco. Los brujos más hábiles pueden usar este poder para asfixiar a los mortales, convirtiendo en sólido el aire que hay en sus pulmones. **Sistema:** Cada éxito solidifica 27 dm. cúbicos de aire. Únicamente el fin de los efectos puede liberar al prisionero. Cuando el aire se solidifica, pasa a tener un estado turbio y la consistencia de la roca maciza, requiriendo una *Proeza de Fuerza* de 10 o más para "destrozar" esa barrera.

■ ■ ■ ■ ■ Transformar en Vapor

Paredes y otros obstáculos no pueden frenar al vampiro, que es capaz de convertir la piedra, el metal o cualquier otra materia sólida en vapor. Los muros se desvanecen y las espadas se disuelven en el aire. Es peligroso permanecer en las proximidades de la materia que vuelve a su estado sólido: el metal y la piedra súbitamente reformados pueden ser peligrosos. **Sistema:** Cada éxito convierte un kg. de materia sólida en vapor. Cuando cesa el efecto, el material vuelve a solidificarse allí donde le hayan llevado las corrientes de aire. Cada personaje en las proximidades de la materia que vuelve a su estado sólido debe tirar *Destreza+Esquivar* (dif. 6); un fallo indica que el personaje pierde automáticamente un Nivel de Salud. Si el resultado es un fracaso, el daño sufrido es Agravado. Ten en cuenta que puede resultar imposible liberar a un personaje atrapado sin usar de nuevo este poder.

Greo Auram (Gentella)

Esta Senda permite crear y controlar el poder del relámpago. **Sistema:** Los éxitos conseguidos determinan lo que se tarda en generar la energía eléctrica deseada. 1 éxito indica un minuto para reunir y modelar la energía. 3 sólo dos turnos, y 5 que el efecto es instantáneo. El Narrador debería reducir los éxitos necesarios para un efecto instantáneo en zonas particularmente secas o durante tormentas eléctricas. Para atacar, se ha de tocar al objetivo. Puede hacerse a través de un conductor como agua o metal. No se puede lanzar electricidad por el aire, pero sí a través de superficies, como espadas o la armadura del contrario. También se puede incendiar una sustancia inflamable o hacer que el combustible explote. El daño causado por electricidad se considera agravado.

■ Chispa

Pequeña descarga eléctrica. Hace que un caballo se ponga en movimiento o aturde a un niño pequeño (2 dados de daño).

■ ■ Iluminar

El brujo puede iluminar una habitación pequeña envolviendo su brazo en un nimbo eléctrico. Este efecto también puede dejar inconsciente a un mortal (4 dados de daño).

■ ■ ■ Cuerpo de Luz

A este nivel, se pueden manipular grandes cantidades de energía eléctrica, envolviendo en chispas el propio cuerpo. Es posible matar a un mortal o aturdir a un vampiro (6 dados de daño).

■ ■ ■ ■ Defensa de Júpiter

La energía que rodea al personaje puede destruir incluso al más duro vampiro (8 dados de daño).

■ ■ ■ ■ ■ La Danza del Rayo

El vampiro queda envuelto en una aura cegadora (todos los que le miran directamente restan 1 a sus Reservas de dados, y no es posible utilizar Dominación contra él). El Tremere se convierte en algo muy parecido a un rayo viviente (diez dados de daño).

Rego Jobos (Miedo del Alma)

Esta senda alimenta los miedos interiores del blanco hasta que los convierten en su peor enemigo.

Sistema: El efecto de sus poderes es inmediato. El blanco debe estar a la vista para ser afectado.

■ Espantar a la Mente Supersticiosa

Manipulando sutilmente al objetivo, se le provoca un miedo paralizante, que le hace incapaz de huir o actuar. **Sistema:** El número de éxitos son los dados estados a la Reserva de la víctima para cualquier acción en el siguiente turno. Si se queda en cero de Reserva, no podrá hacer nada.

■ ■ Aterrar a las Hordas a la Carga

Este poder causa que todo aquel que cruza su mirada con la del vampiro huya aterrado. **Sistema:** Los éxitos indican el número de blancos afectados.

Éxitos	Blancos Afectados	Es posible resistir el poder (<i>Coraje</i> , la dif. es la <i>Fuerza de Voluntad</i> del hechicero), igualando o superando los éxitos logrados, pudiendo actuar así con normalidad. Los éxitos individuales no anulan el éxito general del vampiro. El fallo hace huir a los blancos hasta perder de vista al hechicero. Fracasos los hace huir por el resto de la escena.
1	1 persona	
2	2 personas	
3	5 personas	
4	7 personas	
5+	10 personas	

■ ■ ■ La Ira de Dios

El hechicero provoca en el blanco una versión subjetiva del Infierno en el que éste cree, sometándolo a su miedo y dejándolo indefenso.

Éxitos	Tiempo de Efecto	Sistema: Los éxitos indican el impacto sobre la víctima de su miedo a la Condenación Eterna; equivale a los turnos de incapacitación por el sobrecoigimiento. Hacer cualquier acción en este estado (aparte de suplicar por la propia existencia, rezar por el perdón divino o huir de pánico) requiere tirar <i>Coraje</i> (dif. 7), superando los éxitos del hechicero.
Fracaso	Se aplican 3 éxitos sobre el hechicero	
Fallo	No ocurre nada	
1	1 turno	
2	5 minutos	
3	1 escena	
4	Varias horas	
5+	1 noche	

■ ■ ■ ■ El Demonio Interior

El hechicero hace aflorar a la consciencia los peores temores y males del alma del blanco, hasta que son lo único que percibe (en lugar de la realidad), consumiendo su voluntad y aplomo. **Sistema:** Los éxitos indican la profundidad que penetra el vampiro en la psique del objetivo. Cuanto más arraigado el miedo, más traumáticos y duraderos son los efectos. 1 enfrenta al temor más cotidiano, que deja bloqueado al blanco por no más de uno o dos turnos. 5 hacen que pierda su vínculo con la cordura, abrumado por sus peores pesadillas. El objeto o las circunstancias son reales para él, con un nivel de detalle y complejidad determinados por los éxitos. Un fracaso, no obstante, aplica un efecto de 3 éxitos de este poder sobre el hechicero, por su pésimo uso.

■ ■ ■ ■ Horda Demoníaca

El efecto es la implantación en la mente del blanco de imágenes horribles, plagadas de terribles enemigos e indescritibles males invisibles, que lo dejan sometido por completo. El poder puede afectar a más de un blanco. **Sistema:** Los éxitos determinan tanto blancos afectados como grado de efecto. Quienes deseen resistirse deben tirar *Coraje* (dif. 8) e igualar o superar los éxitos logrados.

Éxitos	Blancos	Efecto
Fracaso	El hechicero	El número de fracasos se contabiliza como los éxitos que se aplican en la tabla sobre el hechicero.
1	2 personas	Las víctimas no pueden avanzar
2	5 personas	Las víctimas se acobardan y huyen
3	10 personas	Las víctimas quedan paralizadas por el pánico
4	15 personas	Las víctimas caen inconscientes
5+	20 personas	Las víctimas deben tirar <i>Coraje</i> (dif. 8) o perder 1 punto permanente de <i>Fuerza de Voluntad</i>

Rego Mundi (La Sangre del Mundo)

Este poder permite al vampiro armonizar con el mundo natural que le rodea, aprovechando las cua-

lidades naturales del mismo sobre sí mismo. Sólo puede utilizarse con el territorio con el que el hechicero esté familiarizado y sintonizado (lugar conocido por al menos 1 año de estancia y exploración, no mayor de 25 km. cuadrados). Realizar los poderes de esta Senda exige consumir brebajes de todo tipo, mezclas de su sangre con la de animales, tierra o incluso hojas y hierba (cómo se realiza sin el consiguiente vómito inmediato de cualquier cosa que no es sangre al ser ingerida, es un misterio, salvo para quienes dominan esta Senda).

• Ojos de la Tierra

Permite ver cualquier suceso en un radio de 15 km. del refugio o Capilla (empleando los espíritus de plantas, rocas y animales de ese entorno, que transmiten los conocimientos mediante sus "sentidos" a la mente del hechicero), además de percibir acontecimientos dentro del alcance de su sintonía (no siempre claros, y sin sonido -si no se leen labios, sirve de poco ver una conversación-).

Éxitos

Duración

Fracaso	Desorientación durante 1 escena (-1 dado a las Reservas)	
1	1 turno	Si se desea seguir a un blanco en movimiento por más de una
2	1 hora	noche, se debe localizar de nuevo tras cada ruptura de contacto (por
3	1 noche	causas de sueño diurno o realizar otra acción). Sistema: Tras beber
4	1 semana	sangre propia mezclada con tierra, hierba, hojas, pellejo animal y plu-
5+	1 mes	ma de pájaro, se activa el poder. Los éxitos determinan la duración.

• • Raíces del Poder

Esta habilidad permite extraer energía latente de la tierra para mejorar sus capacidades físicas, que se mantienen por un tiempo, mientras se mantenga el contacto con la tierra. **Sistema:** El gasto de Sangre se realiza cortándose la planta de los pies y dejando la vitae empapar la tierra desnuda. Los éxitos son los círculos temporales que se pueden repartir entre los Atributos Físicos. Ninguno puede aumentar sobre el límite por Generación. La duración es una escena, y la zona afectada (empapada de sangre) ocupa un radio de 15 metros alrededor de donde se invocó el poder.

• • • Árbol Protector

Este poder permite fusionarse al hechicero con un árbol, igual que el Protean permite hacerlo con el suelo natural. Para detectar el aura del vampiro, se suma +2 a la dif. de las tiradas mientras está en fusión con la madera viva. El brujo podrá usar cualquier Disciplina que no requiera movimientos o componentes verbales u oculares, además de habilidades que tampoco requieran esos componentes. El vampiro puede "ver" su entorno, pero no trabar contacto ocular con nadie. El árbol también protege contra el amanecer, y si es talado con el vampiro dentro, éste sufre 5 niveles de daño Letal y es expulsado del tronco. Si el tronco se quema, el daño será el mismo y Agravado. **Sistema:** Antes de activar el poder, el vampiro bebe una mezcla de sangre y savia. 1 éxito permite permanecer en el árbol un turno. 2 una escena. 3 permiten 24 horas. Al término, la madera expulsa al vampiro.

• • • • El Proceder de la Bestia

Esta cualidad permite adoptar la forma de un animal que esté dentro del dominio en sintonía con el vampiro, y a veces puede cambiar de una forma a otra. En la transformación, gana todos los Atributos y habilidades físicas normales de la criatura elegida, y sólo podrá usar Disciplinas mentales, así como otros poderes que el Narrador estime apropiados por las limitaciones de la forma. La duración de la transformación es desde el alzamiento de una luna a otra (24 horas). **Sistema:** Tras mezclar la vitae con sangre de un animal, se gastan 3 puntos de Sangre para activar el poder (con su tirada). Cada éxito concede adoptar una forma animal mientras dura el poder (tres permitirían adoptar tres formas concretas y elegidas de antemano). La transformación y el cambio tardan un turno.

• • • • • Senda de la Piedra

Este poder permite al vampiro transformarse en un bloque de piedra (como un dolmen). Esto le protege de luz, fuego y un gran daño físico, permitiéndole incluso movimiento limitado. **Sistema:** Tras gastar 3 puntos de Sangre (derramándola sobre una roca), con una tirada exitosa, el vampiro se transforma en roca (en un turno). Los éxitos determinan la duración en dicha forma. Los rasgos en

Éxito

Duración

1	1 turno	esta forma se vuelven indistintos, asumiendo un aspecto toscamente tallado, con detalles apenas discernibles. Ojos, boca, oído y apéndices
---	---------	--

2	1 escena	funcionan, no obstante, normalmente, aunque la dif. de todas las acciones físicas aumenta en +2, y el movimiento se hace 1/4 de la velocidad normal. Se pueden cancelar los efectos de la transformación antes de que expire su duración normal.
3	1 hora	
4	1 noche	
5	1 semana	
6+	1 mes	
Fracaso	Transformación en roca estéril (normal en todos los aspectos, y con la conciencia del vampiro anulada por completo) durante una noche.	

Rego Lares (Mundo Sombrio)

Esta Senda permite usar el cuerpo no-muerto como conducto entre la tierra de los vivos y la Tierra de las Sombras de los muertos. A niveles avanzados, se permite contactar e interactuar con el propio plano de las Sombras.

• Ver a los Muertos

Permite ver a los muertos de la zona y determinar su actitud general. **Sistema:** El vampiro se concentra en una zona concreta y sigue el sistema estándar. Un éxito detecta si hay fantasmas. Más le informan sobre su actitud (con más o menos precisión).

•• Repeler a los Muertos Iracundos

Permite repeler fantasmas de una zona determinada. A veces es temporal o requiere algún acto que apacigüe al espíritu. **Sistema:** Tras localizar al fantasma, se realiza el sistema estándar. Los éxitos determinan las horas que el fantasma debe estar alejado de la zona designada (casa, tumba, etc.). Si se precisa hacer algo para asegurar el rechazo permanente, una segunda tirada (dif. 8) permite preguntar al fantasma lo que ha de hacerse para satisfacerlo.

••• Dominar a los Muertos Recientes

El brujo puede controlar temporalmente los actos de un fantasma con este poder (obtener respuestas, enviar mensajes o tareas sencillas -que no requieran presencia física- entran en este ámbito). **Sistema:** Tras localizar al fantasma, se hace una tirada enfrentada de *Fuerza de Voluntad* (la dif. del fantasma es el *Autocontrol/Instinto* +3 del brujo). Por cada éxito neto del brujo, podrá preguntar una cosa (breve) al fantasma que será contestada con sinceridad, u ordenar una tarea sencilla.

•••• Hueste de Almas

El brujo ahora puede convocar una hueste espectral que se manifiesta visualmente como guerreros fantasmas, quienes enviarán mensajes por el vampiro o utilizarán sus poderes en el plano terrenal para contrariar a los adversarios del hechicero (pero carecerán de forma física). **Sistema:** Estándar, salvo que el coste son 2 puntos de Sangre. El número de éxitos determina los fantasmas convocados (entidades sin mente pero capaces de actuar y usar poderes menores molestos o peligrosos) que ayudan al brujo, hasta que acabe la noche, cuando vuelven a su reposo (hasta 3 por éxito).

••••• Recorrer la Senda de las Sombras

Con este poder, el vampiro puede cruzar físicamente a la Tierra de las Sombras (o al Inframundo) por un breve período. Aparece allí como un fantasma especialmente sólido. Podrá interactuar con fantasmas y espectros como uno más, y en caso de combate, todos los contendientes sufrirán daño (el vampiro lo sufrirá físico). **Sistema:** El estándar, salvo que el coste son 3 pts. de Sangre y 2 de *Fuerza de Voluntad*. Un único éxito permite el paso a través del Manto. Tres le permiten llevar a un acompañante. El poder dura hasta el amanecer, hasta que huya o sea expulsado por los fantasmas. El poder no permite viajar a zonas más profundas y lejanas que las Tierras de las Sombras.

Rego Mentem (Mente Genrada)

Esta Senda permite aumentar la prontitud y capacidad mental naturales. Estos poderes no precisan una acción para su invocación, pero sí el gasto y tirada normal del sistema de Taumaturgia. Sólo se puede activar un poder de esta Senda por turno.

• Prontitud

Este efecto permite comprender más rápidamente cualquier cosa escuchada o suceso que ocurra, o-

torgando una capacidad de reacción y agudeza mental mayores de lo habitual. **Sistema:** Este poder sólo permite uso sobre uno mismo. Cada éxito añade un dado a una Reserva especial durante el resto del turno. Estos dados pueden usarse en tiradas o acciones relativas a *Astucia* en ese turno. También se pueden sacrificar dados de la Reserva y sumar el valor gastado a la Iniciativa de ese turno.

■ ■ Concentración

Este poder sume al blanco (o al propio hechicero) en una calma que le permite evitar distracciones (incluso el daño) cuando necesita aplicarse con dedicación en algo. **Sistema:** El brujo pronuncia palabras conciliadoras (sobre un objetivo que pueda oírlo) o un mantra relajante (sobre sí mismo). Cuando activa el poder, dura un turno por éxito logrado. En este tiempo el blanco es inmune a cualquier reducción de Reserva de dados (incluso por heridas, situación adversa o Disciplinas). Las modificaciones a la dificultad de las tiradas siguen afectándole. Un efecto colateral es el bono de 2 dados adicionales a cualquier tirada para resistir o controlar el Frenesí (los Lupinos pueden relajar su rabia asesina con 5+ éxitos).

■ ■ ■ Mente de Único Sentido

Este efecto permite concentrarse intensamente en una única acción, obviando estoicamente cualquier distracción que aparte al blanco de ella. **Sistema:** Cualquiera que pueda oír al vampiro puede ser afectado (para sí mismo es preciso un mantra). Tras la activación normal, el blanco no podrá dividir Reserva de dados para llevar acciones extra, y no podrá cambiar de táctica, una vez se declaran acciones. Como efecto positivo, la acción tomada a cabo está a -1 a la dificultad. Las acciones adicionales (*Celeridad*) posteriores a la primera deben estar relacionadas con ella o no podrán ejecutarse. En combate, el efecto dura un turno por éxito. En cualquier otra circunstancia dura una escena.

■ ■ ■ ■ Pensamiento Dual

Este poder permite dividir en dos tareas distintas la atención del hechicero. **Sistema:** El éxito en este efecto permite llevar una acción extra (mental, ya sea uso de Disciplinas como *Auspex* o *Taumaturgia* o la resolución de algún problema) en un turno. Si el brujo usa las dos acciones en resolver el mismo problema, dispondrá de dos Reservas de dados distintas a las que recurrir. Las dos acciones tienen lugar a la vez (según Iniciativa) en el turno.

■ ■ ■ ■ ■ Perfecta Claridad

Este poder convierte pensamiento y acción en una sola cosa, como un momento de inspiración Zen. La lucidez del mismo protege de cualquier influencia, incluso de la propia Bestia. **Sistema:** Tras activarse el efecto, dura una escena. Todas las acciones ven su dif. reducida en -2. Además el brujo se hace inmune a Frenesí y Röttschrek sin importar lo que los origine. Cualquier intento de influenciar al hechicero sufre +2 a la dificultad, incluso por *Presencia* o *Dominación*.

Greo Lares (Senda del Hogar)

Esta Senda tiene por objeto proteger y facilitar el uso del *Sanctum* (lugar de estudio e investigación taumaturgica) del hechicero para sí mismo. A menudo sus efectos adoptan cualidades de "casas encantadas".

■ Heraldo del Huésped

Usado sobre un acceso, crea un efecto auditivo o visual que avisa al hechicero de que alguien lo ha cruzado. **Sistema:** Tras activarse, dura 24 horas. La señal puede ser cualquier cosa (crujido muy molesto, tendencia a quedarse entreabierto una puerta o algo totalmente diferente, como que un jarrón de otra estancia se vuelque o gire sobre su eje). El efecto es estático (siempre hará lo mismo en las mismas circunstancias), y se activa con cualquiera que no sea el brujo (que él esté allí o no para notarlo es otro cantar). No se pueden adjuntar efectos peligrosos o encadenados (como un mecanismo que active una trampa tras varios pasos). Es un efecto sutil.

■ ■ El Orden del Dueño

Este efecto informa mentalmente al subconsciente del brujo dónde se encuentra cualquier cosa (objeto, no ser) propia que busque dentro de su *Sanctum*. **Sistema:** Tras la activación, el brujo sabrá durante una escena dónde está cualquier objeto inanimado propio que esté dentro de su *Sanctum*. Como propio cuenta algo que el hechicero se haya apropiado. Se precisa pasar al menos un día en el

Sanctum antes de poder activar el poder.

■ ■ ■ Rima Disonante

Este poder actúa como efecto de confusión mental en los intrusos del refugio del brujo, distorsionando su sentido de la dirección y el espacio. **Sistema:** Cualquiera que no sea el dueño del refugio se perderá sin remedio en él, da igual el tamaño del mismo. Tampoco podrá recordar ningún detalle una vez en su interior. Incluso siguiendo a alguien se perderá con rapidez. El efecto dura 24 h., pero los recuerdos de un visitante seguirán confusos hasta que lo visite de nuevo con el efecto inactivo.

■ ■ ■ ■ Tiemporal

Este poder permite utilizar cualquier puerta o acceso dentro del refugio para acceder a cualquier otra del mismo, incluso si no comunican espacios contiguos. **Sistema:** Una vez activo, el poder dura hasta el amanecer. A voluntad, el brujo podrá cruzar cualquier puerta y verse transportado de inmediato a la estancia que desee. Cualquiera que lo siga accederá a la estancia que normalmente daría ese acceso, en lugar de aparecer tras el brujo.

■ ■ ■ ■ ■ Los Ojos del Caldero

Este poder otorga una consciencia primitiva a su refugio mientras esté activo. Con ello, el brujo podrá preguntar a cualquier objeto de su interior acerca de lo que allí haya acontecido en su ausencia. Como radio de acción también cuentan las ventanas que pueden "ver" lo que sucede en la calle a la que den acceso. **Sistema:** El poder dura hasta el amanecer. Las preguntas deben ser formuladas de viva voz. Sólo en caso de peligro extremo, las voces del hogar toman la iniciativa.

Transitus Velociter (Senda del Viaje)

Esta Senda permite el tránsito más rápido de lo normal a un hechicero, a su montura o a un grupo grande, además de proveer de resistencia extra para soportar un viaje largo. **Sistema:** Tras la tirada, el vampiro selecciona a un grupo de blancos. Cada éxito permite mantener una velocidad de 50 km/h (por carretera) durante 1 hora. Esta velocidad no aumenta el movimiento en combate. Es más eficaz usar el poder sobre bestias de carga, pues son las que transportan mayor cantidad de equipaje con menor dificultad (incluidos jinetes). El valor de la Senda determina el número de blancos que se pueden seleccionar para ser afectados por esta hechicería de Sangre.

- Una criatura (montura, humano, bípedo sobrenatural, o Cainita, a pie)
- ■ Hasta 6 monturas o una carreta cargada
- ■ ■ Hasta 12 monturas o 4 carros de suministros
- ■ ■ ■ Hasta 24 monturas u 8 carros de suministros, o bien una máquina de asedio
- ■ ■ ■ ■ Hasta 48 monturas o 16 carros de suministros, o bien 4 máquinas de asedio

Rego Corporem (Dominio del Envoltorio Mortal)

Esta Senda permite ejercer control mental sobre las funciones fundamentales del cuerpo, mortal o sobrenatural (pero basado en un fundamento humano). A menos que se especifique lo contrario, los efectos duran tantos turnos como éxitos obtenidos al activar los poderes.

■ Vértigo

Provoca una sensación menor de desorientación y mareo en el blanco. **Sistema:** Tras tocar al blanco, el sistema es el normal. Todas las acciones físicas sufren +1 a la dif. mientras dura el efecto. Usos posteriores pueden aumentar la duración, pero no la penalización. Se pueden añadir efectos de Narración adicionales desagradables, como acrofobia o agorafobia.

■ ■ Contorsión

Produce a los músculos de su blanco la contracción involuntaria tras un roce de la zona que se va a afectar, provocando un manojito de tics. **Sistema:** Tras tocar una extremidad, ésta queda inservible mientras dure el poder (en combate se debería apuntar al objetivo). Una pierna inútil dificulta estar de pie. Un brazo pende inerte y espasmódico. Una cara afectada dificulta el discurso (+3 a la dif. de tiradas Sociales) por los tics faciales. El uso sobre uno mismo endurece los músculos como un toro. Cada éxito aumenta en +1 la dif. para que un adversario se zafe de la presa del brujo, haciendo difícil huir, por ejemplo, de un mordisco o estrangulación. El "beneficio" puede usarse sobre otros.

••• Espasmo

Provoca un episodio convulsivo en el blanco afectado, bloqueando su cuerpo al tensarse todos los músculos, mientras la boca expulsa espumarajos y los espasmos laceran el cuerpo con gran dolor. Si un mortal se traga la lengua en este estado, morirá asfixiado. **Sistema:** Tras rozar al blanco, se ha de activar el poder. Mientras dura, el cuerpo se retuerce hasta la incapacitación, otorgando al blanco -4 dados a cualquier acción. También sufre 1 Nivel de daño Contundente por turno, absorbible.

•••• Fallo del Cuerpo

Este efecto produce un colapso de los sistemas vitales del cuerpo del blanco, siendo fatal para los mortales comunes y muy perjudicial para los sobrenaturales. **Sistema:** Tras localizar visualmente al blanco y activar el poder, se produce un efecto similar al del Espasmo, aunque el daño es Letal, por un completo fallo en el organismo. Además, la víctima sufre -5 dados de penalización a todas sus acciones. Los vástagos son afectados por igual, pues sus músculos sufren episodios espasmódicos y la actividad cerebral se deteriora seriamente. Como vástagos, pueden absorber el daño Letal.

••••• Marioneta

Este poder permite manipular las acciones físicas de un blanco afectado (no es tan sutil como Dominación a 5º Nivel, pero el hechicero no es tan vulnerable durante la toma de control). **Sistema:** Cualquier blanco a la vista puede ser afectado, y se debe mantener contacto visual para que el poder se pueda ejercer de continuo hasta que terminen sus efectos. El sujeto puede resistirse tirando por Resistencia+Fortaleza (dif. *Fuerza de Voluntad* del brujo) cuando el magus intente hacerse con el control. Cada éxito reduce la duración del efecto en un turno. Las víctimas sin Fortaleza no poseen la resistencia física para desafiar este efecto (salvo que sean sobrenaturales). Mientras dura el poder, el brujo puede obligar a la víctima a realizar cualquier acción física, pero debido a la naturaleza de este control, las acciones estarán a +2 a la dificultad. La concentración del poder hace que cualquier acción que realice el brujo mientras usa el poder esté a +2 a la dificultad. Si se vuelve a activar este poder mientras está en uso, se aumenta la duración del control (pero el blanco tiene derecho a otra tirada para resistir). El blanco sabe perfectamente que alguien ajeno controla su cuerpo.

Perdo Vitae (Maldición de la Sangre)

Esta peligrosa Senda refuerza las debilidades y problemas inherentes a la condición de vástago. Por tanto afecta sólo a quienes poseen esta naturaleza. Se puede afectar normalmente a un blanco visual.

• Estragos de la Bestia

Este poder desata la ira de la Bestia del interior del blanco. **Sistema:** Cuando se lanza sobre un objetivo, este debe resistir o cabalgar el Frenesí. Si fracasa en cualquiera de las dos acciones, de inmediato el Narrador elige cómo se manifiesta el Frenesí: hambriento, de miedo, de destrucción, etc.

•• Peso del Sol

Este efecto invoca el letargo diurno, aun de noche, sobre su blanco. **Sistema:** Cada éxito obtenido activa el poder (y el efecto del Sopor Diurno) por una escena. La Golconda inmuniza de este poder.

••• Diente Romo

Este poder anula temporalmente los colmillos del blanco, imposibilitándole usarlos correctamente. **Sistema:** Cada éxito lima las fauces del blanco por una noche. Se puede tirar Resistencia+Fortaleza (dif. 8) para eliminar éxitos del brujo. Mientras es afectado, el blanco no puede morder en combate, y su Beso deja de inducir éxtasis, no siendo más que un mordisco "normal".

•••• Vínculos Traicioneros

Este poder afecta a un Juramento de Sangre, de forma que las emociones que induce el Juramento se hacen negativas u odiosas. **Sistema:** El blanco debe tocarse para usar el poder. Por cada éxito dura una noche. El brujo decide si afectar al Regente o al Esclavo. El Juramento se torna inestable, y el Esclavo es consumido por el odio mientras dura el efecto. En caso del Regente, cada éxito afecta a uno de sus sirvientes. En caso de que el Regente sea Esclavo de alguien más, también comienza a sentir aversión por su propio Regente.

••••• El Marchitar de los Años

Este efecto priva de la ausencia de envejecimiento que provoca la Vitae en un blanco con un mero

contacto, haciendo que en instantes, el mismo envejezca y quede decrepito, acentuando además sus rasgos vampíricos, como el hecho de que sus colmillos se alargan y otras características faciales son desenmascaradas como una muestra de su aspecto inhumano. **Sistema:** Tras el contacto y la activación de poder, el blanco tira su *Fuerza de Voluntad* (dif. 8) contra los éxitos del brujo. Si el brujo obtiene más éxitos, la víctima comienza a envejecer hasta aparentar su edad real. Cada 10 años físicos acumulados, el blanco pierde 1 pto. en un Atributo Físico o Apariencia, hasta un mínimo de 0. Aquellos vampiros con Rasgos Físicos a 0 no podrán moverse ni alimentarse sin ayuda, y apenas conseguirán hacerse oír. Este efecto dura una noche, o si el vástago gasta 5 puntos de Sangre y uno de *Fuerza de Voluntad* (lo que suceda antes, aunque la sangre debe gastarse en el mismo turno de ser afectado, o no funcionará). Tras expirar los efectos, no queda rastro de los mismos en el vampiro (salvo haberlos sufrido, si es que sobrevive a ellos).

Muto Mentem (Maldiciones)

Esta Senda se basa en afectar con terribles estragos al blanco de la misma. No obstante, es necesario realizar la maldición de viva voz frente al afectado, y tener algo de su esencia (cabello, sangre, u otra parte de su cuerpo). El blanco siempre podrá resistir todos los poderes de esta Senda con su *Fuerza de Voluntad* (dif. 7), y el brujo puede levantar la maldición cuando desee (antes de que expiren por sí mismas, por el límite de duración de los poderes).

• Estigma

La víctima es afectada por un estigma invisible (para ella, no para quien la observe) que la hace ser repudiada socialmente, ignorando cualquier cosa que diga y no tomándola en serio. **Sistema:** La duración es hasta el siguiente amanecer. Todas las tiradas Sociales tienen +1 a la dif. (máximo 10). Este poder sí afecta a vampiros, a diferencia del Ritual Toque del Diablo.

• • Enfermedad

El blanco de esta maldición sufre los efectos de una terrible enfermedad, similar a las plagas de la época, afectando incluso a Cainitas. **Sistema:** El éxito implica que el maldito sufre los efectos de una grave enfermedad tantas noches como la *Fuerza de Voluntad* del brujo. La intensidad de esta dolencia iguala los éxitos obtenidos. Cada uno reduce un dado de la Reserva de Atributos Físicos del blanco (con una reducción mínima de 1 en cada Rasgo). El personaje afligido puede intentar romper la maldición cada noche. Si se logra, no vuelve a afectar hasta que no se convoca de nuevo.

• • • Paria

Esta maldición convierte al blanco en un Paria social, fuera de lugar para todos. Incluso lo hará que parezca el peor enemigo de todo aquel con quien se encuentre (la alteración es sólo física, pues el blanco seguirá comportándose como él mismo). **Sistema:** Los efectos duran una noche por éxito. Este poder influencia la percepción de quien rodea al maldito, haciendo creer que es un vil adversario. Esto no tiene por qué desembocar en agresión física, pero despertará el antagonismo ajeno, a modo de desdén o agresión verbal. El Auspex no puede penetrar este "disfraz" mental.

• • • • Cuerpo Corrupto

Tras denunciar la marchita condición física del blanco, éste se deforma y se convierte en una parodia de sí mismo, sufriendo un terrible dolor en la transformación.

Éxitos	Duración	Sistema:
Fracaso	Efecto <i>rebote</i> : un mes	En los tres turnos de cambio, el blanco está a -3 en todas sus Reservas por el dolor. La duración de la Maldición produce un -1 a todas las Reservas de dados, acumulable con cualquier penalización por Heridas normal. Además, el brujo decide a qué Atributo Físico afectará (o si lo hará a la <i>Apariencia</i>), reduciendo a 1 dicho Rasgo mientras dura la maldición. El Narrador puede añadir consecuencias adicionales, representando así la gravedad del poder.
1	Una noche	
2	Una semana	
3	Un mes	
4	Una estación	
5+	Un año	

• • • • • Caída en Desgracia

Esta maldición provoca que la víctima se convierta en una inepta y pierda toda confianza en sí misma, fracasando en cualquier empresa: relaciones que se desmoronan, ofertas de trabajo que se can-

celan, y accidentes a la orden del día son algunos efectos.

Éxitos	Duración	Sistema:
Fracaso	Efecto <i>rebote</i> : un mes sobre el brujo.	La dificultad para contrarrestar esta maldición es 8, y es tan vil que el fracaso la convierte en permanente (sólo se podrá anular con magia poderosa o por voluntad de brujo que la imprimió. Mientras dure, la víctima no puede superar con éxitos automáticos ni las tareas más sencillas. Todas las acciones tienen un 1 automático de salida. Además, cuando el blanco logre alguna acción, será de resultado mediocre. Como mucho, cada acción puede tener 2 éxitos como máximo (cualquiera aparte se elimina, incluso aquellos de la <i>Fuerza de Voluntad</i>).
1	Una noche	
2	Una semana	
3	Un mes	
4	Una estación	
5+	Un año	

Perdo Elementum (Mano Destructor)

Esta Senda provee de peligrosas capacidades destructivas, encarnando la destrucción y la entropía.

• Deterioro

Este poder acelera la decrepitud de un blanco inanimado (puede ser de materia orgánica muerta), descomponiéndolo, pudriéndolo o destruyéndolo. **Sistema:** Con éxito, el objeto tocado envejece 10 años por cada minuto de contacto. Si se deja de tocar y se desea volver a afectar, debe activarse el poder de nuevo.

• • Retorcer Madera

Los objetos de madera se retuercen y comban en un vistazo, quedando inservible (aunque intacto). **Sistema:** Con una mirada y el éxito, se retuercen 25 kg. De madera por cada pto. de Sangre gastado en el poder (se puede gastar toda la deseada en un turno, con límite por Generación). Es posible afectar a varios objetos visibles que reúnan la cantidad de madera total a inutilizar.

• • • Toque Ácido

El brujo transforma su sangre exudada en una secreción ácida que puede hacer brotar por cualquier parte de su cuerpo. **Sistema:** Cada punto de Sangre gastado crea icor para atravesar un peto de coraza, o 10 cm. de madera. El daño cuerpo a cuerpo con este ácido es Agravado y cuesta 1 pto. de Sangre por turno que se desee utilizar. El hechicero es inmune a su propio ácido.

• • • • Atrofia

Al contacto, un miembro del blanco afectado se marchita, quedando en piel y hueso. Los efectos son instantáneos, e irreversibles en mortales (de forma natural). **Sistema:** La víctima puede resistir con 3+ éxitos en *Resistencia+Atletismo* (dif. 8). Un fallo implica que el miembro queda total y permanentemente destruido. Es posible una resistencia parcial -pero aún permanente en mortales- (1 éxito implica +2 a la dif. de las acciones con dicho miembro; 2 éxitos implican sólo +1). Para rejuvenecer el miembro, el vampiro debe gastar 5 ptos. de Sangre. Los mortales quedan permanentemente tullidos. El poder sólo afecta a brazos y piernas.

• • • • • Polvo al Polvo

El brujo acelera la decrepitud de las víctimas. Los mortales se convierten en polvo, tras envejecer y pudrirse a una velocidad asombrosa. **Sistema:** Cada éxito envejece 10 años a la víctima. Se puede resistir con *Resistencia+Coraje* (dif. 8), pero igualando o superando los éxitos del hechicero. Este poder sólo afecta a vampiros eliminando durante una noche -1 a su *Apariencia* (los arruga un poco).

Rego Bellum (Senda de Ares)

Esta Senda potencia las capacidades bélicas del cuerpo vampírico, mediante filosofía marcial.

• Grito de Guerra

Tras lanzar un grito, el vampiro potencia su valor ante el combate. **Sistema:** Tras activarlo, el poder suma +1 al *Coraje* del brujo. Además, ante propósitos hostiles, su *Fuerza de Voluntad* se eleva en +1 (sólo aplicándose al Rasgo, no a la Reserva de dados). Sólo se ganan los beneficios una vez por escena, y dura dicho tiempo.

• • Golpe Preciso

El vampiro mejora de forma muy eficaz su precisión al lanzar un único golpe. **Sistema:** Tras acti-

varlo, el siguiente golpe no requiere tirada para impactar. Acierta automáticamente. Sólo puede usarse con ataques cuerpo a cuerpo. Este ataque es éxito simple y no ofrece bono al daño, aunque el defensor precisa 3 éxitos para evitar el golpe (ya que, aunque simple, el efecto del éxito del ataque es completo). Este poder no tiene efecto sobre ataques múltiples en un mismo turno.

• • • Danza del Viento

El brujo sintoniza con el viento, moviéndose a velocidad cegadora, evitando los ataques enemigos. **Sistema:** Tras activar el poder, el hechicero no tendrá que dividir su Reserva de dados para esquivar cualquier ataque en un solo turno. No obstante, para atacar y esquivar a la vez sí deberá hacerlo.

• • • • Corazón Audaz

Este poder incrementa peligrosamente las capacidades combativas del brujo. **Sistema:** El poder concede +1 a todos los Atributos Físicos; el límite no puede exceder lo permitido por Generación, aunque el vampiro puede aumentar los Rasgos con sangre posteriormente. Los efectos duran una escena y no son acumulativos en activaciones sucesivas. No obstante, el vampiro debe calmarse tras las dos horas siguientes a la activación, o perderá un punto de Sangre cada 15 minutos.

• • • • • Camaradas de Armas

El brujo puede compartir sus habilidades bélicas sobrenaturales con un grupo. **Sistema:** Se debe elegir un poder de los anteriores, invocándolo usualmente. Después debe tocarse a otro personaje, y si la tirada tiene efecto, se le conceden los beneficios también a dicho blanco. Se puede entregar el poder a tantos compañeros como permita la sangre gastada y las tiradas exitosas.

Muto Vitae (La Venganza del Padre)

Esta Senda recrea las maldiciones de Caín sobre sus descendientes, impartiendo así justicia. Se debe nombrar (o escribir y mostrar) el verso de la maldición para que tenga efecto. Sólo afecta a Cainitas.

• La Letanía de Zillah

Este poder revela cualquier Juramento o Vínculo de vitae. **Sistema:** Se el objetivo tiene cualquier Juramento o Vínculo de Sangre con otro vampiro, este poder lo revela al evocador, informando del nombre y de una impresión psíquica del Cainita en cuestión.

• • El Orgullo de la Arpía

Este efecto convoca un aspecto repulsivo sobre el objetivo. **Sistema:** La *Apariencia* del blanco se reduce a 0. Todas las tiradas Sociales fallan en general, salvo las de intimidación o amedrentamiento. El efecto dura una noche.

• • • Banquete de Cenizas

El objetivo no podrá alimentarse temporalmente de sangre. Sólo las cenizas animarán su cuerpo no muerto. **Sistema:** La víctima vomitará cualquier sangre que consuma, y sólo las cenizas le servirán de sustento. Los "puntos de Sangre" que obtenga de ellas sólo servirán para despertarle cada noche (sólo la sangre que quede en su cuerpo le servirá para todo lo demás). El efecto dura una semana.

• • • • La Censura de Uriel

El blanco afectado verá como toda luz, salvo las más débiles, causa un dolor insoportable en él. **Sistema:** La presencia de cualquier luz provocará incomodidad, y las luces potentes (focos intensos, con la fuerza de un faro, por ejemplo, o la luz de una enorme hoguera o incendio cercanos) causarán un nivel de daño agravado por turno de exposición. El efecto dura una semana.

• • • • • Despedida

Este poder destruye temporalmente todos los efectos de la Diablerie en el cuerpo de un diabolista. **Sistema:** Cuando el poder actúa, el blanco recobra su Generación original, pudiendo conllevar la pérdida de algunos Rasgos debido a las limitaciones por Generación. Los efectos duran una semana, tras la cual los Rasgos recuperan la normalidad. El verso completo tarda 3 turnos en recitarse.

Rego Herbam (Senda Verde)

Esta Senda implica controlar la materia vegetal: todo aquello más complejo que un brote de algas.

• Sabiduría Vegetal

Con un contacto, el brujo puede percibir aquello que sucedió en los alrededores de una planta o comunicarse con ella. Quizá la comunicación sea críptica, pero los conocimientos de algunas plantas son tan ancestrales como su edad. **Sistema:** Los éxitos determinan la cantidad de información mediante el contacto. Depende de la información exacta que precise el vampiro, el Narrador puede solicitar tirar *Inteligencia+Ocultismo* o *Intuición* para interpretar los resultados.

Éxitos	Resultado
Fracaso	El brujo obtiene una impresión tan confusa que su mente comienza a percibir el mundo desde una perspectiva vegetal, durante una escena. +1 a la dif. de cualquier tirada y -1 dado a las Reservas
1	Impresiones crípticas y fugaces. Imágenes inconexas y sonidos ambiguos
2	Una o dos imágenes o sonidos relevantes y claros
3	Una respuesta concisa a una pregunta sencilla
4	Una respuesta detallada a una o más preguntas complicadas
5+	El conjunto local del conocimiento del espíritu de la planta es una materia clara

• • Acelerar el Paso de las Estaciones

El hechicero puede acelerar el crecimiento de una planta, o su muerte y descomposición. **Sistema:** Rozando la planta objetivo, se realiza el sistema normal, y los éxitos determinan cuánto crece o se descompone la planta. 1 éxito hace crecer la planta un poco o parece que ha sufrido efectos de mal tiempo. 3 sirven para que crezca significativamente o para marchitarla. 5 provocan una planta adulta de una semilla, o la reducen a polvo en minutos, y un árbol da fruta o comienza a descomponerse casi al instante. Se precisan 3 éxitos en combate para descomponer completamente un arma de madera. 2 la debilitan, y 5 la reducen a polvo en las manos del atacante.

• • • La Danza de las Enredaderas

Este efecto anima el vegetal a criterio del brujo, con intenciones útiles o combativas por igual. Hoja, rama o zarcillo se mueven a voluntad del hechicero para lo que desee: sujetar, manipular, asfixiar... **Sistema:** Se puede animar una cantidad de plantas con una masa igual o menor a la del vampiro. El control permanece un turno por éxito de activación. En combate, tienen 1/2 en *Fuerza* y *Destreza* de el valor actual de *Fuerza de Voluntad* del taumaturgo, y su *Pelea* es un punto menor a la del mismo. Este poder no hace que las plantas se desarraiguen y se den un paseo. No obstante, 50 kg. De enredaderas pueden cubrir una considerable extensión de terreno y blancos por sí mismas.

• • • • Refugio Verde

El brujo ahora puede construir un refugio a partir de la materia vegetal, que lo proteja de la luz del sol, los elementos, y sea a su vez una barrera mística que impida el paso a quien desee el magus. Se manifiesta como un hemisferio de 2 m. de diámetro alrededor del invocador. **Sistema:** Debe usarse en una zona de vegetación densa, y tras invocarlo (tarda 3 turnos en formarse), quien desee entrar debe superar los éxitos del brujo en una tirada de *Astucia+Supervivencia* (la dif. es la *Fuerza de Voluntad* del hechicero). El refugio dura hasta la siguiente puesta de sol o cuando el magus lo deshaga o deje. Con 4+ éxitos, el refugio es impenetrable a la luz solar a menos que se rompa físicamente.

• • • • • Despertar a los Gigantes del Bosque

Ahora el magus puede animar árboles enteros, otorgándoles movimiento para desarraigarse y actuar fuera de la tierra por un tiempo. Aunque no son muy versátiles, su fuerza y resistencia son tremendas. **Sistema:** Tras tocar al árbol a animar, se realiza el sistema normal. Si hay éxito, debe gastarse un pto. adicional de Sangre por éxito logrado. El árbol se anima un turno por éxito. Tras ese tiempo, vuelve a arraigarse allá donde se encuentre y no puede ser animado hasta la noche siguiente. En movimiento, sigue las órdenes verbales del personaje lo mejor que pueda. Su *Fuerza* y *Resistencia* equivalen al valor de *Taumaturgia* del personaje, *Destreza* 2 y una *Pelea* igual a la del invocador. Es inmune al daño Contundente, y todo el daño Letal o Agravado que reciba se divide entre dos antes de absorber, debido a su tamaño. Cuando el árbol vuelve a arraigar, atraviesa empedradas o suelo allanado hasta que sus raíces topan con suelo del que se pueda alimentar.

Rego Manes (Manipulación Espiritual)

Esta Senda es un remedo de la Taumaturgia Espiritual o Muto Manes, y puede escogerse alternativamente a ella. De igual forma que la anterior, sus preceptos se basan en la utilización de las capacidades de los espíritus para producir efectos en el mundo físico, con la diferencia de que esta Senda se aplica más al contacto con el mundo de los espíritus que a la canalización de los poderes de los mismos en este. Fracasar en su uso, además de una pérdida de *Fuerza de Voluntad*, implica que el mundo espiritual no estará muy satisfecho con el hechicero y posiblemente le declare hostilidades.

• Visión Hermética

Este poder permite abrir la percepción a los espíritus cercanos al plano material, observados a través de una capa brumosa. **Sistema:** Un éxito permite percibir espíritus. Dos permiten percibir el reino de los espíritus. Con menos de 4 éxitos el brujo tendrá un +2 a todas las acciones realizadas si el poder está activo, a causa de las distracciones por percepciones divididas. Dura una escena o hasta que sea desactivado.

• • Argot Astral

Este efecto crea una "traducción intuitiva" de las comunicaciones de los espíritus a la mente del brujo, como si le hablasen en su idioma. No siempre es necesario, porque muchos espíritus pueden entender y hablar lenguajes humanos, aunque no se dignen a hacerlo con frecuencia. **Sistema:** El número de éxitos determina la fidelidad de la traducción.

Éxitos	Efecto
Fracaso	La comprensión se vuelve ambigua y confusa, produciendo frecuentes malentendidos que pueden desembocar incluso en hostilidades
1	Jerga espiritual primordial: comprensión de palabras y frases muy sencillas
2	Es posible elaborar frases sencillas: "lenguaje comercial"
3	Conversación fluida: suficiente para la mayoría de las conversaciones
4	Se puede hablar de temas complejos, como metafísica
5+	Se captan incluso las expresiones y bromas más oscuras

• • • Voz de Mando

El brujo puede dar órdenes a un espíritu con este poder, para que las cumpla, quiera o no. **Sistema:** Tras la tirada, el espíritu resiste con su *Fuerza de Voluntad* (dif. igual a la *Manipulación+Ocultismo* o *+Cultura de los Espíritus* del hechicero).. El grado de éxito determina la complejidad y gravedad de la orden a imprimir (se calcula en éxitos netos).

Éxitos	Efecto
Fracaso	Inmunidad a las órdenes por el resto de la noche, además de reaccionar como el Narrador considere oportuno
Fallo	El espíritu no es afectado y los intentos posteriores se hacen con un +1 a la dificultad (acumulativo). Los efectos adversos se pierden en una noche, pero el espíritu puede reaccionar de manera hostil como el Narrador desee
1	Obediencia a una orden muy sencilla que no resulte muy molesta
2	Cumplimiento de orden relativamente sencilla a la que no haya oposición por naturaleza
3	Realización de una tarea moderadamente complicada que no viole su ética
4	Efectuar una tarea complicada o prolongada que no lo ponga en peligro
5+	Aceptación de una tarea larga o casi imposible, o que pueda significar su destrucción

Un Narrador puede tener en cuenta que los espíritus son totalmente conscientes de que han sido sometidos a un poder exterior, y pueden buscar venganza sobre sus antiguos amos. Si el brujo da una orden más allá de lo que el espíritu está obligado a cumplir, éste puede ignorarlo o dejarlo en ridículo, o bien simular disponerse a cumplirla, para dejar en la estacada al hechicero, posiblemente en una posición delicada o fatal.

• • • Atrapar Efimería

Este poder ata a un espíritu a un objeto físico, para crear mediante el vínculo un objeto místico o

"fetiche", con propiedades sobrenaturales alimentadas por el espíritu en su interior. Estos objetos, no obstante, a menudo son reacios a funcionar y fallan en los momentos más inoportunos, pues los moradores del objeto están muy disgustados con su aprisionamiento y pueden mostrarlo de este modo, aprovechando las mejores oportunidades. **Sistema:** Los éxitos determinan el nivel de poder del objeto creado. Activarlo precisa una tirada de *Fuerza de Voluntad* del usuario (dif.: éxitos logrados +3 en la creación del Fetiche). Un fracaso destruye el recipiente físico, liberando al espíritu. Existe información referente a fetiches en **Edad Oscura: Hombre-Lobo** y **Hombre-Lobo: El Apocalipsis**.

••••• Dualidad

Este efecto permite coexistir al magus en los planos mundano y espiritual a la vez. Puede incluso trasladar objetos entre planos. Los seres de ambos planos son sólidos para él, y puede entablar cualquier interacción con los espíritus, llegando incluso a poder usar Disciplinas en ambos planos. Pero si no tiene cuidado, el brujo podría quedar atrapado en el plano espiritual en un mal paso, sin poder volver a casa. **Sistema:** Los éxitos indican cuanto tiempo interacciona el magus con ambos planos.

Éxitos	Tiempo	Este poder sólo puede usarse desde el mundo físico. Mientras está activo, el personaje es susceptible a ataques desde ambos lados de la barrera entre planos. Además, el personaje debe tirar <i>Percepción+Ocultismo</i> (dif. 8) cuando activa este poder; menos de 3 éxitos indica que todas las tiradas están a +2 de dif. por las distracciones y percepciones desde ambos planos. En cuanto a leyes físicas, se considera que el personaje se encuentra en el plano físico, y así, si pisa suelo firme en el mundo físico, podría caminar sobre el aire en el plano espiritual, si un lugar de dicho plano con características etéreas estuviese en la misma "localización" espacial que ese suelo. Un fracaso activando el efecto catapulta al brujo al plano espiritual y lo deja atrapado allí.
1	Un turno	
2	3 turnos	
3	10 turnos	
4	10 minutos	
5+	Resto de la escena	

Perdo Dim (Contramagia)

Esto en sí es más una Disciplina separada que una Senda, y permite protegerse de los ataques ajenos místicos. Puede enseñarse independientemente de la Taumaturgia por lo que cualquier ajeno a la magia de sangre podría aprenderla. **Sistema:** Se la considera Disciplina aparte. No se puede escoger como Senda Primaria, y contar con nivel en ella no permite realizar Rituales. Su uso es considerado acción refleja en combate, y no requiere división de Reserva de dados. Para utilizarla eficazmente, su nivel debe igualar o superar al del efecto de Senda o Ritual que se utiliza sobre el usuario. Su activación precisa el gasto normal de Sangre y tirar los dados asignados a su nivel (dif. igual a la del poder a contrarrestar). Cada éxito anula uno de los del poder atacante. Sólo puede usarse con plena efectividad contra la Taumaturgia Tremere. Funciona a la mitad de Reserva de dados contra otras magias de sangre y la "hechicería estática" mortal, y es inútil contra otros poderes y magias. Este poder no puede escogerse en la creación de personaje. Su aprendizaje es como Disciplina ajena.

- Dos dados de Contramagia. Sólo se pueden afectar poderes y rituales que le afecten directamente a él y sus prendas de vestir.

- Cuatro dados de Contramagia.

- Seis dados de Contramagia. El personaje puede tratar de anular un poder o ritual que afecte a cualquier persona o cosa que esté en contacto físico con él.

- Ocho dados de Contramagia.

- Diez dados de Contramagia. El personaje puede tratar de cancelar un poder o ritual cuyo objetivo esté dentro de un radio igual a su *Fuerza de Voluntad* en metros, o uno que esté siendo usado o realizado dentro de ese radio.

MAGIA DE LA SANGRE

Bajo este epígrafe se reúnen diferentes magias y poderes de prácticas similares a la Taumaturgia Tremere, pero bajo los auspicios de otros Clanes versados en las antiguas magias de la Sangre, como Assamitas, Seguidores de Set o la Hechicería Koldun de los Tzimisce. En algunos casos, lo único que se modifica es el nombre que cada Clan hechicero otorga a la Senda, aunque en otros, se

da el caso de Sendas por completo desarrolladas por Clanes ajenos al Tremere. Para comprender y asimilar Sendas de un Clan a otro (en el caso de que un miembro hechicero de un Clan desee enseñar a otro hechicero de otro Clan), antes de poder pasar a enseñar los poderes propiamente dichos, es preciso la asimilación y traducción de preceptos mágicos básicos entre Clanes, mediante una tirada de *Inteligencia+Ocultismo* (a dif. variable entre 6-9, dependiendo de la complejidad o lo estándar y sistemática que sea la teoría mágica que se desee comprender o enseñar) para aprender los pasos básicos de la filosofía mágica del profesor. El tiempo base para comprender una Senda o Ritual es de 1 semana por nivel del poder de una Senda, o 2 en caso de un Ritual. A otros efectos, los sistemas de juego en todos los casos de Hechicería de Sangre son los mismos para todos los Clanes, salvo que se especifique lo contrario.

Relación de Sendas y Nombres entre Clanes

Tremere	Assamitas	Seguidores de Set
Alquimia		Alquimia
Control Atmosférico		Aliento de Set
Corrupción		El Falso Corazón
Envoltorio Mortal		La Venganza de Khnum
Conjuración	Don del Genio	La Senda de Ptah
Mente Centrada		Senda de Thot
Maldiciones		El Roce de Sebou
Manipulación Espiritual	Las Leyes de Suleiman	Senda de Anubis
Senda de Ares		El Valor de Sutekh
Sangre	Agua de Vida	
Venganza del Padre	El Chacal Indispuesto	
Encanto de las Llamas	Mano del Magi	
Poderío de Neptuno	Pacto de Enki	

Susurros Gelestiales (Intellego Auram) -Clan Assamita-

Esta Senda permite aumentar la percepción del espacio y el tiempo observando el cielo nocturno. Si está encapotado, la dif. sube +1, +2 con tormenta. Si no se puede ver, no se puede utilizar su poder.

• Mapa de los Cielos

El hechicero puede averiguar dónde se encuentra con un vistazo a los cielos. **Sistema:** Los éxitos

Éxitos	Posición	determinan la precisión con la que el personaje es capaz de averiguar su posición. Si tiene acceso a un mapa preciso, puede usarlo para situarse. Si no, simplemente conoce su posición con respecto a los puntos destacados del terreno.
1	Radio de 100 km.	
2	Radio de 10 k.	
3	Radio de 1 km.	
4	Radio de 250 m.	
5+	Radio de 10 m.	

Fracaso Desorientación e incapaz de usar la Senda en 24 horas. Cualquier tirada de orientación queda penalizada a +2 a la dif. hasta la siguiente escena, momento en que se pasa el mal trago.

• • Leer los Planes Divinos

Se puede vislumbrar el destino aproximado del lugar donde el hechicero se encuentra o la persona con la que habla, aunque es quizá más una pista sobre probabilidades. **Sistema:** Tras tocar a la persona con la que se habla o estar en pie sobre el lugar deseado,

Éxitos	Resultado	se procede al sistema estándar. Los éxitos determinan el alcance de las observaciones del personaje. La naturaleza de la visión depende del Narrador, pero normalmente suelen ser imágenes y sensaciones de las emociones relacionadas con ellas.
1	Un mes lunar	
2	Una estación	
3	Un año	
4	Una década	
5+	Un siglo	

Fracaso A criterio del Narrador, pero la visión debe ser abrumadora. El personaje se pasará los próximos minutos aturdido (como el efecto de ser golpeado y aturdido en combate), y su Iniciativa será siempre en último lugar. Todas sus tiradas tendrán una penalización de +2 a la dif.

••• Invocar la Luna del Cazador

Este efecto permite detectar cual es "el momento correcto" para actuar de un modo en concreto. **Sistema:** El hechicero activa el poder y nombra en voz alta la acción en cuestión ("plantación de trigo en este año", o quizá "proposición de Lucas de Normandía de casarse con Katherine de Burdeos", o bien "el asesinato del Ventrue Fabricio Ulfila"). Si la tirada tiene éxito, el personaje sabe cual es la mejor noche para llevar a cabo esa acción, o cual es la mejor hora entre el momento presente y el amanecer para acciones más inmediatas. La elección del momento depende totalmente del Narrador. Si la acción se lleva en el momento preciso, el jugador tiene tantos pts. "virtuales" de *Fuerza de Voluntad* como los éxitos del poder (éstos se mantienen separados de los normales, y si no se gastan se pierden al final de la noche o cuando se complete la acción). No se puede acumular este poder sobre la misma tarea varias veces. Este poder puede beneficiar a un equipo de un número no superior al *Liderazgo* del invocador. Cada uno gasta su pto. de Sangre correspondiente, y los éxitos y beneficios se aplican a todos por igual. Este poder sólo puede usarse para acciones prolongadas y complejas. Hechos que pueden solucionarse con una sola acción o tirada no caen bajo su auspicio. El fracaso debe derivar en efectos extremadamente adversos de actuar en un momento inadecuado.

•••• Trazar el Favor del Alma

Conociendo cuándo nació un individuo, el hechicero puede averiguar datos relevantes sobre el mismo, estudiando las estrellas del momento en que nació. **Sistema:** Tras la tirada (+1 a la dif. si se sabe sólo el nombre o sólo la fecha de nacimiento del blanco; +3 sin ninguno de estos datos), por cada éxito se recibe un dato sobre el núcleo de la identidad del blanco. 5 éxitos otorgan pistas sobre el destino definitivo del mismo (a discreción del Narrador). Un fracaso permite al blanco saber que alguien le observa y estudia, y si ve alguna vez al hechicero, sabrá que fue él. Los datos a revelar incluyen Naturaleza, Conducta, valores de *Fuerza de Voluntad*, Camino y valor del mismo, Disciplinas y habilidades notables. Estos valores deben traducirse a términos interpretativos, no numéricos.

••••• Olas en el Mar de las Estrellas

El hechicero puede observar acontecimientos presentes a grandes distancias, como si se encontrase sobrevolándolos, desde una perspectiva aérea, pero puede percibirlos sin problemas. Si los acontecimientos se dan bajo el sol o bajo techo, no se pueden percibir. **Sistema:** Se debe tener una referencia de lo que se desea observar (una persona o lugar conocido de la zona a observar), y si el lugar ha sido observado antes con esta Senda u otra magia, la dif. se reduce en -1. El lugar debe estar dentro del radio de visión desde una estrella que el hechicero pueda ver, aunque las condiciones meteorológicas no bloquean la visión más allá de los modificadores de dificultad normales que imponen. Los éxitos determinan la claridad de la imagen, así como la posibilidad de ejercer una influencia mística limitada. Los efectos duran lo mismo que la escena que se observa, o hasta que se haga de día donde esté el hechicero o la escena que observa. Mientras se usa este poder, las demás tiradas para relacionarse con lo que rodea al brujo están a un +2 a la dif. Si alguien observado tiene Auspex, tendrá una débil sensación de que lo escudriñan desde arriba.

Éxitos	Efecto
Fracaso	El brujo percibe escenas aleatorias de varios lugares que están dentro del radio del poder, pero confusas y mezcladas, con lo cual el Narrador es libre de informar lo que desee
1	El hechicero puede vislumbrar la escena
2	El hechicero puede ver y oír la escena
3	Todos los sentidos del hechicero funcionan con perfecta claridad, y puede usar <u>Auspex</u> a nivel 1, 2 y 4 para observar con mayor detalle
4	El brujo puede usar todos sus poderes de <u>Auspex</u> para alterar u observar la escena, y también usar otro poder de Senda (que no sea un ritual) para observar o analizar lo que perciba.
5+	El magi puede usar cualquier poder de Taumaturgia o ritual que conozca para alterar la escena, siempre y cuando no exija su presencia física.

Despertar del Acero (Muto Bellum) -Glan Assamita-

Quien practica esta Senda se centra en mejorar su potencial bélico en comunión con su afilada arma de asesino. Se debe tener *Armas C.C.* o *Pericias (Herrería)* a un nivel igual al del poder de esta Senda que se desee usar. Cualquier uso de armas de filo que no sean espadas o cuchillos posee un +1 a la dif. en la activación de los poderes de esta Senda. No puede utilizarse con otras armas.

■ Consultar con la Hoja

Permite consultar a un arma sobre los acontecimientos que la rodean. **Sistema:** Los éxitos determinan la cantidad de información obtenida. Un número de éxitos incluye toda la información atribuida a ese número de éxitos, además de los éxitos menores. Con 3+ éxitos, se puede disminuir en -1 la dif. de aplicar un ritual de magia de sangre al arma. El efecto dura un turno activarlo.

Éxitos

Información

Fracaso

Datos erróneos a criterio del Narrador, y posiblemente perjudiciales.

1

Información física: peso y longitud exactos (al milímetro y el miligramo), composición química, si el personaje entiende de metalurgia) dados de daño, tipo de daño (Letal o Agravado)

2

Resumen histórico: cuándo y donde fue forjada la hoja, nombre y rostro del herrero, breves vistazos de acontecimientos significativos de su existencia.

3

Comprensión mágica: tipo y nivel de poder relativo de cualquier encantamiento o de mejora sobrenatural del arma, así como nombre y rostro de quien los impuso.

4

Síntesis subliminal: conocimiento comprensible de la historia de la espada. Durante las siguientes noches, el personaje reconoce el sabor de cualquier sangre que haya manchado la hoja al probarla.

5+

Comunión total: la espada y el poseedor quedan unidos a un nivel más profundo que el físico y más duradero que el inmediato. El Narrador decide qué información otorga la espada a su dueño, pero será cualquier cosa sobre su historia u otro aspecto de su actual existencia y condición.

■ ■ Puño de la Montaña

El hechicero ahora puede mantener empuñada su hoja y no la perderá, seas cuales sean los motivos que pudiesen separar mano y arma. **Sistema:** Tras activar el efecto, por el resto de la escena, el brujo posee tantos éxitos automáticos para resistir cualquier intento de desarmarlo como éxitos en el hechizo. El arma no se puede caer (un fracaso provocará la automutilación antes que eso). Si a pesar de este hechizo el personaje queda desarmado, puede hacer que la espada vuelva a su mano volviendo a invocar con éxito este poder, suponiendo que pueda ver el arma de forma directa.

■ ■ ■ Perforar Piel de Acero

Este poder permite destruir las protecciones que cubren a un blanco. También permite reducir a escoria objetos inertes a base de golpearlos con la hoja del arma, sin que esta sufra daños. **Sistema:** Durante tantos turnos como éxitos en el poder, cada ataque exitoso causa daño a la armadura del blanco (que debe ser mayoritariamente metálica). Cuando esto sucede, se tiran los dados de bono de daño del arma (sin la *Fuerza* del atacante añadida), a dif. 7. Cada éxito reduce en un dado la bonificación de absorción de la armadura. Cuando llega a cero, la armadura es destruida e irrecuperable. Mientras dura el efecto, el daño a un blanco sin armadura causa la mitad (redondeando hacia abajo) de daño. Los éxitos sobrantes tras destruir una pieza de armadura no tienen efecto alguno. A decisión del Narrador, se puede usar el poder para destruir otros objetos inanimados (puertas, carretas, paredes, obstáculos dramáticamente apropiados) sin causar daño significativo a la espada. La Fortaleza no cuenta como armadura.

■ ■ ■ Escudo de Cuchilla

Este poder permite interrumpir ataques lejanos con la hoja del arma. **Sistema:** En tantos turnos como éxitos, el personaje puede intentar parar proyectiles. Esto requiere una acción por proyectil a detener, y se debe poder ver el disparo que se acerca (Auspex 1 ayuda a ello). Cada intento requiere *Destreza+Armas C.C.* (la dif. es la velocidad del proyectil, 6 para objetos arrojados y 7 para ballesas y flechas). Cada éxito elimina uno de la tirada del atacante. Esto sólo detiene objetos sólidos.

◆◆◆◆ Ensartar la Carne Auténtica

Este poder ejecuta un golpe con el arma portadora, reducida a su expresión natural como arma (es decir, sin ningún bono sobrenatural incluido en la misma) pero, de la misma forma, sintoniza esta expresión mística y filosófica con el blanco atacado, reduciéndolo igualmente a su expresión básica. Así, arma y blanco se convierten en lo que naturalmente se supone que son: objeto agresor sobre carne agredida, sin más ni menos. **Sistema:** Los efectos duran tantos turnos como éxitos obtenidos, y terminan cuando el personaje logra su primer ataque con éxito dentro de este tiempo. Con ellos, el arma sólo causa su daño normal, ignorando todas las mejoras recibidas (aunque las mejoras en el cuerpo del portador se siguen aplicando). De la misma forma, todas las defensas sobrenaturales del blanco se ignoran (influida Fortaleza): sólo se absorbe el daño con la *Resistencia* natural básica (sin potenciación sanguínea). Si la negación de poderes hace que la víctima no pueda absorber daño Lethal, sufrirá todo el daño que el ataque cause. La armadura corporal sí protege, ya que es una armadura corriente.

Los Vientos del Cazador (Muto Imagonen) -Clan Assamita-

Esta Senda permite confundir los sentidos ajenos y evitar ser detectado para la mejor tarea en la que el Clan Assamita destaca: el asesinato. Los poderes de esta Senda pueden imponerse de forma latente sobre un blanco con el Ritual adecuado, y el sujeto de los mismos sólo podrá mantener tantos efectos pospuestos como valor actual de su *Fuerza de Voluntad*.

◆ Olor Engañoso

Permite al blanco alterar o enmascarar su olor por completo. **Sistema:** El éxito indica que el objetivo puede anular su olor, haciendo su rastreo más difícil. Un fracaso tiene el resultado opuesto, o su olor es tan desagradable que es difícil de olvidar. El efecto dura una escena.

◆◆ Piel de Camaleón

La piel del objetivo puede cambiar de color y textura, incluida la ropa y abalorios, para camuflarse. **Sistema:** El éxito permite al blanco ser imposible de ver (+4 dif. tiradas de *Percepción* contra él) siempre que permanezca inmóvil. Un pequeño movimiento puede achacarse al viento, pero un cambio brusco niega los efectos. Para cambiar de lugar se debe tirar *Percepción+Sigilo* (dif. 6, o 9 si alguien mira). Aunque la textura de la piel varíe, sigue siendo piel. El poder dura una escena, y los colores y texturas son los de las superficies con las que se entre en contacto, o bien con los colores nocturnos más presentes: pardos, azules oscuros, grises y negros (todos ellos formando sombras).

◆◆◆ Pose Modesta

Este poder se utiliza para mezclarse eficazmente entre la multitud, perdiéndose de vista. **Sistema:** El éxito permite que el blanco no sea visto -confundido como uno más de la multitud-, sin importar el cuidado que se ponga al buscarle. Los observadores con instrumentos de rastreo (catalejos, lentes de aumento) sí podrán verlo. El poder dura una escena.

◆◆◆◆ Bocanada de Kalif

El usuario altera los sentidos de los presentes, provocando alucinaciones de distracción, para que no se preocupen de lo que quien lo usa pueda hacer. **Sistema:** Al activar el poder, cualquiera que mire directamente al usuario debe tirar *Astucia+Alerta* (dif. 7) o sufrirá la intoxicación. Cualquier intento obvio por herir a un observador intoxicado activará sus mecanismos de defensa y lo sacará del sueño de Kalif. En cualquier otro caso, una vez activado el poder, dura una hora por éxito al activarlo.

◆◆◆◆ Cuerpo Fantasma

El usuario de este poder se vuelve incorpóreo para poder atravesar objetos sólidos mientras se mueve. Al mismo tiempo, tampoco podrá afectar a dichos objetos en el transcurso del efecto. **Sistema:** Se precisan 3 pts. de Sangre. Activado el efecto, no se podrá ver, oír ni tocar al usuario, aunque el poder no lo transporta al otro lado del Manto ni relacionarse con fantasmas. Si el personaje decide volver a ser capaz de afectar al mundo físico, retornará a su estado natural. Ninguna otra Disciplina funciona mientras el usuario utiliza este poder. No podrá Dominar a nadie, ni usar Celeridad o Auspex, si tuviese. La duración máxima es una escena. Las barreras arcanas pueden oponer resistencia.

HECHICERÍA KOLDÚNICA

Estas Sendas de magia de Sangre están versadas en antiguas magias animistas, que manipulan los elementos de la naturaleza. Sus principales y más secretos practicantes son los Hechiceros Koldun Tzimisce, y posiblemente no enseñarán sus artes a nadie que no sea uno de ellos. **Sistema:** La magia Koldúnica se basa en una tirada de un Atributo+*Koldunismo* (un Conocimiento único, necesario para manipular las energías de la naturaleza, que incluye las bases teóricas y filosóficas del uso y la canalización de dicha magia. Las Especialidades de esta habilidad pueden ser: Filosofía, Rituales, Tradiciones, Relaciones con los Espíritus, etc.), y el gasto de un pto. de *Fuerza de Voluntad*. El Atributo empleado depende de la Vía utilizada. La Vía del Espíritu utiliza *Carisma*, la de la Tierra Resistencia, la del Viento Percepción, la del Agua Astucia, y la del Fuego Manipulación. El aprendizaje de Koldun es igual a la teoría de la Taumaturgia. Cada nivel que se aprenda en Koldun permite el conocimiento de una Senda (llamada aquí Vía) de las que se haya elegido como Primaria. No obstante, no existe (en el sentido práctico) en esta hechicería, la limitación de que las Vías Secundarias no pueden tener el mismo valor que la Primaria antes de que esta alcance el Nivel 5, y comprando un nuevo punto de Koldun se puede decidir aumentar con él la Vía Primaria u otra Secundaria. Además, el coste en Experiencia de comprar una Vía nueva, o subir las actuales, es como si se tratase de una Senda Taumatúrgica Secundaria, mientras que subir Koldun cuesta lo que sería elevar una Senda Primaria. La dif. de los poderes es 4+Nivel de la Vía a utilizar.

Vía de la Tierra (Via Terram)

Cuando un Hechicero Koldúnico utiliza este poder, sus ojos se tornan color marrón nuez y su piel se encostra con pequeños parches de piedra.

■ Silueta Pétreo

El hechicero hace que la tierra se alce y trepe por las piernas de un blanco, sujetándolo desde las rodillas. **Sistema:** Con éxito, la tierra en 30 metros alrededor de quien invoca el poder se alza y rept, atrapando las piernas de la víctima, alcanzando hasta la mitad del muslo. A menos que el blanco logre 5 éxitos en *Fuerza+Supervivencia* (dif. 6), permanecerá atrapado por la tierra el doble de turnos que éxitos logrados al usar el poder.

■ ■ Resistencia Sobrenatural

El hechicero toma prestada temporalmente la resistencia del suelo que pisa. **Sistema:** Si se obtiene éxito, el hechicero obtendrá +2 dados a la *Resistencia* para absorber daño, incluyendo agravado. El efecto dura una escena.

■ ■ ■ Arenas Mortales

El hechicero manipula la tierra para que atrape a un objetivo y lo arrastre bajo ella, incapacitándole. Cuando esté enterrado hasta el cuello, un blanco tendrá serios problemas para respirar. **Sistema:** Las raíces surgen del suelo y se enroscan alrededor de las piernas, tobillos y cintura de la víctima, arrastrándola al interior de la tierra. Cada éxito, la víctima permanece enterrada un turno. Los seres que respiran tendrán dificultad para respirar por la elevada presión. Deben tirar *Resistencia* (dif. 7) cada turno o sufrir un nivel de daño Letal cada turno bajo tierra.

■ ■ ■ ■ Raíz de la Vitalidad

El hechicero puede enterrar a un blanco para que la vitalidad de la tierra restaure sus heridas. **Sistema:** El suelo envuelve y entierra al blanco un turno por cada nivel de salud que vaya a sanarle. Si las heridas son Agravadas, el blanco debe gastar un pto. de Sangre por cada nivel de Salud que desee recuperar (salvo que sea un regenerador como los Cambiaformas, un Hechicero o un Mago mortal). Mientras el blanco está enterrado, se encuentra indefenso y no podrá realizar acción alguna.

■ ■ ■ ■ ■ El Alma de Drácula

El hechicero puede convocar un gran temblor sísmico capaz de sacudir los cimientos de un castillo.

Éxitos	Efecto Estructural	Sistema:
Fracaso	El hechicero sufre la mitad del daño cuando la tierra se alza contra él a su alrededor	Tras tener éxito, el personaje provoca una vito lenta sacudida del suelo. Cada éxito obtenido aumenta la onda de choque. Las víctimas dentro del área sufren 10 dados de daño Letal. Las carretas, carros y casas pe-

1	Una estructura	queñas sufren considerables desperfectos e incluso pueden quedar destruidos. Los edificios más grandes también resultan dañados en su estructura, aunque esta sacudida no es lo bastante potente como para derrumbarlos. El temblor dura un turno.
2	Cinco estructuras	
3	Una calle de viviendas	
4	Una mansión o torre	
5+	Un castillo	

Vía del Viento (Via Auram)

Cuando un Hechicero Koldúnico utiliza este poder, sus ojos se tornan color azul cielo y a su alrededor se forman ráfagas de aire.

■ Vientos de la Culpa

El hechicero provoca que alrededor del blanco se levante una brisa que le susurre palabras de miedo y culpa, transmitiendo los horrores que le esperan en caso de contrariar al mago de sangre. **Sistema:**

Éxitos	Duración	El éxito permite al brujo invocar unos vientos místicos que acosan a la víctima, la cual se convence de que escucha voces que le susurran los actos más horribles. Cuando esté en presencia del brujo, el blanco pierde 2 dados en <i>Coraje</i> (con un mínimo de 1). Los éxitos determinan la duración. No se precisa ver al blanco para invocar el poder, pero sí saber quién es y que no exceda en 10 km. de alcance a la posición del hechicero.
1	Una escena	
2	Una noche	
3	Una semana	
4	Dos semanas	
5+	Un mes	

■ ■ Viento Cortante

El hechicero lanza una brisa helada sobre el lugar que escoja. Mientras aumenta la velocidad de la misma, la temperatura desciende hasta ser insoportable. **Sistema:** El éxito convoca un viento helado que comienza a surtir efecto en un radio de 30 metros. Poco a poco, el viento es más veloz y frío, hasta llegar a ser tan gélido que es difícil de aguantar. Los afectados pierden -2 dados a *Destreza* y el movimiento cuesta el doble de esfuerzo. Cualquiera que desee entrar en la zona de afección debe gastar un pto. de *Fuerza de Voluntad* y sufrir 1 nivel de daño Contundente (absorbible) por el frío. El efecto dura una escena, y el área a afectar debe estar a la vista.

■ ■ ■ Vientos del Letargo

El hechicero convoca un viento que relaja y aletarga a quien es afectado por él. **Sistema:** Tras el éxito en la tirada, en un radio de 60 metros de una zona a la vista el viento induce un letargo extremo a quien entre en dicha zona, que dura dos turnos por éxito en la invocación. Los atrapados en dicha zona deben tirar con éxito *Resistencia+Supervivencia* (dif. 8) o reducirán a la mitad toda Reserva de dados relacionada con la actividad física (pestañear o respirar es innato, y no está penalizado, aunque resulta soporífero). El viento también reduce a la mitad la velocidad de las víctimas.

■ ■ ■ ■ Cabalgar los Vientos

El hechicero puede deslizarse con soltura dentro de las corrientes de viento, desapareciendo y apareciendo casi en cualquier parte como un borrón en el aire. **Sistema:** Tras el éxito en la invocación, el brujo viaja sobre las corrientes de viento (su cuerpo desaparece con una racha de aire) a unos 100 km/h., aunque sin afectar a la velocidad del viento. Este efecto debe invocarse al aire libre, pues aunque el brujo puede evitar los obstáculos del exterior, no posee control para maniobrar dentro de un edificio sin tropezar con paredes, puertas y personas a esa velocidad. El poder dura una escena, tras la que el brujo se materializa en su destino, saliendo de su forma difusa y recobrando su físico.

■ ■ ■ ■ ■ Cuerpo de Céfire

El hechicero se transforma en una mezcla entre carne y aire, adoptando una forma etérea y translúcida, pudiendo así filtrarse a través de las grietas más menudas. **Sistema:** La transformación con éxito requiere un turno completo. En su nuevo estado, el brujo se mueve el doble de rápido, aunque no puede realizar acciones físicas. Puede usar otros poderes de esta Vía, no obstante, mientras está en este estado, aunque requiere un pto. adicional de *Fuerza de Voluntad* activarlos. Ninguna otra Disciplina puede usarse en este estado. Se puede permanecer en esta forma indefinidamente, y recuperar el estado original cuando se desee, con un turno de concentración.

Vía del Agua (Via Aquam)

Cuando un Hechicero Koldúnico usa esta Vía, sus ojos se tornan color aguamarino casi iridiscente.

• Charcos de Ilusión

El hechicero puede crear una ilusión en tres dimensiones sobre una superficie acuosa. **Sistema:** Con éxito, el brujo puede crear una ilusión a su elección. La ilusión puede hablar y caminar, pero es intangible y no puede abandonar los límites acuosos. Dura unos segundos y se desvanece lentamente.

• • Solaz Acuático

El brujo puede sumergirse en cualquier superficie de agua de al menos medio metro de profundidad, para encontrar refugio de enemigos o del sol. No obstante, no podrá moverse por su interior. El agua retiene místicamente el cuerpo inerte del hechicero. **Sistema:** No es preciso gasto de *Fuerza de Voluntad*, pero se deben acumular 2 éxitos en la tirada para una inmersión con éxito. El agua debe tener la suficiente amplitud como para que quepa el cuerpo del brujo a lo alto. Este poder es como la Fusión con la Tierra de Protean, dejando completamente a salvo de los rayos del sol. Quien mire directamente donde el brujo se hundió, debe lograr *Percepción+Alerta* (dif. 8) para descubrir al vampiro hundido, y así poder atacarlo o despertarlo. El brujo puede salir de su sueño cuando desee.

• • • Caminar sobre el Agua

El hechicero puede caminar por las superficies acuáticas con seguridad. **Sistema:** Los éxitos determinan el número de escenas en que el brujo podrá caminar sobre el agua. Esto no evita que los seres acuáticos se relacionen con él, ni que la estabilidad de la superficie acuática lo haga caer (flotando).

• • • • Sirvientes Acuáticos

El hechicero puede convocar copias hechas de agua de servidores, para que le ayuden en lo que necesite sin vacilar. **Sistema:** Cada éxito convoca un Sirviente Acuático de un lecho de agua, modelado como desee el brujo. El Narrador decide los Rasgos de estos seres, pero al estar hechos de agua, el daño Contundente no les afecta, aunque los ataques de fuego causan 2 dados de daño adicionales. Todos los Sirvientes duran una noche, y después se deshacen en agua normal allí donde estuviesen.

• • • • • Mareas Malditas

El brujo invoca un poderoso remolino sobre una superficie de agua que se traga todo lo que haya encima, enviándolo a las profundidades acuáticas. **Sistema:** Cada éxito otorga 3 metros de ancho al remolino invocado. Su *Fuerza* es 15, +5 por cada éxito en la invocación sobre el primero. Alguien atrapado que desee salir debe tirar *Fuerza+Supervivencia* (dif. 8, la Potencia añade éxitos) para conseguir librarse de la fuerza de la corriente, acumulando tantos éxitos como la *Fuerza* de la misma. Este poder dura una escena.

Vía del Fuego (Via Ignem)

Cuando un Hechicero Koldúnico usa esta Vía, sus ojos despiden un fulgor anaranjado. A discreción del Narrador, los poderes de esta Vía pueden producir Rötschrek (salvo a quien los invoca).

• Incinerar

El brujo puede aumentar el aire alrededor de un objeto pequeño, hasta que es reducido a cenizas. **Sistema:** Tras el éxito, el calor que envuelve al objeto aumenta hasta que el mismo entra en combustión espontánea. El objeto debe absorber el daño por calor para ver si resulta Incinerado (3 dados de absorción si es pequeño o hecho de materia combustible; 5 dados si es tamaño medio; 7 dados si es grande o resistente al calor. Cualquier cosa del tamaño de un carro o mayor es inmune, debido a su gran tamaño). El objeto debe acumular 5 éxitos en tres tiradas de absorción (dif. 5) o se Incinerará. El poder no puede convocarse sobre vampiros o seres vivos.

• • Despertar la Roca Fundida

El hechicero provoca una pequeña erupción de magma que podrá abrirse paso prácticamente a través de cualquier cosa. **Sistema:** La cantidad de magma que brota podría llenar una bañera. Una víctima por contacto sufre 3 Niveles de daño Agravado. Cada éxito mantiene la lava abrasadora durante un turno, deslizándose por el suelo hacia donde desee el brujo, avanzando poco a poco. Cuando la duración concluye, el magma se enfría de inmediato, dejando una pequeña costra de roca sólida.

••• Puertas de Magma

El hechicero se rodea de un muro circular de magma que brota del suelo, haciendo que sea casi imposible acercarse a él atravesando esta muralla. El calor que produce basta para provocar serias quemaduras a quien se acerque demasiado. **Sistema:** Cada éxito mantiene el muro 2 turnos. Acercarse requiere *Coraje* (dif. 8), sufriendo con ello 1 Nivel de daño Letal (Agravado para vampiros). Fallar en esta tirada requiere gastar 1 pto. de *Fuerza de Voluntad* y una nueva tirada para volver a intentar acercarse. El contacto con el magma causa 3 niveles de daño Agravado. El muro se mantiene a una distancia prudente de su invocador, y no le causa mal salvo que alguien logre que el brujo lo toque.

•••• Onda de Calor

El hechicero lanza contra un blanco una nube de aire abrasador que surge del suelo, escaldando y deshidratando a éste. **Sistema:** Con éxito, el brujo hace brotar un chorro de gas hirviendo del suelo sobre un blanco. Los mortales sufren 5 niveles de daño Letal por la deshidratación. Los vampiros también, además de perder 5 ptos. de Sangre por la deshidratación, que se evaporan de su cuerpo (con independencia de la absorción de daño). Esto podría causarles un Sopor o Frenesí.

••••• Erupción Volcánica

El hechicero provoca un chorro de magma que surge en forma de arco, y al tocar el suelo comienza a formar ríos que se mueven en todas direcciones, arrasando con todo. Los árboles se incendian, las casas se convierten en infiernos y cualquier fabricación metálica se funde sin remedio. **Sistema:** La lava sale disparada unos 10 metros hacia arriba desde bajo el suelo. Cada éxito en la tirada la lava sigue brotando y dispersándose en ríos en todas direcciones durante un turno. Cualquier cosa que toque la lava sufre 3 niveles de daño Agravado por turno (sólo absorbible por Fortaleza). El Narrador decide cuanto tarda un objeto en ser destruido tras contactar con el magma. Cuando el poder acaba, la erupción se interrumpe y la lava se enfría con rapidez, atrapando los objetos que envolvía en una fina capa rocosa.

Vía del Espíritu (Via Manes)

Cuando un Hechicero Koldúnico usa esta Vía, sus ojos se vuelven negros con pequeños fulgores. Esta Vía permite extender los sentidos a través de las vías espirituales, para percibir el entorno a una gran distancia. A menudo se puede usar en conjunción con otras Vías Koldun para enviar sus poderes en la distancia. **Sistema:** Tras la activación normal, el nivel del poder a usar determina la capacidad y distancia de percepción del hechicero. Cada éxito prolonga los efectos por una escena. Gracias a esta Vía, se pueden percibir intrusos u espíritus hostiles en el área de influencia de la misma. Se pueden invocar otros poderes de otras Vías a través de esta Vía, aunque sólo aquellos de igual o menor nivel al poder en activo de esta Vía. Este poder también anula los efectos de la Ofuscación para quien está percibiendo a alguien oculto por ella.

- "Ver" cualquier cosa en un radio de 15 m.
- "Ver" cualquier cosa en un radio de 100 m.
- "Ver" cualquier cosa en un radio de 500 m.
- "Ver" cualquier cosa en un radio de 1500 m.
- "Ver" cualquier cosa en un radio de 7500 m.

Más Disciplinas

DEMENTACIÓN

Permite que el vampiro transmita su locura a su víctima. Se parece a la Dominación, pero actúa más como catalizador que como controlador. La aplicación de la Dementación se filtra a través de la locura de quien la usa, así que alguien que se cree el Diablo encarnado no producirá el mismo efecto al invocar Embrujar al Alma que la de alguien con una fobia terrible a las multitudes. Nadie que no posea al menos un Trastorno mental puede usar este poder. Cada nivel adicional de poder trae consigo la aparición de un nuevo Trastorno Mental. Así que los vástagos más poderosos en esta

Disciplina serán realmente dementes.

■ **Pasión del Íncubo.**

Este poder inflama las emociones ya existentes en un objetivo en todos los aspectos. Todo lo que sienta la víctima duplica o triplica su intensidad. No tienes control sobre el sentimiento exacto que siente el blanco. El poder afecta a la emoción más fuerte y evidente. Sobre mortales, este poder imita uno de los efectos de la Maldición de Caín: el afecto se convierte en obsesión; el deseo en avaricia, la irritación en odio, etc. **Sistema:** Se tira *Carisma+Empatía* (dif. igual al Camino de un Cainita o la *Fuerza de Voluntad* de un mortal). El éxito extiende la duración de la pasión inflamada según la siguiente Tabla. El fallo no tiene efectos. El fracaso produce la emoción inflamada del blanco en tí. Grado de Éxito: 1 éxito (1 turno); 2 éxitos (1 hora); 3 éxitos (1 noche); 4 éxitos (1 semana); 5 éxitos (1 mes); 6+ éxitos (1 año).

■ ■ **Embrujar el Alma**

Puedes inducir alucinaciones y visiones enloquecedoras dentro de la visión periférica de la víctima o superpuestas por unos momentos sobre la escena actual. Las imágenes aparentan ser totalmente reales, pero sólo pueden verse durante un segundo o por el rabillo del ojo. A la víctima le costará convencer a los demás de lo que ve. Al activar el efecto, no tendrás control sobre lo que ve la víctima, aunque sí puedes decidir el efecto deseado. Los inquietantes efectos de estos poderes se producen esporádicamente, tomando la forma de los temores inconscientes de la víctima, basados en un tema general (el blanco matando a su familia; mensajes de ángeles o santos; fuego que lo consume todo...). **Sistema:** La duración depende de los éxitos conseguidos en una tirada de *Manipulación+Subterfugio* (dif. *Percepción+Autocontrol/Instinto* del blanco). Un fracaso puede afectarte con las imágenes (sacadas del subconsciente de la víctima), impidiéndote usar tu Dementación durante una noche completa. Durante el período, el blanco corre el riesgo de perder la cordura. Mantenerla posiblemente cueste *Fuerza de Voluntad*. Quien no actúe de acuerdo a su Naturaleza para recuperar *Fuerza de Voluntad*, posiblemente se vuelva loco. Grado de Éxito: 1 éxito (1 noche); 2 éxitos (3 noches); 3 éxitos (1 semana); 4 éxitos (1 mes); 5 éxitos (3 meses); 6+ éxitos (1 año).

■ ■ ■ **Ojos del Caos**

Este poder te permite ver la naturaleza de otra persona. También permite percibir la locura y saber cómo evitar provocarla cuando trates con una persona inestable. Así mismo tienes la capacidad de ver pautas de locura que no sean evidentes ni siquiera para las personas más perspicaces, además de obsesiones, objetivos y motivaciones (aunque de una forma un tanto críptica y filtrada por la Naturaleza del blanco). De la misma forma, puedes tener presagios del futuro con alguna regularidad, pero no siempre se pueden deducir esos presagios para usar la información en tu provecho. **Sistema:** *Percepción+Ocultismo*. La dif. varía (la impone el Narrador), basada en la información disponible, tu familiaridad con la situación y la mancha de la locura en el área inmediata. La Naturaleza o trastornos de un compañero precisan 8; rasgos similares de un extraño podrían ser 10. Cuanto mayor sea la locura inherente en lo que analices, la dif. se reducirá. Delirios trastornados en una lengua extraña son más fáciles que la escritura clínica de un monje. Analizar un objeto o artesanía puede exponer los rasgos deseados de su creador (se precisa un éxito adicional). Con 5+ éxitos se pueden encontrar verdades proféticas en la obra, que el creador no puso conscientemente en ella. Los sucesos verdaderamente caóticos y aleatorios son terriblemente fáciles de analizar (contemplar una hoguera, ver las nubes arrastradas por el viento...). La información es poco fiable, pues es un análisis de la locura filtrada a través de la mente de un demente.

■ ■ ■ **Silenciar la Mente Cuerda**

Puedes hacer que tu víctima se sienta completamente desorientada. Ésta sólo será consciente de fragmentos sueltos de sus propios recuerdos. Se sentirá confusa constantemente y vagará de un lado a otro, aturdida y sin saber que hacer exactamente. Las órdenes imperiosas pueden provocar que realice tareas sencillas. Es difícil que la víctima recuerde quién le provocó ese estado sin ayuda, pues apenas recuerda muchos detalles sobre ella misma o su vida, ni del lapso que pasó confundida. Tendrá poca iniciativa pero puede responder a preguntas directas. Sólo su supervivencia inmediata la obliga a protegerse, aunque cuando pasa el peligro continúa en su estado, si el efecto no ha concluido. También puedes usar este poder para enfurecer a tus víctimas hasta el Frenesí, o incapacitar-

las de temor, haciendo que caigan en un colapso sollozante. En estos aspectos, el blanco seguirá fuera de sus cabales. **Sistema:** Se entabla contacto visual y una breve conversación con el blanco y se tira *Manipulación+Intimidación* (dif. *Percepción+Autocontrol/Instinto* del mismo). La duración es igual al poder de Nivel 1 de esta Disciplina. Un fracaso te hará blanco del poder y el efecto que deseabas para tu víctima con una duración determinada por los fracasos -1- logrados (como si fuesen éxitos). El fallo vuelve a la víctima inmune a tu Dementación por el resto de la escena. Alguien en furia entra en un estado similar al Frenesí, que dura exactamente un día completo (a diferencia de la confusión). La catatonia hace al blanco derrumbarse, incapaz de hacer una acción útil durante un día completo. Una víctima de este efecto deberá gastar un punto de *Fuerza de Voluntad* para liberarse del estupor y efectuar cualquier acción coherente durante un turno (acción que emplee una Reserva de dados).

■■■■■ **Locura Aullante**

Este poder te permite volver loca a tu víctima. Ésta pierde la razón por completo y adquiere cinco Trastornos Mentales elegidos por ti, que tengan sentido como un grupo, aunque sólo sea mediante una lógica onírica (el Narrador es el que impone la mecánica exacta de juego de dichos Trastornos). Para que este poder tenga algún efecto, debes lograr la atención completa durante un turno en tu víctima antes de usarlo. **Sistema:** Los éxitos que consigas tirando *Manipulación+Intimidación* (dif. *Fuerza de Voluntad* del blanco), determina la duración de los efectos. Tras el estado de locura, aunque el blanco pierde sus Trastornos, en momentos de gran tensión o cuando la luna es mayor, puede tener recuerdos traumáticos. El fallo en el poder inmuniza durante una escena al blanco de cualquier uso posterior de tu Dementación. Un fracaso elimina durante una escena tus propios Trastornos, haciéndote dolorosa y horriblemente consciente de tu propia locura. Grado de Éxito: 1 éxito (1 turno); 2 éxitos (1 noche); 3 éxitos (1 semana); 4 éxitos (1 mes); 5+ éxitos (1 año).

EXTINCIÓN

Esta Disciplina es exclusiva de los Assamitas, creada específicamente para asesinar sigilosamente.

■ **Silencio de la Sangre Ardiente**

Con este poder eres capaz de crear una zona de silencio de origen sobrenatural, de la cual no puede surgir sonido alguno (aunque el sonido exterior a la zona sí puede entrar) -ni siquiera quien creó el área puede oír sonidos de dentro de la misma-. La zona puede fijarse o viajar contigo. **Sistema:** La activación requiere 1 pto. de Sangre y una acción normal. El área de efecto es un radio de 6 metros en torno a ti (o bien llena la habitación, pasillo o área cerrada en la que estés, que no sea mayor de 12x12 metros aprox.), y sus efectos permanecen durante aproximadamente una hora, o hasta que hagas que cesen, siguiéndote donde quiera que vayas. La Maldición del Silencio (otra aplicación) requiere 2 ptos. de Sangre y 5 turnos de concentración completa en un área cerrada que se desee silenciar. Después de ello, el silencio sobrenatural llena el lugar, y permanece aunque te marches de allí, hasta que decidas eliminarlo. Sólo se puede crear una Maldición de Silencio, así que si quieres usar el Silencio de la Sangre o la Maldición de Silencio, debes deshacer la anterior que tengas impuesta (no se puede crear más de una zona de silencio).

■■ **Toque del Escorpión**

Este poder te permite transformar una pequeña porción de tu sangre en un veneno místico, el cual brota en la parte elegida de tu cuerpo (generalmente la mano), y tras ello usarlo para infectar a tu víctima y robarle la resistencia. También puedes impregnar tus armas o incluso escupirlo. **Sistema:** El empleo de este poder requiere gastar tanta Sangre como veneno se desee crear (como límite de gasto la propia *Resistencia*), y tirar *Fuerza de Voluntad* (dif. 6) para que el veneno esté listo. El éxito asegura que el veneno dure hasta el próximo amanecer o sea usado (lo que llegue antes). Cuando el veneno toca la piel del blanco (o su sangre), tiras *Resistencia+Fortaleza* (dif. 6), y los éxitos son los niveles de *Resistencia* que el blanco pierde por un tiempo determinado por la tirada inicial de *Fuerza de Voluntad*. Si la *Resistencia* de un mortal llega a 0, queda enfermo terminal y pierde inmunidad a las enfermedades (sucumbirá en un año a menos que pueda aumentar de alguna forma su *Resistencia*. Si la de un Cainita llega a 0, cae en Letargo hasta recuperar un punto. Si se reduce de

forma Permanente, sólo se puede salir del Letargo por medios místicos. Por supuesto, eres inmune a tu propio veneno, pero no al de otro usuario de Extinción. Las opciones de infección incluyen tocar piel con piel, llenar la boca para un "beso de la muerte", untarlo sobre un arma (que al causar daño o tocar la piel, infecta -untarlo en manos o armas requiere una acción-), o escupirlo (*Resistencia+Atletismo* a dif. 6 para impactar), con un alcance de 3 metros por pto. de *Fuerza* o Potencia. No se pueden escupir más de 3 ptos. de Sangre con esta opción. Efectos de Duración: 1 éxito (1 turno); 2 éxitos (1 hora); 3 éxitos (1 día); 4 éxitos (1 mes); 5+ éxitos (permanente -pero el jugador puede recobrar la *Resistencia* con experiencia-). Los proyectiles envenenados pierden el fluido en vuelo.

•••La Llamada de Dagon

Este poder hace que la sangre de tu víctima se vuelva contra ella (reventando sus vasos sanguíneos y llenando sus pulmones de vitae que lo estrangula desde dentro). La sangre constriñe el cuerpo de la víctima mientras fluye por su sistema, por lo que incluso funciona con Cainitas. Hasta que la víctima no caiga presa de la agonía o espasmos mortales, el poder no tiene efecto visible. **Sistema:** Antes de usarlo, debes tocar a tu blanco. En el plazo de una hora tras tocarlo, podrás usar el poder, aunque el blanco no esté a la vista, gastando para ello un pto. de *Fuerza de Voluntad*, tras lo cual tiras tu *Resistencia* contra la del blanco (ambas a una dif. igual a la *Fuerza de Voluntad* del adversario). Los éxitos del atacante son los niveles de daño Letal que sufre el blanco (no absorbibles). Gastando un pto. adicional de *Fuerza de Voluntad* en el siguiente turno, puedes seguir usando el poder con una nueva tirada. Mientras siga el gasto (en el plazo de esa hora posterior al contacto), se puede seguir aplicando el poder, destruyendo a la víctima desde dentro. La Fortaleza y las protecciones sobrenaturales pueden amortiguar el daño.

••••Caricia de Baal

Este poder mejora los efectos del Toque del Escorpión, transformando la vitae en un icor ácido que destruye carne viva y no-muerta. Se pueden impregnar armas o las propias uñas, pero no proyectiles, que pierden el icor en el vuelo. **Sistema:** Sólo es necesario decidir cuantos ptos. dedicarás a crear este icor, untando con ellos cualquier arma de filo o penetrante, garras, o uñas. El veneno es pegajoso y muy concentrado. Mientras el veneno esté en el arma, su daño se considera agravado. Cada golpe con éxito, aunque se absorba todo el daño, gasta un pto. de Sangre del total untado en el arma. El fallo no gasta el icor. Este icor dura hasta el próximo amanecer, si no se usa, y quien lo crea es inmune a él.

•••••Esencia de Sangre

Este poder te permite realizar una "Diablerie portátil", pudiendo transportar durante cierto tiempo la esencia del alma y el poder vampírico de una víctima Cainita, la cual, por supuesto, es destruida en el proceso, si se realiza correctamente. Dicha esencia puede ser consumida más adelante o utilizada para objeto de estudio de la existencia del Cainita a quien se le arrebató. **Sistema:** El proceso es similar a la Diablerie. Se desangra por cualquier método a la víctima, y luego se le extrae la "Sangre del Corazón". Pero en vez de chuparla por la fuerza bruta, se usa la Extinción para ello. No se realiza la tirada extendida de *Fuerza*. En su lugar, se hace de *Fuerza de Voluntad* (dif. 9) que funciona como dicha tirada de *Fuerza* (daño agravado no absorbible incluido por éxito). El fallo implica que se debe descansar un turno en que no se consigue nada, para continuar al siguiente. El fracaso implica que no se puede usar el poder, pero se puede seguir con una Diablerie normal. Como en la Diablerie, la víctima permanece consciente durante todo el proceso y puede resistirse. Cuando se pierde toda la Salud, el blanco es destruido y su esencia es extraída (habitualmente recogida en un cáliz o recipiente adecuado). La Sangre del Corazón (en forma de líquido negro con brillos rojizos), permanece fresca y líquida tantas noches como la *Fuerza de Voluntad* del usuario de este poder. Pasado ese tiempo, se coagula y seca, perdiendo su poder. Cualquiera que beba el destilado fresco gana todos los beneficios y peligros en potencia de haber Diabolizado con éxito a la víctima. En este caso, se considera que la *Fuerza de Voluntad* del blanco es una unidad menor a partir de la segunda noche en que la vitae esté fuera de su cuerpo destruido, para los efectos normales de la confrontación de voluntades (hasta un mínimo de 2, y nunca menor).

MORTIS (SENDAS)

Mortis es una capacidad de Hechicería de la Sangre que tiene una cierta relación con la Taumaturgia, aunque su esencia no es la vitae Cainita y sus propiedades místicas, sino la muerte, los cadáveres, y la transmutación de sus "propiedades" en algo mágico y místico. Mortis es una Disciplina que, al igual que Taumaturgia, posee varias Sendas de poder, aunque en su caso no existe ninguna Senda Primaria seleccionada como tal, sino que aquella elegida como tal es la considerada Senda Primaria para el hechicero de Mortis. En este caso, esta Disciplina no posee el mismo sistema que la Taumaturgia. Sus tiradas, dificultad y gasto de Rasgos se encuentran definidos en cada poder.

La Podredumbre de la Tumba

Esta Senda potencia la obra del tiempo sobre todas las cosas, destruyéndolas finalmente; incluso aquellos que no mueren pueden terminar afectados por esta Senda.

■ Destruir la Cáscara

Este poder convierte un cadáver humano o animal (no más del triple del volumen de un humano robusto) en unos 15 kg. de polvo ordinario, de aprox. igual forma y tamaño que el cuerpo. **Sistema:** Se gasta 1 pto. de Sangre (se deja caer sobre el cadáver) y se tira *Inteligencia+Medicina* o *Trato con Animales* (dif. 6). Sólo se precisa un éxito para convertir el cadáver en polvo, pero el proceso lleva tantos turnos como 5-éxitos logrados. Sólo un examen sobrenatural puede dar datos del polvo.

■ ■ Rigor Mortis

Este efecto provoca una rigidez semejante a la de un cadáver en un cuerpo vivo o no-muerto, permitiendo el movimiento con la más extrema de las dificultades. **Sistema:** Se gasta 1 pto. de *Fuerza de Voluntad* y se tira *Manipulación+Medicina* (dif. 7) Cada éxito congela al blanco 1 turno en su sitio. Un fracaso hace al blanco inmune a esta Senda durante las próximas 24 horas. El blanco debe estar visible y a menos de 25 metros para que esta habilidad surta efecto. El blanco inmovilizado se trata como si estuviese estacado. Tirando *Fuerza de Voluntad* (dif. 7, 2 éxitos) el blanco puede moverse 1 turno. Fallar causa 1 nivel de daño Contundente y otro turno congelado. El fracaso lo causa Letal.

■ ■ ■ Marchitar

Este poder convierte un órgano no vital (miembros, piel del rostro, cabello, ojos, oídos -se precisan 2 éxitos para cegar o ensordecir permanentemente, uno por cada ojo u oído -) de un vivo o no muerto en una cáscara marchita, inutilizándolo. **Sistema:** Tras gastar 1 pto. de *Fuerza de Voluntad* se debe tocar un miembro elegido del blanco (usando *Destreza+Pelea* en un golpe apuntado, si el blanco evita activamente ser tocado). El éxito causa 2 heridas Agravadas en el contacto. A menos que el blanco absorba las dos (con Fortaleza), el miembro golpeado está tullido e inútil hasta que ambas heridas se curen. Los mortales no pueden curar estas heridas si no es por medios arcanos. Un miembro tullido no degenera más, con lo cual no se infectará o sufrirá gangrena. Dependiendo del miembro, los efectos son: un brazo tullido tiene *Fuerza* 0 y no puede llevar nada más pesado que 1/4 de kg. Una pierna lisiada impide el movimiento más rápido que arrastrando el miembro o dando saltitos (como el Defecto Cojera). Un único ojo u oído sanos impone +1 a la dif. de tiradas de *Percepción* relevantes. Perder ambos ojos u oídos crea el Defecto Ciego o Sordo. Una lengua marchita causa el Defecto Mudo. Un rostro marchito reduce la *Apariencia* en 1 por cada herida sufrida.

■ ■ ■ ■ Corromper la Carne No-Muerta

Este efecto transmite una virulenta enfermedad sanguínea y contagiosa al blanco, ya sea un mortal o Cainita, que lo debilita (causa torpeza, letargo, náuseas, pérdida de sangre y la incapacidad de mantener vitae dentro de su organismo) y, en algunos casos, le impide ingerir alimento o sangre. La enfermedad acaba aprox. en una semana. Los mortales se contagian pasando unas pocas horas junto a otro mortal contagiado. Los Cainitas que beben sangre contagiada sufren la enfermedad también, aunque sólo la contagiarán si beben de otro mortal o pasan su sangre a otro Cainita o mortal. **Sistema:** Tras elegir un blanco a la vista, a no más de 20 m., se tira *Manipulación+Medicina* (dif. 6) y se gasta 1 pto. de *Fuerza de Voluntad*. La víctima tira *Resistencia* (+Fortaleza) a dif. igual a la *Fuerza de Voluntad* del hechicero. Si el brujo vence en éxitos, el blanco adquiere la enfermedad. Sus efectos son:

Fuerza y Destreza reducidas a la mitad (redondeando hacia abajo); -1 a la Reserva de *Destreza*; el jugador Cainita debe gastar 1 pto. de Sangre adicional cada noche, sólo para despertar. Los mortales pierden 1 nivel de Salud por día; el Cainita debe tirar *Autocontrol/Instinto* al alimentarse (dif. 8). El fallo hace que no pueda mantener la sangre dentro de su cuerpo, y la vomita en espantosos borbotones, perdiendo cualquier beneficio del alimento. Los mortales vomitan la comida.

Cada noche, a la puesta de sol, la víctima puede volver a tirar *Resistencia* para vencer la peste, la dif. es 11 menos el número de puestas de sol tras adquirir la enfermedad. Con una tirada con éxito, la enfermedad se detiene y el blanco empieza a recuperarse, recobrando instantáneamente la capacidad de ingerir sangre o alimentos, y recupera un pto. de Atributo perdido por hora, hasta que vuelvan todos.

◆◆◆◆ **Disolver la Carne**

Como el nivel 1, este poder convierte carne vampírica en polvo o ceniza. **Sistema:** Tras el gasto de 2 ptos. de Sangre y 1 de *Fuerza de Voluntad*, el hechicero carga la sangre con el poder de la tumba, y debe rociar la dosis por completo y en breve sobre su blanco (no valen sólo unas gotas). Al tocar su carne, pedazos enteros de la misma se deshacen en cenizas. El hechicero tira *Fuerza de Voluntad* (dif. *Resistencia*+3 de la víctima). Cada éxito causa 1 herida Agravada. La carne perdida debe ser regenerada laboriosamente por la víctima, y el polvo que queda tiene indudablemente propiedades místicas que pueden utilizarse por hechiceros de la Sangre, mortales o Magos. Cada herida hace perder 1/8 del peso del blanco (el Narrador elige dónde se produce la pérdida). La regeneración de las partes perdidas se produce cuando se curan las heridas agravadas.

El Cadáver dentro del Monstruo

Esta Senda permite aplicar algunos rasgos de los cadáveres a los vampiros, y puede aumentar o reducir estos rasgos según el nivel del poder de esta magia.

◆ **Máscara de la Muerte**

Este poder permite asumir un semblante cadavérico sobre uno mismo o sobre otros (puede usarse para ocultarse en una tumba, pues un vampiro, igual que los cadáveres reales, no respira ni tiene pulso -aunque sigue siendo vulnerable a aquello que lo daña especialmente-). **Sistema:** Se requiere 1 pto. de Sangre para adoptar el aspecto de cadáver, que causa -2 en *Destreza* y *Apariencia* (mínimo 1 en *Destreza* y 0 en *Apariencia*) mientras dura el poder. El afectado también gana +2 dados a *Intimidación*, si se desea aterrorizar a un espectador. Si el blanco se queda completamente quieto, un observador debe lograr 5 éxitos en *Percepción+Medicina* (dif. 7) para distinguirlo de un cadáver normal (no hace falta tirar nada para quedarse quieto, porque los vampiros no tienen funciones autónomas). Si se inflige este poder en otro que no sea uno mismo, tras el gasto, se debe tocar al blanco y tirar *Resistencia+Medicina* (dif. *Resistencia*+3 del blanco). Dura 1 día y 1 noche completos, a menos que quien lo invocó desee eliminar sus efectos antes.

◆◆ **Frío de la Tumba**

Este efecto insensibiliza a su usuario contra el dolor físico y emocional, aletargando su cuerpo, mente y espíritu. Su piel se hace muy fría con ello, y cuando habla, su aliento se condensa incluso en el aire cálido, y quien posee sentidos excepcionales puede ver un tinte rojizo en el aliento. **Sistema:** Se gasta 1 pto. de *Fuerza de Voluntad*. El resto de la escena, no se sufre penalización por heridas, y se gana 1 dado adicional en Reservas de dados que impliquen resistir la manipulación mental (como *Intimidación* o *Empatía*), aunque se pierde un dado en las Reservas para manipular emocionalmente a otros. No obstante, la Bestia reacciona normalmente en su interior a los estímulos.

◆◆◆ **Maldición de la Vida**

Este poder produce los peores efectos y penalidades de la vida en un Cainita, eliminando temporalmente su naturaleza cadavérica para recrear una falsa vida. Estos efectos son el hambre y sed mundanas, sudor y otras secreciones, necesidad de orinar y defecar, reducción de la agudeza sensorial y una vulnerabilidad particular a los ataques que el blanco podría ignorar como vampiro. **Sistema:** Se gasta 1 pto. de *Fuerza de Voluntad* y se tira *Inteligencia+Medicina* (dif. 8), seleccionando a un blanco a no más de 20 metros dentro de la línea de visión. Logrando éxito, el blanco sufre las

debilidades de los vivos sin ganar beneficios de tal estado. No es inmune a la luz u objetos sagrados, pero sí sufre grandes molestias por las necesidades mundanas, con el resultado neto de +2 a la dif. en todas las tiradas que haga. Puede ignorar las distracciones gastando 1 pto. de *Fuerza de Voluntad* por escena. Además, no se puede usar sangre para elevar Atributos mientras dura el efecto y la *Fuerza de Voluntad* no anula esta penalización. El efecto dura hasta la próxima puesta de sol. Por supuesto, fracasar en este poder afecta al lanzador del mismo por ese mismo tiempo.

◆◆◆◆ Don del Cadáver

Este efecto permite ignorar la mayoría de las debilidades de su naturaleza por un corto tiempo. No será especialmente vulnerable a la luz del sol, artefactos sagrados, Frenesí, o a que su corazón sea atravesado por una estaca. Al usarlo, el aspecto del Cainita se vuelve aún más cadavérico que con el Nivel 2 de esta Senda, incluso que el habitual del Clan Capadocio. Suele durar apenas un minuto, tiempo suficiente para correr a través de un edificio en llamas sin temer al frenesí o la muerte instantánea. **Sistema:** Tras el gasto de 1 pto. de *Fuerza de Voluntad* y tirar *Resistencia+Ocultismo* (dif. 8), cada éxito permite pasar al hechicero un turno en un estado en el cual es más semejante a un cadáver animado que a un vampiro. Los artefactos y el suelo sagrados no le afectan, y es inmune al Frenesí y al Röttschrek. La luz del sol sólo causa daño Contundente (y sólo piel desnuda en día despejado). Una estaca que atraviesa el corazón causa el mismo efecto que un cuchillo atravesando su bazo. El fuego le daña como si fuese mortal, causando daño Letal. Si el poder concluye con el usuario expuesto a cualquier cosa o efecto que le causa daño especial, sufre sus efectos de inmediato (la estaca lo inmoviliza, el fuego y el sol arrasan su cuerpo, etc. y en los últimos casos debe tirar por *Coraje*). Su aura cambia a un tinte rojo pulsante bajo el efecto de este poder, aunque el vampiro podrá usar todos sus poderes y habilidades normalmente. El uso de esta habilidad puede ser interpretado como un rechazo de incluso el eco de la humanidad en la forma Cainita, por lo que puede interferir con el avance del personaje en su Camino, a discreción del Narrador.

◆◆◆◆ Don de la Vida

Este poder permite disfrutar de los mejores beneficios del estado de vida, por un breve lapso de tiempo, manteniendo muchas de las cualidades de Cainita, aunque a un tremendo coste de vitae. El Cainita puede disfrutar de comer y beber, del sexo, y el sol no le abrasa. Los efectos duran hasta la siguiente medianoche tras activar el poder, así que conviene usarlo justo después de medianoche. **Sistema:** Se deben gastar 12 ptos. de Sangre en turnos consecutivos y continuos (no vale gastar varios, correr a alimentarse, y terminar el gasto), y una tirada de *Resistencia+Ocultismo* (dif. 6). Sólo es necesario un éxito. Fracasar podría causar la muerte instantánea del personaje, o el Abrazo involuntario de una víctima a la que se está desangrando mientras se gasta sangre (el gasto puede realizarse a la vez que el vampiro se alimenta). Tras la transformación exitosa, el personaje es bastante inmune al sol (las dif. de absorción son la mitad para luz de sol directa, y no se sufre daño si se está lo suficientemente cubierto). Se pueden usar *Auspex* y *Fortaleza* (si se poseen). Se pueden conservar otras Disciplinas si el Narrador lo considera dramáticamente adecuado. También mantiene los beneficios con respecto al daño Contundente. Los artefactos y suelo sagrados, la fe humana y ser estacado siguen afectándole. La sangre sigue siendo vitae, y el uso de este poder (que crea una parodia de vida humana) puede interferir con el avance de un Cainita en su Camino. El fuego no le causa mayor daño que a un mortal, pero la Bestia aún se agita ligeramente en su interior. Las dificultades de Frenesí y Röttschrek se dividen entre dos (redondeando hacia arriba). El vampiro puede permanecer activo de día, sin las penalizaciones de Camino, pero aun así estará algo cansado, porque no son sus horas habituales de actividad. Cuando termina este efecto, la Bestia domina al vampiro durante las seis siguientes noches (todas las dificultades para el Frenesí suben +3). Es prudente esconderse en ese período, aunque, depende del Camino, el aislamiento forzado puede llevar al Frenesí por sí mismo.

Animación Cadavérica

Esta Senda permite animar a servidores cadavéricos, mejorando la precisión y la cantidad de servidores según se perfecciona el poder de la misma.

• Rastro de Vida

Este poder causa que un cadáver exhiba algún rasgo de vida, estimulando místicamente su carne. No puede hacerle hablar, y si le fuerza a abrir los ojos, no habrá duda de que el cadáver está muerto, al mostrarse lo lechoso y podrido de los mismos. **Sistema:** Se selecciona un cadáver a la vista a menos de 10 metros, y se tira *Manipulación+Ocultismo* (dif. 6). El número de éxitos determina lo complejo del movimiento. Uno produce un espasmo en un cadáver, o movimientos leves parecidos. Se pueden reproducir latidos humanos. Más éxitos implican movimientos más realistas, aunque no se puede lograr más que imitar a un mortal dormido. Un éxito produce un rápido espasmo, una inspiración o un único movimiento. Cuatro permiten un patrón de movimiento, un pulso, respiración, agitarse ligeramente o incluso todos ellos. Dura una escena. Un fracaso causa que el cadáver se descomponga como si se usase *Destruir la Cáscara* de la Senda La Podredumbre de la Tumba. Un observador debe lograr más éxitos que el usuario del poder en *Percepción+Medicina* (dif. 7, 5 si se toca el cadáver) para darse cuenta de que el cadáver está realmente muerto. El éxito es automático si se observan los ojos del cadáver. Sobre un Cainita en letargo puede usarse con 2 éxitos adicionales mínimos, aunque es ineficaz sobre Cainitas de Generación menor.

• • Invocar al Sirviente Homúnculo

Este efecto permite animar una parte de un cadáver para que sirva como informador discreto y silencioso de su amo Cainita. Una mano caminará sobre sus dedos, y unos ojos rodarán sobre sí mismos, aunque se sabe de historias más extrañas. El Homúnculo tiene sentidos místicos para "ver y oír", y se esconde muy bien, poseyendo algo de inteligencia propia. A menos de 500 m. del usuario se comunica con él por una tosca telepatía, comunicando lo que ve y oye. Puede comprender órdenes simples habladas o telepáticas, aunque carece de iniciativa, fallo que queda patente cuando sale del radio de telepatía de su controlador. No puede llevar nada, pero se pueden sujetar objetos pequeños muy a él. **Sistema:** Se gasta 1 pto. de Sangre (dejando caer unas gotas sobre la parte a animar del cadáver disponible), tirando *Destreza+Ocultismo* (dif. 7). Un fracaso pudre el residuo de vida del cadáver, haciéndolo inútil para propósitos posteriores de este poder. Un éxito anima un miembro (mano u otra parte) con las siguientes estadísticas:

Fuerza 1, Destreza 4, Resistencia 1, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 2.

Ataque: Pellizco, golpe o garra (2 dados daño).

Alerta 1, Atletismo 1, Esquivar 2, Sigilo 2.

Niveles de Salud: OK, -5. Mov.: 2 m./turno.

El Homúnculo obedece por completo a su creador e ignora otras órdenes o peticiones. Si se comunica telepáticamente con él, actúa según sus instrucciones más recientes hasta que oiga otra cosa. Permanece activo durante una escena por éxito. Un nuevo gasto de Sangre y otra tirada, antes de que el sirviente deje de funcionar, puede extender la actividad durante una escena adicional por éxito. El Homúnculo puede ser matado en combate, y no tiene resistencia al daño Contundente como un vampiro.

• • • Animar al Sirviente Cadavérico

Este poder anima a un cadáver, ya sea reciente o descompuesto hasta un estado esquelético, para que sirva al hechicero. Es incapaz de pensamiento independiente, pero puede seguir órdenes habladas perfectamente, pero no es un combatiente. Puede estorbar a un enemigo poniéndose en su camino o intentando quitarle sus cosas, pero no tiene habilidad de combate. **Sistema:** Se gasta 1 pto. de Sangre (dejando caer vitae en la boca de un cadáver) y se tira *Manipulación+Ocultismo* (dif. 6). Un fracaso destruye el cadáver en una llamarada sobrenatural. Cada éxito anima el sirviente por una escena. Puede hacer tareas sencillas del hogar (limpiar, preparar comidas y escoltar a visitantes). No puede hablar y se descompone lentamente, exhibiendo síntomas de deterioro. Puede gesticular (de forma torpe y simple). No luchará, pero puede "liberar amablemente" de sus armas y armaduras a los "invitados", intentando desarmarlos, si así se le ordena. Cuando termina la animación, el cadáver puede ser alzado de nuevo, si no es destruido. La animación lleva 3 turnos. Sus características son:

Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 1.

Pericias 1, Senescal 2. Son inmunes a casi todos los poderes que alteran la mente. Mov.: 5 m./turno.

Niveles de Salud: OK (x3), -2 (x2). Absorben daño Letal y Contundente como vampiros.

●●●● Llamar al Athanatos

Este efecto alza un cadáver animal o humano, imbuyéndolo de la motivación de matar. La criatura animada está versada en el combate y las armas, aunque el ser vivo original no lo fuese. Este poder debe usarse con cuidado, porque en ocasiones, el ansia de matar supera el control del brujo, y el cadáver alzado puede lanzarse incluso contra él para destruirlo. **Sistema:** Se deben gastar 2 ptos. de Sangre (dejando caer vitae sobre un cadáver durante 5 minutos, en un patrón ritual) y tirar *Resistencia+Ocultismo* (dif. 8). Con un fracaso, el guerrero explota en un amasijo de carne podrida e inútil. Con un éxito, se alza como un *Athanatos*, con las características dictadas más adelante. Éxitos adicionales pueden mejorar las habilidades de combate del guerrero. Al alzarse, de inmediato intenta librarse del control del brujo. Aunque no tiene mente, su voluntad es fuerte, y si el hechicero pierde su control, la criatura atacará a lo más cercano que tenga (mortal o vampiro). Para retener al monstruo, se debe tirar con éxito *Fuerza de Voluntad* (dif. 7) a unos pocos metros cerca de él. Si la criatura de la que el monstruo se alza tenía valores de *Pelea*, *Tiro con Arco*, *Esquivar* o *Armas C.C.* mayores que el estándar, la criatura posee los valores más altos. Cada éxito adicional en la invocación puede añadir dados a cualquiera de estas habilidades, hasta un máximo de 5 en cualquiera. Todo lo que no sea combatir son acciones fuera del alcance del monstruo. Puede abrir una puerta, pero no sabrá manejarse para servir una copa. El monstruo queda activo hasta el final de la noche, y puede alzarse de nuevo si no es destruido. Si se aleja más de 100 metros de su controlador, empieza a atacar a todo lo que se encuentre, y para recobrar el control, el brujo debe acercarse a unos metros de la criatura con la correspondiente tirada. Cuando la criatura cesa un combate, se debe volver a tirar por su control, si no hay más enemigos, para que no continúe destruyendo.

Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4, Percepción 1, Inteligencia 1, Astucia 2.

Aletismo 2, Esquivar 3, Pelea 3, Tiro con Arco 2. Se mueve como un humano normal.

Es inmune a casi todos los poderes que alteran la mente.

Niveles de Salud: OK (x4), -5. Absorbe daño Letal y Contundente como vampiros.

Ataques: Puñetazo (*Fuerza+1* Contundente). Suele ir con Espada y Armadura ligera o mixta.

●●●● Convocar al Ejército de Cadáveres

Con este efecto, el brujo ahora puede convocar a un grupo de guerreros cadavéricos como en el anterior podía hacerlo con uno sólo. El problema de la pérdida de control, no obstante, ahora es mucho más grave. **Sistema:** El personaje gasta 3 ptos. de Sangre en un ritual de 10 minutos, en los que vierte su vitae sobre tantos cadáveres como desee animar, y tira *Resistencia+Ocultismo* (dif. 8). Cada éxito anima a 2 guerreros cadavéricos con las mismas características que un *Athanatos* normal (si eran guerreros con mejores Atributos y Habilidades de combate, los valores superiores sustituyen a los del *Athanatos* normal). Este poder no permite usar éxitos adicionales para mejorar los Rasgos de los *Athanatos* convocados. El fracaso, en esta ocasión, provoca que de inmediato los *Athanatoi* se levanten inmunes al control del brujo y ataquen a todo lo que se mueva durante una escena, para explotar después en un amasijo de carne y humo. El hechicero debe imponer su control sobre los *Athanatoi* que se alcen con éxito, al igual que con el nivel anterior, pero en este caso la dif. para todo el grupo es 9. El ejército de cadáveres dura toda una noche. Este poder puede usarse para crear grupos de Sirvientes Cadavéricos (como en el Nivel 3). La dif. sigue siendo la misma, pero los éxitos adicionales pueden usarse para crear Sirvientes que no requieran tiradas de *Fuerza de Voluntad* para ser controlados, además de ser ligeramente más eficaces en sus tareas (aún sin ser combativos).

Los Cuatro Humores

Esta Senda, especialidad de las Lamias (las cuales no la enseñarán a nadie que no sea Lamia, e incluso se pensarán el hacerlo con un Capadocio), sintoniza con la parte oscura de la naturaleza femenina y permite manipular la esencia de la muerte en los cuatro humores de todas las criaturas vivas, que persisten en una quietud maldita dentro del cuerpo de un Cainita.

● Susurros al Alma

Este efecto permite desprender algo de humor de bilis (vaporoso) al oído de su víctima mientras habla con ella (el vapor se cuele por el oído), que a partir de ese momento es acosada por pesadillas y espantosos pensamientos día y noche, incapaz de conciliar el sueño, y se vuelve irritable y distraída

en la vigilia. **Sistema:** Se debe susurrar el nombre del objetivo en cuanto se conozca, al activar el poder sobre él. La víctima debe lograr *Fuerza de Voluntad* (dif. 8) o sufrirá horribles visiones y pesadillas, y escuchará demente susurros en la vigilia, un día y una noche por punto de *Manipulación* del usuario. Mientras duren los efectos, la víctima restará -1 a todas sus reservas de dados. La dif. del Röstchrek podría elevarse en +1 a discreción del Narrador también, como efecto colateral.

• • El Beso de la Madre Oscura

Gracias a sus estudios de la muerte, el vampiro puede invocar una fuerza entrópica venenosa que absorbe la vida, creándola a partir de vitae y bilis negra de quien usa el poder (su sabor es acre y amargo, como si estuviese quemada). Es posible transmitirla a través de un mordisco, matando a enemigos con notable presteza. **Sistema:** Se expectora un pto. de Sangre (esto es una acción refleja, pero para que cause efecto debe hacerse antes de morder), con el que se cubren los labios, haciendo del mordisco un ataque aún más letal. El ataque causa el doble de daño (agravado) antes de la absorción, y los efectos duran un combate o hasta que se limpie la bilis (lo que llegue antes).

• • • Humores Oscuros

Un vampiro con este nivel de *Mortis* es capaz de transformar uno de sus cuatro humores corporales en una repulsiva sustancia con efectos sobrenaturales. Usar los propios humores causa en el Cainita un efecto emocional opuesto al que se asocia a ese humor concreto. Usar la "sangre" lo deja deprimido; la "bilis amarilla" le causa calma y satisfacción; la "bilis negra" le causa optimismo, y la "flema" lo inquieta y enfurece. **Sistema:** Gastando dos ptos. de Sangre, se puede segregar una versión corrupta de uno de los cuatro humores corporales: flemático, melancólico (bilis amarilla), bilioso o sanguíneo. Este icor se mezcla en la bebida de la víctima, o se utiliza como agente de contacto (basta con el contacto con la piel: no es necesario que el icor alcance la corriente sanguínea, y es segregado por la piel del Cainita). La víctima debe pasar una tirada de *Resistencia* a dif. 8 para evitar los efectos. Sólo se fabrica una dosis por gasto. Los efectos emocionales en el Cainita no llevan asociado aspecto en tiradas de dados o en juego más que mera interpretación. Los tipos de icor son:

Flemático: Induce a la somnolencia; reducción de -2 a las Reservas de dados de la víctima por el resto de la escena.

(Bilis Amarilla) Melancólico: Induce visiones de muerte y melancolía; el blanco es incapaz de usar su *Fuerza de Voluntad* el resto de la escena, y todas las tiradas de este tipo tienen +2 de dificultad.

Sanguíneo (vitae): Provoca hemorragias excesivas; cualquier herida Letal o Agravada causa un Nivel de Salud adicional en el turno siguiente al acontecimiento de la herida. La vitae alterada por los Humores Oscuros NO transformará a un humano en ghoul, ni engendra Juramento de Sangre.

(Bilis Negra) Bilioso: Toxina letal; la víctima sufre tantos niveles de daño (Letal) como *Resistencia* del Cainita. La armadura no protege de este daño.

• • • • Desgarrar el Manto

Este poder insufla la esencia de la Muerte a través de sangre muerta al Cainita, transformándolo en un canal entre la tierra de los vivos y de los muertos, concediéndole además beneficios adicionales y alcanzando la comprensión de su propio estado no muerto. Su talante crece en introversión y frialdad, y debe esforzarse para prestar atención al mundo físico. **Sistema:** El vampiro debe beber cinco ptos. de Sangre de un cadáver ya frío (de no menos de 24 horas ni más de 3 días), gastándolos después durante el acto de invocación de este poder. El poder dura el resto de la escena. El personaje suma dos dados a todas las tiradas de absorción de cualquier daño. También puede atisbar en las Tierras de las Sombras pasando una tirada de *Percepción+Ocultismo* (a dif. variable: 5 en un cementerio, 6 en un lugar embrujado, 7 en una cálida hacienda, 8 habitualmente, 10 si se trata de una zona santificada) y hablar con los fantasmas (esto hace al usuario más susceptible a los poderes de los fantasmas). Por último, el vampiro adquiere la facultad de percibir las cualidades místicas y salud relativa de los seres a los que observa (si están heridos, enfermos y de cuanta gravedad; si sufren dolencias místicas, si son no-muertos, ghouls o mortales, cuándo morirán, etc.).

• • • • • Hálito Negro

El Cainita puede exhalar el leteo hedor de la tumba sobre sus víctimas (surgido de su negra bilis hacia los pulmones, combinado con su aliento), que quedan abrumadas por la desesperanza y la depresión que transporta la nube de su aliento a quienes estén cerca. El usuario se verá temporalmente a-

fectado por el optimismo y un mareo. **Sistema:** El personaje gasta un punto de *Fuerza de Voluntad* y otro de *Sangre*, y tira *Resistencia+Atletismo* (dif. 7), exhalando una nube oscura de vapor de 5 metros de diámetro por éxito. Es posible esquivarla (sólo un intento). Quienes sean atrapados, se verán abatidos por la depresión hasta el punto de suicidio, precisando tirar *Fuerza de Voluntad* (dif. 8 para mortales y 7 para sobrenaturales) y conseguir más éxitos que el Cainita. Los mortales (incluso Lupinos, ghouls y hechiceros) que fallen, intentarán suicidarse al turno siguiente, con los métodos más prácticos a su alcance. Si no lo consiguen a la primera, lo intentarán tan pronto como tengan nueva oportunidad. El impulso dura el resto de la escena (se podrían sufrir recaídas a lo largo del siguiente día). Quien tuviese éxito quedará encantado ante la idea de morir, y perderá 2 dados a cualquier Reserva por el resto de la escena. Un Cainita que fracase la tirada no intenta suicidarse. En su lugar, se sumerge en el Letargo (quien conozca poderes de Enterramiento o similar podrá usarlo antes de caer en él). La duración depende del Camino.

La Sombra de la Muerte

Esta Senda sintoniza fundamentalmente en algunos de los aspectos estéticos de la muerte, aunque también permite insuflar aspectos más prácticos sobre uno mismo u otros a los que su poder afecte.

■ Máscara de Muerte

Este poder permite al vampiro o alguien de su elección asumir un aspecto cadavérico. La carne queda lívida y tirante, y las articulaciones rígidas. **Sistema:** Se gasta un pto. de *Sangre* para activar el poder sobre uno mismo, y sobre otro se debe tocar al blanco, tirando *Resistencia+Medicina* (dif. *Resistencia+3* del objetivo). Los efectos duran hasta el siguiente amanecer o crepúsculo (lo que llegue antes) restan -1 a *Destreza* y *Apariencia* (mínimo hasta 1). Un Cainita o ghouls puede gastar 2 ptos. de *Sangre* para anular estos efectos. Evidentemente, este aspecto mortecino causa cierta desazón en quien observa al blanco, otorgando a éste +1 dado a cualquier tirada de *Intimidación*. Para tocar a un blanco que se resiste, es necesaria una tirada de ataque sin armas.

■ ■ Marchitar

Este efecto hace a un blanco sufrir los efectos temporales de una vejez prematura. Su piel se vuelve fina y descolorida, sus huesos quebradizos, e incluso puede sufrir artritis u otros efectos propios de la vejez. **Sistema:** Se debe tocar al oponente (si se resiste al contacto, se debe forzar como su fuese un ataque sin armas normal), gastando después 1 pto. de *Fuerza de Voluntad* y tirando *Manipulación+Medicina* (dif. *Fuerza de Voluntad* del blanco). La víctima entonces resta -3 a todos sus Atributos Físicos (hasta un mínimo de 1). Un mortal que realice actividades agotadoras bajo estos efectos debe tirar *Resistencia* (dif. 6) para evitar un paro cardíaco. Los efectos duran hasta el siguiente amanecer o crepúsculo, y afectan también a sobrenaturales y Cainitas (estos últimos no sufren efectos cardíacos, pero su gasto de *Sangre* se reduce en 1 pto. -nunca menos de 1 por turno-).

■ ■ ■ Despertar

Un Cainita que conoce este poder puede librarse de la "Muerte Menor", pudiendo despertar a voluntad del Letargo. También puede despertar a otros Cainitas. **Sistema:** Gastando 1 pto. de *Sangre* y otro de *Fuerza de Voluntad*, el personaje puede intentar salir del Letargo. Debe tirar su *Fuerza de Voluntad* permanente a una dif. variable según el Camino propio o del blanco. El valor total es 11-Camino del blanco o propio. Despertar a otros requiere tocarlos también. No se puede despertar del Letargo a alguien con una diferencia de 2 Generaciones por debajo de la del Cainita.

■ ■ ■ ■ Susurro de la Muerte

El Cainita puede liberarse completamente por un tiempo de las debilidades vampíricas y estar completa y verdaderamente "muerto" (más allá del letargo). En este estado, no será consciente de su entorno, ni podrá usar Disciplinas (ni siquiera mentales) o hacer nada. Está completamente muerto. Como cadáver, la luz del sol no le quema, las estacas no lo paralizan y el agua bendita no daña su carne. Si sale de este estado con una estaca en el corazón, no obstante, queda paralizado. **Sistema:** Entrar en este estado no cuesta nada, pero salir de él exige 2 ptos. de *Sangre*.

■ ■ ■ ■ ■ Muerte Negra

Tocando a su víctima, el vampiro puede hacer que muera pronto (si es mortal) o caiga en Letargo

(si es Cainita). El mortal empieza a exhibir síntomas de la peste: ojos hundidos y turbios, ganglios hinchados y palidez enfermiza. En el término de un día cesan todas las funciones corporales. Los vampiros entran en Letargo de forma inmediata. **Sistema:** Se debe tocar al blanco y tirar *Resistencia+Medicina* (dif. *Fuerza de Voluntad* del sujeto) y gastar 1 pto. de *Fuerza de Voluntad* y otro de Sangre. El éxito mata (o Aletarga) a la víctima.

OBTENEBRACIÓN

Esta Disciplina te permite manipular la oscuridad, y posiblemente el Abismo de sombras de la que procede, de una forma poderosa.

■ **Juego de Sombras**

Puedes manipular las sombras y atenuar la luz (aunque no apagarla) dentro de una zona. Entre otros usos (como eliminar la sombra de un vampiro), este uso te confiere a ti o sobre quien lo uses para favorecerle +1 a la Reserva de *Sigilo* y *Intimidación* (puedes manipular sutilmente las sombras que rodean al blanco para dar una apariencia más amenazadora), o la posibilidad de manipular la oscuridad para ver mejor a través de las sombras (reduciendo la penalización por oscuridad en tantos puntos como nivel de Obtenebración, hasta un mínimo de cero). Además, este poder resulta muy desconcertante para mortales. Siempre que se use cerca de un mortal, éste debe pasar una tirada de *Coraje* (dif. 7) o restar un dado a su Reserva en todas sus tiradas Sociales por la incomodidad. Cuando un mortal determinado haya pasado esta tirada, no necesitará hacerlo en lo sucesivo. **Sistema:** Este poder no exige tirada, pero cuesta un punto de Sangre activarlo y dura una escena.

■ ■ **Nocturno**

Puedes convocar una zona de materia negra, similar a la tinta. La oscuridad cubrirá la luz e incluso el sonido; la mayoría de los oponentes atrapados en su interior quedarán completamente cegados y carentes de orientación (amen de aterrados), además de incapaces de defenderse de ataques desde fuera de la oscuridad, e incluso alguien con Protean o Auspex a 1 sufrirá una penalización. Normalmente, la oscuridad es estática, pero puedes moverla si te concentras completamente en ello. Este poder no apaga fuegos, pero suprime su luz de forma que no se verán ni a un dedo de distancia. Debes mantener tu concentración durante todo el uso del poder, o se desvanecerá casi inmediatamente. **Sistema:** El éxito en una tirada de *Manipulación+Ocultismo* (dif. 7) crea una nube de oscuridad de 3 metros de diámetro (cuyos límites oscilan y ondulan), que puede doblar su diámetro por cada éxito adicional al primero. El alcance máximo de este poder es 50 metros. La oscuridad puede invocarse incluso en una zona que no se pueda ver, pero la dif. para ello es 9, y deberá gastar un pto. de Sangre. Todas las Reservas de Percepción dentro de la nube se reducen en -5, a menos que se posea un poder sobrenatural para percibir a través de ella, con lo que sólo se aplica una reducción de -2 dados. Todas las acciones que no sean sensoriales tienen un +2 a la dif., y la fría oscuridad absorbe la esencia vital de quien está dentro, aplicando un -2 a la Resistencia de quien está atrapado dentro. Mortales y animales atrapados dentro deben tirar *Coraje* (*Fuerza de Voluntad* para animales) igual que en Juego de Sombras, con las mismas consecuencias.

■ ■ ■ **Los Brazos de Ahriman**

Puedes invocar uno o más tentáculos de oscuridad desde una zona de sombras para agarrar a tus enemigos o usarlos como armas. **Sistema:** Gastar 1 pto. de Sangre y tirar *Manipulación+Ocultismo* (dificultad 7). Cada éxito crea un tentáculo de 2 metros de longitud, con una *Fuerza* y *Destreza* iguales al nivel de Obtenebración del Cainita. Se puede gastar Sangre para elevar estos Atributos en un pto. por dado extra en un Atributo, o aumentar en 2 los metros de largo. Posee 4 Niveles de Salud, no sufre penalización por heridas, absorbe daño con la *Resistencia+Fortaleza* del Cainita, no puede absorber daño agravado y es aún más vulnerable que un vampiro al fuego y la luz solar. Los tentáculos pueden llevar objetos o atacar golpeando (daño Contundente igual a la *Fuerza*). El daño por aplastamiento es *Fuerza+1* Contundente. Los tentáculos pueden emanar de varias sombras o de una sola, mientras estén en un radio de 20 metros máximo alrededor del Cainita que los invoca. Controlar los tentáculos no exige concentración exclusiva, mientras se les de órdenes sencillas. Las acciones más complejas sí requieren de la atención delicada del usuario.

■■■■ Sombras Nocturnas

El vampiro puede invocar imágenes e ilusiones sombrías, turbias y borrosas (ya que están hechas de sombras, no son creíbles a la luz del día). Poseen normalmente tamaño y forma humana, pero con la manipulación adecuada se puede crear una ilusión mayor o una pesadilla arremolinada de sombras y caos. Pueden ser del propio vampiro (algo útil como táctica de distracción), de monstruos o incluso de objetos inanimados. Las imágenes son completamente incorpóreas y los ataques no hacen más que atravesarlas. Otra opción es utilizar este poder para cubrir y disimular toda una zona con un surtido abrumador de formas que revolotean, confundiendo y desorientando a los enemigos del vampiro. **Sistema:** El vampiro puede crear una ilusión por cada éxito en *Astucia+Ocultismo* (dif. 7). También pueden usarse los éxitos para duplicar el tamaño de la sombra. Las víctimas deben tirar *Percepción+Alerta* (dif. 9) para percibir que la ilusión no es real. También puede utilizarse un éxito para cubrir una zona de 10 metros de diámetro con una nube de tenebrosa locura; cada éxito adicional añadirá otros 10 metros de diámetro. Todos los presentes que no tengan Obtenebración reducen en -3 su Iniciativa, y sufren una penalización de -2 dados en todas sus Reservas. Los éxitos adicionales le permiten al vampiro dirigir las Sombras Nocturnas con mayor precisión, respetando a sus aliados o determinadas zonas.

■■■■ Avatar Tenebroso

Puedes convertir tu cuerpo en una sombra inhumana que rezuma. La forma de la misma depende de tu naturaleza interior. En esta forma, podrás ver en la oscuridad total y deslizarte por las grietas más diminutas y serás inmune a los daños físicos (aunque tampoco podrás atacar de forma física; aun así puedes enroscarte en tus víctimas y rezumar sobre ellas como un amplio y viscoso manto; este contacto es extremadamente desconcertante y puede requerir una tirada de *Coraje* para evitar el pánico). El fuego y la luz del sol siguen haciendo su daño normal, pero son más dolorosos (psicológicamente) y molestos para el cuerpo sombrío. Se concede un +1 a la dificultad de evitar *Rötschrek* en este estado, a causa de este inconveniente, con la exposición a fuego o luz solar. **Sistema:** Deben gastarse 3 pts. de Sangre para convocar este poder, la transformación dura tres turnos en completarse. Puede reducirse el tiempo en un turno por cada pto. adicional gastado, hasta mínimo un turno. Puedes crear Brazos de Ahriman desde tu forma de Avatar Tenebroso.

QUIMERISMO

Esta Disciplina permite crear apremiantes ilusiones y alucinaciones que ofuscan los sentidos de los demás. Las ilusiones básicas pueden causar distracciones en la plaza del mercado o hacer que una moneda cualquiera parezca una corona de oro. Las más avanzadas afectan a sus víctimas a un profundo nivel psicológico, y una ilusoria estaca de madera podría herir realmente a un vampiro y hacer que se creyese paralizado.

La Disciplina es difícil de usar, y funciona mejor si sus víctimas no saben que sus poseedores la están usando. Aquellos que conocen secretos o habladurías sobre el Clan Ravnos desconfía abiertamente de él debido a su aptitud natural con estos poderes. Con los niveles adecuados de esta Disciplina, se puede hacer creer casi cualquier cosa a casi todos, y no es necesario recurrir a instrumentos contundentes como Dominación o Dementación para lograrlo.

El inconveniente es que la mayoría de sus poderes requieren gastar *Fuerza de Voluntad* (para representar una fracción del yo del vampiro que debe tomar parte en crear la ilusión). En el momento de crear una ilusión, ésta es muy real para el usuario de Quimerismo; por un momento, su poder también le engaña. Además, un fracaso con cualquier poder de Quimerismo hace que el Cainita sufra el embrujo de la ilusión que haya creado, como se describe en cada poder.

El Quimerismo no permite crear una ilusión que no pueda sentirse de alguna forma. No se puede crear una ilusión auditiva donde no se pueda oír, o la de una corona si se está cegado. Sin embargo, si se puede sentir la ilusión de algún modo, se pueden crear los otros componentes sensoriales de la misma (se podría crear una cuenca de cocido ilusorio con el segundo nivel, y tendría el sabor adecuado, incluso si está en el otro extremo de una habitación. Se podría crear la corona mencionada si fuese a descansar sobre la cabeza del propio usuario).

La víctima de las ilusiones no puede rechazarlas, incluso si duda de su autenticidad (sólo porque no creas que una ventana ante ti no esté realmente tapiada no significa que de repente puedas ver a través de ella). No obstante, las ilusiones no pueden sostener peso o impedir el movimiento más allá de una fugaz sensación de resistencia (Así, los ladrillos ilusorios de la ventana se pueden sentir con el tacto, pero al ejercer presión, serían atravesados. Creados con el primer nivel, serían atravesados como aire sin siquiera notar sensación de contacto). Hay excepciones. Quienes experimentan daño con el quinto nivel y que luego son convencidos de su naturaleza ilusoria se aliviarán de inmediato del daño sufrido.

■ **Ignis Fatuus**

Estas ilusiones estáticas y menores afectan a un solo sentido. Cualquiera que se encuentre en el lugar percibirá la ilusión con ese sentido, pero no con los demás. Ten en cuenta que, incluso aunque pueda ser detectada mediante el tacto (como una ráfaga de viento), en realidad la ilusión no está allí. De esta forma, una pared invisible podría ser tocada, igual que sentida una bofetada ilusoria, pero no podría impedir el paso de una persona, como un puente ilusorio ser empleado para cruzar un río. **Sistema:** Cuesta un pto. de *Fuerza de Voluntad* y una acción completa crear una ilusión, y dura hasta que el personaje decida borrarla, deje de sentirla o percibirla de algún modo como una ilusión (por ejemplo, atravesándola). Borrarla no cuesta tiempo ni esfuerzo, y es a voluntad de su creador (acción libre). Las ilusiones táctiles, de gusto u olfativas (o aquellas difusas como una ráfaga de viento, un brillo difuso o un sudario de oscuridad) sólo pueden afectar a un área de un radio de 20 metros por nivel de Quimerismo del usuario, afectando a una persona por punto de Quimerismo poseído dentro del área. Quien salga de la misma, deja de experimentar dicha ilusión. Las ilusiones visuales o auditivas pueden sentirse dentro del alcance normal de estos sentidos desde donde queden fijas.

■ ■ **Dweomer**

Una ilusión creada mediante este poder puede ser detectada por uno o todos los sentidos, como decida su creador. Una vez más, la ilusión no está allí realmente, y las táctiles pueden ser traspasadas (aunque se sienta el filo de una hoja ilusoria sobre la piel, no causará daño y traspasará ésta una vez se ejerza presión). Las ilusiones de este poder también son estáticas, aunque pueden reaccionar naturalmente al ambiente si se desea (la ropa ilusoria se mueve con su portador o cae al suelo si se suelta). Al crearse, debe decidirse si permanece inmóvil o sujeta a una persona, animal u objeto en particular. **Sistema:** Crear las ilusiones cuesta 1 pto. de *Fuerza de Voluntad* y otro de Sangre. Las ilusiones desaparecen del mismo modo que las de Ignis Fatuus.

■ ■ ■ **Aparición**

Este poder se emplea junto con alguno de los anteriores. Permite dar movimiento a las ilusiones creadas. Este movimiento parecerá perfectamente natural mientras el vampiro esté familiarizado con la forma de moverse del sujeto, y puede ser simple como una bandera ondeando, o complejo como un caballo con jinete a galope. **Sistema:** Tras crear la ilusión con algún poder anterior, el Cainita gasta un pto. de Sangre para hacer que una ilusión se mueva de una forma específica, dentro de lo razonable (si hace cosas imposibles para lo que la ilusión representa, un espectador puede identificarla como lo que es -con una tirada de *Empatía* o *Trato con Animales* implicada en la identificación, con una dificultad que dependa de la *Manipulación* del creador-); puede cambiar o detener este movimiento, pero sólo si no ha hecho más que concentrarse en la ilusión tras haberla creado. Si deja de concentrarse en ella, la ilusión se moverá con movimientos simples y repetitivos, acorde a lo que se pueda describir con una frase sencilla. Después de dejar de ejercer control por primera vez para definir un movimiento, no se puede volver a controlar dicho movimiento (así que mejor darle una buena utilidad antes de dejarlo a su albedrío). La duración es idéntica a los poderes anteriores.

■ ■ ■ ■ **Permanencia**

Este poder se puede apilar con poderes más sencillos, y permite que una ilusión perdure eternamente (incluso si su creador no está presente o es Destruído, a menos que sea desechada antes por el mismo). Sobre una ilusión móvil (con uso de Aparición), su creador la debe guiar por un patrón normal de movimiento antes de que pueda hacerlo permanentemente. A pesar de su permanencia, no es más real que una ilusión creada por los anteriores poderes. Ni daña ni soporta peso. **Sistema:**

Tras crear la ilusión, se invierte un turno adicional y un pto. de Sangre para hacerla permanente. Este poder no funciona con otra Disciplina que no sea Quimerismo, ni otras fuentes de ilusión ajenas que se pudiesen utilizar.

••••• Realidad Horrenda

Este poder se concentra en afectar sólo a un blanco, concentrando una realidad alterada sobre dicha víctima. Básicamente, la víctima cree completa y absolutamente que la ilusión es real. Un fuego falso le quema, una falsa pared le detiene y una flecha o espada falsa le hieren. El poder termina cuando el Cainita deja de concentrarse o ya no puede sentir la realidad alterada. **Sistema:** Cuesta 2 ptos. de *Fuerza de Voluntad* crear la ilusión, declarando al objetivo al crearla. La ilusión no puede sostener peso ni tomar ninguna otra acción que requeriría que existiera para cualquiera, aparte de la víctima, pero puede atacar a ésta y hacerle daño "real". Para que la ilusión ataque al blanco, el Cainita tira *Manipulación+Subterfugio* (dif. *Percepción+Autocontrol/Instinto* de la víctima). Cada éxito obtenido causa un Nivel de daño Contundente al blanco que no puede ser absorbido. Se puede hacer menos daño del que se ha tirado. El blanco sana todo el daño instantáneamente si se le convence de que es ilusorio, pero esto puede costar esfuerzo (una exhibición de trucos de Quimerismo es suficiente por la vía fácil). Para ello, se debe tirar *Carisma+Empatía* (dif. *Manipulación+Subterfugio* del Cainita que usó el poder), logrando al menos dos éxitos. Si no es convencido en las siguientes 24 horas posteriores al daño sufrido de su falsedad, deberá sanarlo de forma normal con Sangre (como Cainita) o tiempo (como mortal). Este poder puede tener otros efectos colaterales, como el Röstchrek en un vampiro, si la fuente de daño es fuego ilusorio.

SERPENTIS

Esta Disciplina se sostiene en las cualidades sobrenaturales de las serpientes y su relación con la mitología egipcia de Set, el Dios Serpiente, para recrearlas de una forma tenebrosa en el cuerpo del Cainita que utiliza sus poderes.

■ Ojos de Serpiente

Puedes otorgar a tus ojos una mirada hipnótica que seduzca e inmovilice a mortales y Cainitas por igual; no podrán moverse, y hablarán con un quedo susurro, hasta que el Cainita mire (aunque sea por un momento) a otro lado. Al usar el poder, los ojos se vuelven dorados con grandes iris negros. **Sistema:** Captar la atención del blanco requiere *Manipulación+Etiqueta* (dif 4). Si el blanco ya miraba al vampiro (conversando, por ejemplo), no se precisa. La habilidad funciona automáticamente en mortales. En vampiros o sobrenaturales se precisa una tirada opuesta de *Fuerza de Voluntad* (dif 7). Si el usuario del poder gana, el blanco es inmovilizado. Si un blanco sabe que no debe mirar al Cainita, nada le hará mirarlo, salvo por distracción (en este caso, la tirada para captar su atención sube a dif. 10, pero un fallo o fracaso alerta de las intenciones y asegura que la víctima evite esa mirada durante el resto de la escena). Si se ataca al blanco cuando está hipnotizado, podrá gastar un pto. de *Fuerza de Voluntad* para liberarse.

■ Lengua de Áspid

Puedes extender tu lengua a voluntad, dividiéndola además en dos como las de las serpientes. Este apéndice puede alcanzar los 50 cm, y en combate cuerpo a cuerpo es un arma terroríficamente eficaz, cuyas puntas son duras y afiladas, envenenadas con tu sangre impía, causando un daño que no sana fácilmente. **Sistema:** El poder lleva un turno entero para activarlo, pero puedes realizar otras acciones mientras. El filo de tu lengua causa daño Agravado (el daño es la *Fuerza*), y para impactar se requiere una tirada normal de ataque. Si causas niveles de daño al enemigo, podrás beber su sangre el turno siguiente, como si hubieras mordido con colmillos. En cuanto empieces a beber, se produce el éxtasis del Beso en la víctima.

■ Piel de Víbora

Puedes engrosar tu piel y adoptar una forma serpentina, aunque sigas siendo humanoide en esencia. **Sistema:** El cambio lleva 3 turnos. Cuesta 1 pto. de Sangre (cada pto. adicional reduce la transformación en un turno, hasta un mínimo de 1 turno de transformación completa). Con la Piel de Víbora, eres escamoso, moteado y monstruoso. Reduces la dif. de absorción de daño a 5, pudiendo usar

Resistencia para absorber daño Agravado de garras y colmillos (no de luz solar o fuego) sin tener Fortaleza, sumando también +2 a tu Reserva de Absorción total. Tu flexibilidad aumenta y puedes dislocar articulaciones sin sufrir daño, pudiendo pasar por cualquier abertura por la que quepa tu cabeza. También puedes dislocar tu mandíbula y agrandarla para consumir un pto. de Sangre adicional por turno al alimentarte. Dura una escena o hasta el siguiente amanecer, lo más cercano.

■■■■ Forma de Cobra

Puedes cambiar tu forma para convertirte en una enorme cobra negra de 2 metros y medio de larga y casi 30 cm. de grosor, con tu mismo peso en forma humana, cuya mordedura inyecta un veneno letal para humanos y animales (sin efecto sobre Cainitas). No puedes hablar, pero sí comunicarte con seres con forma de serpiente, y evidentemente posees la capacidad de deslizarte por huecos pequeños (algo menores a tu grosor) y un olfato muy superior al normal (pudiendo detectar el calor con facilidad). **Sistema:** Se gasta 1 pto. de Sangre y el cambio es automático, pero tarda tres turnos (se puede acelerar como en el anterior poder). Los Atributos son iguales, pero se ganan +2 dados en cualquier tirada de olfato, acción de *Trepar* y *Esquivar*, y se pierden -2 dados para cualquier tirada de oído. Activar la transformación da una oportunidad gratuita de escapar de una presa. El mordisco causa el mismo daño que en forma humana, pero no es necesario realizar presa antes de morder. El veneno causa 7 niveles de daño Agravado a cualquier mortal mordido, sin daño especial para Cainitas. La transformación dura hasta el amanecer, a menos que se desee revertir antes (sin coste de Sangre, pero lleva 3 turnos). La ropa y los objetos personales pequeños se transformarán con el vampiro, que permanecerá en su nueva forma hasta que se invierta el proceso.

■■■■ Engañar a la Balanza de Anubis

Este poder permite al Cainita extraer su corazón y órganos vitales, introduciéndolos en vasijas rituales, de forma que el resto de su cuerpo se funde en una masa humanoide en forma de cáscara seca y escamosa (hecha de carne y vitae), cayendo en un trance ritual en el que dicha forma es virtualmente invulnerable al daño, aunque permanecerá en estado de letargo hasta que los órganos se reintroduzcan por un pequeño orificio a la altura de la boca, con lo cual serán reabsorbidos, y el Cainita volverá a su estado normal. Evidentemente, si las vasijas caen en mal uso, el Cainita podrá ser destruido con facilidad, destruyendo o dañando dichos órganos (especialmente el corazón). Este ritual dura varias horas, en las que el propio vampiro extrae sus órganos y los pone a buen recaudo. El momento en que concluye la extracción empieza su transformación. El ritual sólo puede realizarse en una noche oscura (en luna nueva, o bien antes o después de que la luna salga).

Existe un ritual parcial en el que el Cainita sólo extrae su corazón, haciéndose inmune a las estacas, aunque quien posea su corazón puede destruir al vampiro desde lejos (exponiendo dicho órgano al fuego o la luz solar), o paralizarlo, atravesando el corazón con una esquirla de madera. La posesión también otorga un poderoso vínculo ritual con su dueño. **Sistema:** El ritual se realiza con tiempo y en una noche sin luna (fallará en cualquier otra ocasión). El personaje tira *Destreza+Medicina* (dif. 7) para una ejecución correcta. Cada tirada es una hora de actividad, y el ritual termina con un fallo si el sol o la luna salen antes de que el personaje consiga los éxitos necesarios (5 para extraer el corazón, 12 para lograr la forma momificada). Un fallo de tirada no tiene otro efecto que retrasar el proceso. Un fracaso supone un error enorme, cancela el ritual y causa 2 niveles de daño Agravado al vampiro. Cualquier Cainita que presencie el proceso está sujeto al Röttschreck a dif. 6 (salvo que lo conozca y pueda practicarlo).

El cuerpo amortajado (momificado) del Cainita es completamente inmune al daño. No hay fuente de daño, salvo la fuerza de un Matusalén o superior, o la aplicación de *Fe* o Magia Verdadera poderosas, que pueda causarle daño físico directo (ni fuego ni luz solar naturales, incluso). Los órganos son vulnerables en extremo, no obstante, y el más leve rayo de sol o llama los destruyen por completo. Los vasos donde se almacenan son opacos, pero se rompen fácilmente. Destruir un órgano cuesta al vampiro un nivel de daño Agravado no absorbible. Destruir el corazón destruye al vampiro por completo. Los órganos extraídos están repletos de vitae. La mayoría contiene un pto. de Sangre (lo que reduce la Reserva total del vampiro), y permanece fresca indefinidamente dentro de la carne marchita del órgano. Un ghoul, humano o vampiro que consuma un órgano extraído así toma un paso hacia el Juramento de Sangre según reglas normales. El corazón tiene 2 ptos. de San-

gre, y un vampiro que lo consume está intentando Diableríe contra el Cainita dueño. Tras haber chupado la vitae, el vampiro pasa directamente a consumir la "Sangre del Corazón", y comienza Diableríe por sistema normal, salvo que la tirada de *Fuerza de Voluntad* es a dif. 7. Clavar una madera en el corazón de un Cainita activo sin él lo paraliza.

Un Cainita sólo con el corazón extraído es inmune a empalamientos en su cuerpo, aunque el poseedor de su corazón puede establecer un vínculo místico para intentar afectar de forma sobrenatural con las artes adecuadas al dueño del corazón.

Dar a consumir los órganos a un Cainita "momificado" deshace la cáscara que lo rodea en un minuto, y el Cainita se levanta completamente repuesto (con la Reserva de Sangre que le quedase).

VICISITUD

Esta Disciplina (entre algunos considerada como infección sobrenatural controlable), permite al vampiro transformar la forma y composición del cuerpo (tanto propio como de los demás) a placer. Todos los poderes requieren al menos un momento de contacto físico. Normalmente, los cambios hechos con esta Disciplina son permanentes, salvo excepciones. Una víctima de Generación más baja al usuario puede curar los cambios como si fuesen heridas Agravadas. La Disciplina puede ser usada para revertir cambios hechos, pero lleva tiempo y mucho trabajo. Finalmente, no puede deshacer permanentemente el aspecto horrendo de un Nosferatu, la palidez cadavérica de un Capadocio, la negrura mate de la piel de un Assamita, o los rasgos de la Bestia de un Gangrel. Cualquier alteración sobre esto revierte tras una noche de descanso del afectado. Para obtener mejores resultados de esta facultad, es necesario conocer la Técnica especial de *Alteración Corporal* (la cual tiene muy pocos usos fuera del Clan Tzimisce). No obstante, quien es diestro en esta técnica, posee conocimientos de artes como taxidermia, cicatrización ritual, embalsamamiento y curtido de pieles.

■ Semblante Maleable

Este poder permite alterar los propios parámetros corporales: talla, constitución, voz, rasgos faciales, pelo y color de piel, entre otras cosas. Dichos cambios son cosméticos y de alcance menor. No se podrá, por ejemplo, modificar la estatura en más o menos de 30 cm. Se debe moldear físicamente la alteración, con cuidado. **Sistema:** El vampiro gasta un pto. de Sangre por cada parte corporal a cambiar y tirará *Inteligencia+Alteración Corporal* (dif. 6). Duplicar a alguien sube la dif. a 8, y se precisan 5 éxitos para una copia perfecta. Menos éxitos dejan defectos que varían de minucias a algo muy obvio. Se puede aumentar la *Apariencia*, pero la dif. es 10, y un fracaso reduce permanentemente el Atributo. El cambio es permanente para quien no posee Vicisitud (salvo los casos mencionados antes). El máximo está limitado por la Generación. El mínimo siempre será 0.

■ ■ Transmutar la Arcilla Mortal

Este poder permite realizar alteraciones drásticas o grotescas en la carne de uno mismo u otras criaturas. La alteración comprende piel, músculo, grasa y cartílago, pero no hueso). Los vampiros pueden "curar" las transformaciones con Sangre. **Sistema:** El blanco debe estar apresado o sujeto, mientras el Cainita logra tirar *Destreza+Alteración Corporal* (dif. variable: 5 para un tosco tirar-y-meter, 9 para transformaciones de precisión bajo condiciones de tensión). Aumentar la *Apariencia* se permite como se describe en el poder anterior. Reducirla es mucho más fácil (dif. 5), aunque una desfiguración inspirada puede requerir trabajo cuidadoso y mayor dificultad. En cualquier caso, cada éxito da un +1- al Atributo, aunque se puede elegir no usar todos los éxitos. Un vampiro que desee "curar" las desfiguraciones debe gastar tantos ptos. de Sangre como éxitos totales, independientemente de la ganancia o pérdida total del Atributo. Se puede usar este poder para desplazar trozos de piel, grasa y músculo, para proporcionar protección adicional donde se necesite. Cada éxito a dif. 8 permite +1 a la Reserva de absorción del blanco, con el gasto de un pto. de *Fuerza* o Nivel de Salud, a elección del vampiro.

■ ■ ■ Desgarrar la Estructura Ósea

Este poder permite manipular el hueso igual que la carne. Combinándolo con el anterior, permite deformar a una víctima (o a uno mismo) más allá de todo reconocimiento. Si se usa solo, puede causar terribles heridas. **Sistema:** Usado junto al poder de Nivel 2, se tira *Fuerza+Alteración Cor-*

poral (dif. como en el poder anterior). Las víctimas Cainitas que deseen "curar" las alteraciones deben hacerlo como si fuesen heridas Agravadas, aunque no hayan sufrido niveles de daño en realidad. Utilizado como arma, sin complementarlo con el moldeo de carne, se tira a dif. 7, y cada éxito causa 1 Nivel de daño Letal al blanco, cuando sus huesos desgarran, perforan y cortan atravesando su piel. Los Cainitas pueden absorber el daño, pero sus huesos siguen quedando deformados. Ponerlos en su sitio seguirá contemplándose como sanar heridas Agravadas. Se puede usar este poder para crear garras o pinchos de hueso, en nudillos y pies, o por todo el cuerpo como "púas" defensivas. En el primer caso, la alteración causa al blanco tantos niveles de daño Letal como 5-éxitos (un fracaso mata a un mortal o sume en Letargo/Sopor a un vampiro). Este daño puede curarse normalmente. Los pinchos causan Fuerza+2 de daño Letal en combate. Las púas defensivas causan a un atacante cuerpo a cuerpo su Fuerza+2 en daño Letal, a menos que logren 3+ éxitos en un impacto (el defensor sigue sufriendo el daño normal del ataque). Las púas también suman 2 dados al daño en maniobras de placaje o presa. El ataque más letal es colapsar la caja torácica, atravesando el corazón con las propias costillas. Esto no provoca Letargo/Sopor en un Cainita, pero sí pierde la mitad de sus puntos de Sangre, pues el corazón estalla en un revoltijo de sangre y picadillo. Un mortal muere al instante. Este ataque debe ser declarado y se requieren 5 éxitos para ser eficaz. El blanco sigue perdiendo la Sangre, aunque absorba el daño Letal.

••••Despertar la Forma Zulo

Este poder permite asumir una forma guerrera monstruosa de dos metros y medio de alto, con piel escamosa de un gris verdoso enfermizo y poderosos brazos con unas garras aserradas y negras. Una fila de espinas brota de las vértebras y el caparazón externo exuda una grasa de insoportable hedor. Curiosamente, todos los vampiros que usan este poder adoptan esta forma. **Sistema:** Esta forma cuesta 2 pts. de Sangre y tarda un turno en completarse. Todos los Atributos Físicos aumentan en +3, aunque los Sociales bajan a 0 (salvo para tratar con otros en esta forma). Un vampiro que trate de intimidar a alguien en esta forma, puede usar su *Fuerza* para la tirada. El daño causado cuerpo a cuerpo añade un dado, debido a los filos, púas y durezas de la criatura. La forma puede mantenerse una escena o hasta el amanecer, lo que llegue antes.

•••••Influjo del Humor Sanguíneo

Este poder permite transformar todo o parte del propio cuerpo en vitae sintiente, que es idéntica en todos los aspectos a la vitae normal del vampiro. Si toda esta sangre es ingerida o destruida de algún modo, el vampiro haya la Muerte Definitiva. **Sistema:** Se puede transformar cualquier zona del cuerpo. Una pierna será 2 pts. de Sangre de vitae, igual que el torso. Cabeza, brazos y abdomen serán 1 pto. de Sangre de vitae. Dicha sangre se puede reconvertir en la parte del cuerpo que era, mientras esté en contacto con el vampiro. Si ha sido utilizada o destruida, se deben gastar tantos pts. de Sangre como lo que fue creado originalmente para regenerar el miembro perdido. Si se adopta por completo esta forma, el Cainita no puede ser estacado, rajado, aplastado o perforado, pero puede ser quemado o expuesto al sol. El vampiro puede fluir por el suelo, gotear por las paredes o atravesar las menores fisuras como si estuviese en forma de Avatar Tenebroso. Se pueden emplear Disciplinas mentales en esta forma, siempre que no se precise contacto visual o comunicación verbal. "Empapar" a un mortal o animal con esta forma, causa que el blanco deba tirar *Coraje/Fuerza de Voluntad* (dif. 8) para no huir aterrorizado.

VALEREN

Esta Disciplina de Clan posee dos vertientes acorde a la filosofía de Protector Guerrero o Protector Curandero de su usuario. Cuando se escoge por primera vez, se debe elegir qué camino de la misma se seguirá, pues de esto depende la facilidad con la que se aprendan sus niveles de poder. Sus poderes canalizan energías curativas o bélicas, principalmente como uso para proteger a quienes no pueden hacerlo, amen de luchar contra el mal general o el encarnado en el Clan Baali. Quien escoge una senda (Curandero o Guerrero) como primaria, hace que el coste en Experiencia para elevarla será de Nivel x5 (para el Clan) o x7 (para fuera del Clan). Si desea aprender la otra senda más adelante, el coste del primer nivel es idéntico a lo que habría costado normalmente una Disciplina cualquiera

(sea de Clan o no), aunque los niveles posteriores tendrán un coste como si se tratase de un Nivel adicional (es decir, comprar un Nivel 2 en la senda secundaria costaría como si fuese un Nivel 3, y así sucesivamente). El tercer Ojo característico de los Salubri se desarrolla al aprender el segundo Nivel de Disciplina, sea cual sea la senda escogida, y no es una Debilidad de Clan, sino un rasgo único de esta Disciplina.

SENDA DEL CURANDERO

■ Sentir Vida

El poder permite determinar, con un vistazo, si alguien está vivo, muerto o no muerto, además de saber a cuánto está de la muerte. Se debe tocar al blanco para usar el poder. Si es un ser vivo, se sabrá si está herido o enfermo. Tocando un cadáver, se sabrá cuánto lleva muerto y puede que de la manera en que murió. Igualmente, se sabrá cuánto lleva no-muerto un vampiro y cuánto vivió como mortal antes del Abrazo. **Sistema:** Tras el contacto (si el blanco se resiste, hay que tirar como en combate para contactar), se puede activar el poder en cualquier momento, posterior al mismo, de la noche. Con el blanco a la vista, se tira tras el contacto *Percepción+Empatía* (dif. 7) para reconocer el estado de salud del mismo. Un éxito da información muy general (Niveles de Salud que le quedan, además de saber si es vivo, muerto o no-muerto). Si hay suerte en la primera tirada, se puede hacer una segunda igual como acción refleja para información más detallada. Cada éxito permite hacer preguntas simples al Narrador sobre el actual estado de salud del blanco. Para Cainitas, la única información rodeará la edad de su muerte y el tiempo tras la misma. Poseer Sentir Muerte y Sentir Vida garantizan +2 dados para activar esta habilidad.

■ ■ Don del Sueño

Tocando a un vivo, se le puede dormir. Si el blanco quiere, no se requiere tiempo ni esfuerzo (se precisa algo de concentración en quien se resista). **Sistema:** Tras el contacto (si se resiste se debe tirar como en combate), el Cainita gasta 1 pto. de Sangre. La habilidad funciona sólo con vivos o ghouls y sobrenaturales que estén vivos. Si el blanco quiere dormir, no hace falta más. Si no, se debe hacer una tirada opuesta de *Fuerza de Voluntad* (dif. 6), y si el Cainita vence, el blanco duerme. Si el Cainita fracasa, dormirá como si el sol acabase de salir. Poseer el Don del Sueño y la Caricia de Morfeo permite sumar +2 dados a la tirada de *Fuerza de Voluntad*.

■ ■ ■ Toque Curativo

El Cainita puede curar a otros usando su vitae (al contacto, se observa una pálida lucecilla emergiendo del tercer ojo). **Sistema:** El Cainita puede usar su vitae para curar a otros como se cura a sí mismo, y puede usarlo sobre él. Permite curar con 1 pto. de Sangre 1 Nivel Contundente o Letal, y con 2 ptos. de Sangre 1 Nivel Agravado.

■ ■ ■ ■ Guardián del Rebaño

El vampiro puede crear una barrera invisible entre quienes protege y quienes podrían dañarlos. Se debe permanecer junto a los protegidos al crear la barrera (no pueden ser defendidos de lejos). Ningún agresor podrá entrar dentro de la zona protegida, aunque se puede atacar de lejos (a más de 4 pasos) con armas a distancia. **Sistema:** Para alzar la barrera, se gasta una acción normal y 2 ptos. de *Fuerza de Voluntad*. Mantenerla o deshacerla son acciones reflejas. El muro se extiende en un radio de 3 metros alrededor del Cainita, y nadie en el exterior podrá cruzarlo mientras esté activo. Quien esté dentro sí podrá atravesarlo en ambos sentidos cuando lo desee. La barrera se desplaza con su creador. Quien desee entrar debe vencer en una tirada opuesta y resistida de *Fuerza de Voluntad* (la dif. es la *Fuerza de Voluntad* del oponente). El oponente podrá cruzar en cuanto acumule 3+ éxitos que el Cainita.

■ ■ ■ ■ ■ Espíritu Doliente

Este poder permite curar daños mentales (incluso a los Malkavian, aunque sólo temporalmente), devolviendo la lucidez y la razón. **Sistema:** Tras gastar 2 ptos. de Sangre, se tira *Inteligencia+Empatía* (dif. 8) habiendo seleccionado al blanco. El éxito implica que se ha curado un Trastorno. Un fallo no permite volver a intentarlo en la misma noche. Un fracaso contagia el Trastorno a la mente del Cainita por el resto de la noche. El poder tiene limitaciones. No puede usarse sobre uno mismo.

Sólo puede usarse una vez por noche en un mismo objetivo. Y los Trastornos Malkavian no se curan permanentemente. Sólo otorgan una escena de lucidez al Malkavian. Opcionalmente, dependiendo de la fuerza del Trastorno a curar, puede requerirse más de un éxito.

SENDA DEL GUERRERO

■ Sentir Muerte

Este poder, parecido a Sentir Vida, permite concentrarse más en la proximidad a la muerte del blanco que en su estado de salud. Se puede percibir esta cercanía como pulsantes líneas de oscuridad como venas latientes superpuestas sobre el blanco, mayores cuanto más cercana es su muerte. **Sistema:** Idéntico a Sentir Vida. Si se posee además ese poder, se ganan +2 dados para activar éste.

■ ■ La Caricia de Morfeo

Este poder, parecido al Don del Sueño, se usa más para anular a un oponente en combate. **Sistema:** Igual a Don del Sueño, con la matización de que se puede gastar Sangre antes del contacto, siempre que el siguiente blanco que se toque sea el objetivo. En caso contrario, la Sangre quedará desperdiciada transcurrido un minuto (20 turnos). Poseer los dos poderes otorga +2 dados a la tirada del Cainita que use este último a la hora de anular a un blanco.

■ ■ ■ Toque Ardiente

Este poder permite causar un gran dolor con su contacto (que no deja marcas ni hiere realmente). **Sistema:** Tras gastar 1 pto. de Sangre, se debe tocar al objetivo (si se resiste, se debe alcanzar como si se golpease). Con el contacto, cada turno que se mantenga el blanco pierde -2 dados a todas sus Reservas. Si el Cainita que usa el poder desea aumentar la agonía, debe gastar otro pto. de Sangre, que causará otra penalización adicional de -2 dados. El blanco, para sobreponerse al dolor y no llorar, gritar, dejar caer objetos, etc., deberá tirar *Resistencia* (dif. 6), modificada por las penalizaciones que provoca este poder. El poder termina cuando se rompe el contacto o tras una escena de contacto continuo, lo que llegue antes.

■ ■ ■ ■ Armadura de la Furia de Caín

Este poder rodea de una aureola, como una malla carmesí, al Cainita, que protege contra casi toda fuente de daño físico, y ayuda a evitar el Röttschrek que podría surgir en una contienda cruenta, ante la visión y el padecimiento de tanta violencia, sangre y muerte que ésta conlleva. **Sistema:** Se debe gastar 1 pto. de Sangre y tirar *Resistencia+Armas C.C.* (dif. 7). Cada éxito otorga al vampiro 1 pto. de Protección contra daño Contundente y Letal (máximo 5). Además, cada 2 éxitos otorgan +1 dado para resistir el Röttschrek provocado por las consecuencias de una batalla. El poder dura una escena.

■ ■ ■ ■ ■ Venganza de Samiel

Este poder permite guiar con absoluta certeza la mano del guerrero para que alcance sin error a su adversario. **Sistema:** Tras gastar 3 ptos. de Sangre, el próximo ataque que el vampiro lance golpeará automáticamente a su objetivo, causándole +2 dados de daño. La embestida no puede ser esquivada ni bloqueada; sólo absorbida. No obstante, con este golpe, la armadura física divide su Reserva de absorción a la mitad antes de realizarse la tirada para resistir el daño. El daño del golpe es el normal, sin bonificaciones por éxitos de impacto.

PODERES DE GÁRGOLA

Ya que las Gárgolas son vampiros creados artificialmente por Magia de Sangre, sus poderes no pueden ser adquiridos de forma normal. El Narrador puede requerir que, antes de adquirir un poder nuevo, deban someterse a un Ritual Taumatúrgico que se volverá permanente en sus cuerpos tras su finalización correcta, o bien un poder o habilidad podría desarrollarse por sí mismo en el cuerpo sobrenatural de la Gárgola. En cualquier caso, todos los Personajes Gárgola comienzan con 5 ptos. en "Disciplinas" que deben gastar comprando los Rasgos que aparecen a continuación. Comprar Rasgos de Gárgola adicionales cuesta 7 ptos. Gratuitos por punto en Rasgo, o 10 ptos. de Experiencia por pto. de Rasgo.

LISTADO

Aspecto Aterrador (1 pto.): La Gárgola es más demonio o leproso que hombre. Se considera que la Gárgola cuenta con el Poder de Presencia de Nivel 2, Mirada Aterradora.

Fortaleza (1 pto. por Círculo): El máximo de compra está limitado por su Generación.

Potencia (1 pto. por Círculo): Idem del anterior.

Podredumbre (1 pto.): La apariencia y olor de la Gárgola son asquerosos. Cualquiera a metro y medio o menos de ella recibe -1 dado a la Reserva para cualquier acción.

Brazos Adicionales (2 ptos.): La Gárgola posee 2 brazos adicionales que le brotan de las costillas. Obtiene +2 dados a tiradas de ataque, bloqueo o parar a enemigos en combate, siempre y cuando sean más de uno. También gana +2 dados a Presas y Agarres, y puede hacerlo mientras realiza otra acción con sus otros dos brazos libres.

Corpulento (2 ptos.): La Gárgola es enorme (hasta 3 metros de alto). Obtiene +3 Niveles de Salud Magullado y +1 dado en casi todas las tiradas de *Intimidación*. Un enemigo obtiene -1 a la dif. de golpear a una Gárgola Corpulenta en combate.

Garras (2 ptos.): La Gárgola posee Garras como el poder de Protean de Nivel 2 permanentemente.

Sentidos Aguzados (2 ptos.): La Gárgola obtiene a voluntad el uso de Auspex a Nivel 1.

Abrazo (3 ptos.): La Gárgola tiene capacidad de crear Chiquillos.

Horror (3 ptos.): La apariencia de la Gárgola es tan horrenda que aterroriza a quien la ve -mortales y Cainitas-, si la criatura no se cubre por completo de vendajes o túnicas. Quien posea menos de 6 en *Fuerza de Voluntad* se mantendrá a unos 20 metros del monstruo expuesto. Con 7+ en el Rasgo, se debe tirar a dif. 7 para acercarse. Una vez superada la tirada, la apariencia de la Gárgola deja de importar a la víctima por el resto de la noche.

Rituales de Gárgola (Nivel 1 o 2 -1 pto.-; Nivel 3 o 4 -2 ptos.-; Nivel 5 -3 ptos.-): La Gárgola ha sido sometida a un Ritual Tremere que le concede poderes adicionales de forma permanente.

Vuelo (2 ptos. por Círculo): La Gárgola desarrolla sus alas de forma potencial para poder surcar el cielo. Dichos apéndices crecen y se fortalecen conforme se aumenta esta habilidad. El límite de compra lo establece su Generación. Cada círculo permite volar 30 km./h. como máximo y transportar 45 kg. (aunque esta cantidad puede ser modificada por la *Fuerza* de la criatura) El primer Nivel de Vuelo permite volar a 15 km./h. y si se carga algo entonces, se cae a plomo (a nivel 3 se volaría a 70 km/h. y se podrían cargar 90 kg. en vuelo).

Nivel

Efecto

- Planear. La Gárgola puede caer desde casi cualquier altura sin hacerse daño. Los vientos tienen gran influencia sobre el punto de aterrizaje, y se pierden -3 dados en *Esquivar* cuando se está volando.
- ■ La Gárgola puede echar a volar cogiendo carrerilla (o tirándose desde cierta altura). Es preciso tirar *Destreza+Atletismo* (dif. 8) para maniobras abruptas en vuelo, y se pierden -2 dados en *Esquivar* mientras se vuela.
- ■ ■ La Gárgola puede echar a volar donde esté (si no lleva carga), o podría hacerlo con carga si su *Fuerza* lo permite. La maniobrabilidad por *Atletismo* baja la dif. a 5.
- ■ ■ ■ La Gárgola puede echar a volar si la carga que lleve es la mitad de lo que puede soportar en vuelo normalmente (lo cual hace que, para esta última, aún deba tomar carrerilla). En este nivel (y el anterior), la Reserva de *Esquivar* ya es normal.
- ■ ■ ■ ■ Igual al nivel anterior para despegue sin carrera con mitad de carga y *Esquiva*.

RITUALES DE GÁRGOLA

Piedra Ligera (Nivel 1). Permite a la Gárgola ser mucho más ligera, a pesar de su aspecto rocoso.

Sistema: Se debe gastar 1 pto. de Sangre y *Fuerza de Voluntad* para activar el poder, además de tirar *Resistencia+Atletismo* (dif. 6). El éxito hace que su peso se reduzca a la mitad, sin perder destreza física. Sus dificultades para volar se reducen en -2. El efecto dura hasta el amanecer.

Conocer la Bestia Antinatural (Nivel 2). Permite a la Gárgola detectar si un animal es natural, sobrenatural, o una criatura sobrenatural transformada en animal. **Sistema:** Tras el gasto de 1 pto. de Sangre, la Gárgola puede tirar *Percepción+Supervivencia* cuando quiera saber si un animal es lo

que parece. Bestias naturales otorgan dif. 5. Cainitas transformados requieren dif. 7. Cainitas poseyendo animales requiere dif. 8. Para Cambiaformas en forma animal hace falta dif. 8. Los animales ghouls requieren dif. 9.

Piel de Camaleón (Nivel 2). Permite a la Gárgola modificar su apariencia externa para que iguale la textura y color de los objetos que la rodeen. Su cuerpo puede tener varias tonalidades y texturas si diferentes partes tocan diferentes entornos. Escondarse con este poder suele llevar unos 10 turnos (30 segundos). **Sistema:** Sólo Gárgolas de Generación 11ª o menor pueden obtenerlo. Se debe gastar 1 pto. de Sangre para activar el poder y tirar *Inteligencia+Expresión* (dif. 7). El éxito permite que el monstruo se oculte como se ha descrito, contando con +5 dados a *Sigilo*, siempre que permanezca en el mismo área con la que se ha camuflado.

Defensor del Refugio (Nivel 3). Permite a la Gárgola conocer instintivamente la posición de cualquier individuo dentro del refugio de sus amos, siempre que esté atenta. **Sistema:** Sólo Gárgolas de Generación 10ª o menor pueden obtenerlo. Activarlo cuesta 1 pto. de *Fuerza de Voluntad* y un turno de concentración. Después, como acción refleja, se puede tirar *Percepción+Ocultismo* (dif. 7) para detectar a todos los individuos dentro de la estructura vigilada en la que la Gárgola esté. Un éxito otorga población aproximada, así como donde hay mayor concentración de individuos. Dos o más éxitos localizan con exactitud a cada individuo no protegido mágicamente contra la detección. A partir del 3º, el Narrador puede decretar que según los éxitos, se pueden anular protecciones sobrenaturales contra la detección en base a un Nivel de protección por éxito sobre 2. Si la Gárgola abandona la estructura, puede seguir en sintonía con ella hasta que se sintonizo con otro lugar. El poder no puede usarse sin estar en contacto físico con la estructura a escrutar.

Escudo Mágico (Nivel 3). Permite a la Gárgola cierta protección contra ataques hechiceros. **Sistema:** El poder está contenido en un collar de plata, y su duración es de un mes (así que sólo alguien con *Taumaturgia* puede crear este poder). Sólo funciona con la Gárgola a la que ha sido asignado el collar, y mientras lo lleva puesto, obtiene 2 dados para protegerse y resistir magia distinta a la Tremere (Assamita, Setita, Koldúnica o Hechicería Mortal -pero no Magia Auténtica-). La duración del ritual es de un mes, tanto si el collar está activo sobre su Gárgola o está inactivo lejos de ella. Cuando la duración concluye, el collar se disuelve, tanto si se lleva puesto como si no.

Fusión con la Piedra (Nivel 4). Permite a la Gárgola fundirse tanto con la tierra como con la piedra. **Sistema:** Sólo Gárgolas de Generación 9ª o inferior pueden usarlo. Una vez activado, la Gárgola podrá usar 1 pto. de Sangre para fundirse con piedra o tierra, con todos los efectos del poder de *Protean* de Nivel 3.

Transformar la Piel en Piedra (Nivel 5). Refuerza la resistencia a daño que no sea luz solar de la Gárgola. **Sistema:** Sólo Gárgolas de 8ª Generación o inferior pueden usarlo. Su activación correcta otorga permanentemente +1 pto. de Armadura a la Gárgola (sin penalizar *Destreza*), además de eliminar un pto. de las penalizaciones a las Reservas de dados por daño en todos sus Niveles de Salud. El fuego le causará la mitad de daño (antes de absorción). La piel se insensibiliza con esta resistencia especial, de forma que se pierde -1 dado en cualquier tirada de *Percepción* basada en tacto.

RITUALES TAUMATÚRGICOS

Como este "manual" es más grande de lo que nos gustaría, se ha decidido no incluir ningún Ritual Taumatúrgico, aunque las Reglas de uso en juego son: dif. del Ritual igual a su Nivel+4 en una tirada apropiada, que incluirá un Rasgo Mental +*Ocultismo*, *Rituales*, o cualquier otro Conocimiento, Rasgo o Habilidad necesarios que el Ritual precise.

El tiempo de ejecución varía con cada Ritual. Aquellos que no posean duración específica, se pueden arreglar con una duración de entre 10 minutos y 1 hora por Nivel.

Evidentemente, sólo se permitirán Rituales hasta Nivel 5.

Cualquier personaje con *Taumaturgia* comienza con tantos Niveles en Rituales como su Nivel de Taumaturgia (y siempre deberán tener un Ritual de al menos Nivel 1).

El listado a continuación es el de los nombres de los Rituales disponibles:

● **Nivel 1**

- Apagar la Llama Radiante
- Defensa del Refugio Sagrado
- Despertar con la Frescura de la Tarde
- Comunicación con el Sire del Vástago
- Desviación de la Muerte de Madera
- El Toque del Diablo
- Purificación de la Carne
- El Rito de Presentación
- Adoptar la Vasija de Transferencia
- Renacimiento de la Vanidad Mortal
- Ensalmo del Pastor
- Rastro del Garou
- Aparición de Objeto
- Conservar Sangre
- Fuego Fatuo
- Iluminar Senda de la Presa
- Máscara Espectral

●● **Nivel 2**

- Paseo por la Sangre
- Protección contra Ghouls
- Portar la Máscara de Sombras
- Foco de Infusión de Vitae
- Llorar la Maldición de la Vida
- Los Velos de Kirophet
- Llamar al Espíritu Inquieto
- Paso Franco
- Consuelo del Terruño
- Invocar Espíritu Guardián
- Ojos de Halcón Nocturno
- Pasos del Espantado
- El Poder de la Llama Invisible
- Senda Infranqueable
- Recuerdos Hechiceros
- Signo de la Luna

●●● **Nivel 3**

- Protección contra Lupinos
- Astilla del Sosiego Retardado
- Carne de Roce Ígneo
- Cambio Invisible
- Casa Embrujada
- El Vigilante
- Paso Incorpóreo
- Escudo de Presencia Inmunda
- Ilusión de la Muerte Pacífica
- Ilusión de Perfección
- Manos Afiladas

- Mente Cordial
- Ojos del Pasado
- Ritual de Oscuridad
- Amigo de los Árboles
- Extraño Fulgor
- Fuego en la Sangre
- Invocar Espíritu Travieso
- Madera Podrida
- Sujeción del Insecto
- Un Toque de Belladona
- Convertir en Sapo
- Signo del Wraith

●●●● **Nivel 4**

- Protección contra Cainitas
- Corazón de Piedra
- Endulzar la Tierra
- El Alma de los Homúnculos
- El Escudo Poderoso
- Astilla Servidora
- Hueso de Mentiras
- Inocencia del Corazón Infantil
- Paz de los Muertos
- Contrato de Sangre
- Yugo del Alma
- El Alarido de la Banshee
- Cadenas de Vínculo Invisible
- Caminante sobre Brasas
- El Embrujo
- Entrar en el Espejo
- Explotar al Vinculado
- Respeto a los Animales
- Voz Embotellada

●●●●● **Nivel 5**

- Escapar hacia un Amigo
- Protección contra Espíritus
- Sueño Pétreo
- Una Mente de las Cofradías
- Caminar por la Umbral
- La Maldición de Clitemnestra
- Carne de Papel
- Corazón de León
- Dominio
- Espíritu del Tormento
- Lombriz Mental
- Los Ojos de la Bestia
- Sed Insaciable
- Sanguijuela de Almas

APUNTES FINALES SOBRE LOS GHOULS

Los Rasgos de juego para un ghoul, además de lo indicado en la *Página 7*, incluyen ciertas peculiaridades:

♦ Pueden almacenar hasta 10 ptos. de vitae (Sangre) en su cuerpo. Por cada siglo de vida, su Reserva máxima de Sangre aumenta en +1. Mientras tengan vitae en el cuerpo, no envejecen, aunque retoman su ritmo de envejecimiento normal al perderla toda. Cuando han rebasado su esperanza de vida natural, deben tener siempre vitae en el cuerpo, o envejecerán rápidamente y morirán. Puede ser el paso de 2 años de vejez por cada uno vivido a partir de la esperanza de vida natural, o bien 10 por cada 1, o incluso se podría percibir el envejecimiento acelerado en meses, semanas, días, o incluso horas o minutos, dependiendo de la extrema vejez del ghoul.

♦ La vitae puede ser usada para curar sus cuerpos como haría un vampiro. De no usarla, cu-

ran como mortales normales. Esto incluye regenerar miembros perdidos o tullidos gastando cierta cantidad de vitae, como 1 pto. para un dedo u ojo, 2 para una mano o 3 para un miembro entero, no sin antes gastar 1 pto. de *Fuerza de Voluntad*. Tras esto se debe tirar *Resistencia* (dif. 8). En caso de fallar la tirada, el miembro queda como está y jamás podrá regenerarse por este método.

♦Mientras el ghoul posea vitae en su cuerpo, puede absorber daño Letal, aunque el Contundente no se reducirá a la mitad (seguirá siendo la misma cantidad que para mortales normales).

♦Un ghoul posee Potencia 1 pocos minutos después de beber vitae por primera vez, y también puede aprender Celeridad y Fortaleza con facilidad. Pueden aprender otras Disciplinas si consumen la vitae de un vampiro que las posea y se les enseña. Cuesta 20 ptos. de Experiencia aprender el primer Nivel de una nueva Disciplina, y se aumentan al Nivel actual x15 para las Disciplinas de Clan del *Domitor*, y x25 para las que no sean de ese Clan.

♦Un ghoul sufre la Maldición de la Bestia, aunque su Frenesí tiene una dificultad 2 ptos. menor a la de un Cainita normal. Si consume 5 o más ptos. de Sangre, un ghoul ganará la debilidad de Clan de su *Domitor*, hasta que su Reserva sea menor a 5.

♦Un ghoul está sometido a Juramento de Sangre con su señor, aunque este Juramento puede romperse como podría hacerlo un Cainita, pero su vitae no puede poner a otros en Juramento a ellos (aunque quien la consuma podría quedar Juramentado al *Domitor* de un ghoul si no tiene cuidado).

♦Un ghoul que no sea alimentado en un mes se ve abrumado por ansia de vitae de cualquier Cainita. Debe tirar *Autocontrol* (dif. 7) para resistirse, en presencia de vitae, a lanzarse sobre ella. Cada semana de auto negación tras el primer mes, debe tirar *Inteligencia+Autocontrol* (dif. 6) para evitar ser consumido por un ansia de sangre o carne *humanas*. Se puede gastar un pto. de *Fuerza de Voluntad* para reprimir el ansia, a menos que la tirada sea un fracaso, con lo cual será inevitable.

♦Cada día, el cuerpo del ghoul convierte un pto. de vitae en su organismo en sangre normal. Pasado el primer mes sin vitae en el cuerpo, el ghoul pierde un pto. de la Disciplina más alta que posea, o en caso de niveles iguales, una que no pertenezca al Clan de su *Domitor*. Esta pérdida continúa por mes, hasta que las últimas Disciplinas en perderse son Celeridad, Fortaleza y Potencia, en este orden, convirtiendo al ghoul en un mortal físicamente normal.

SOBRE LOS CAZADORES DE VAMPIROS (LLAMADOS "CAZADORES DE BRUJAS") Y LA INQUISICIÓN

Crear un personaje de este tipo exige ciertas diferencias en cuanto a la puntuación con respecto a un Cainita normal, y fundamentalmente sólo los Narradores serán quienes elijan qué jugador puede ser permitido como jugador Cazador o Mortal (o incluso ghoul, si se observa el epígrafe anterior sobre Ghouls), puesto que ofrece desventajas y ventajas obvias con respecto al resto de jugadores, además de, básicamente, porque este juego es **VAMPIRO**, y no **MORTALES** o **CAZADORES**. Una vez aclarado esto, pasemos a ver algunas de las posibilidades de un personaje de este tipo, fundamentalmente sus puntos de Creación y poderes particulares.

Los puntos de Creación son:

Repartir 6, 4 y 3 puntos entre Atributos; repartir 11, 7 y 4 puntos entre Habilidades; repartir 7 puntos entre Virtudes; repartir 5 puntos entre Trasfondos; y por último retocar el personaje con 28 puntos Gratuitos.

Para un personaje **Ghoul**, debe recordar que, además de estos Rasgos, posee Potencia 1 y nivel 1 en una Disciplina que su señor conozca, y debe gastar obligatoriamente al menos 1 pto. en el Trasfondo *Domitor*, que representa el poder de la vitae de su amo, así como el vínculo de confianza y respeto entre éste y el ghoul.

Para un personaje **Cazador de Brujas/Vampiros**, debe recordar que debería estar desarrollado acorde a esa difícil tarea, y obtener las habilidades más adecuadas, incluyendo *Sabiduría Popular*, *Ocultismo*, niveles aceptables en combate, y otras opciones que apoyen su frágil vida mortal, como obtener Méritos que mejoren sus posibilidades, o Trasfondos como *Reliquias*.

Un personaje **Inquisidor** puede comprar Dones de la Fe Verdadera, al coste de 6 ptos. Gratuitos por nivel de Fe, eligiendo, además, un poder de Fe por nivel comprado. La Fe se puede elevar hasta Nivel 5 en el Inquisidor, y potenciarse con *Reliquias* o Suelo Sagrado. Cuesta Nivel x5 en Experiencia aumentar sus niveles, pero nunca sobre 5 (sólo el Narrador tiene opción de conceder esto).

LA FE

Esta cualidad espiritual está presente en seres verdaderamente identificados con las creencias más profundas de aquella religión que profesan, dedicándose en cuerpo y alma a ella. No obstante, no se debe confundir este estado espiritual con el fanatismo religioso, pues a menudo son contrapuestos. Un fanático está ciego a cualquier otra cosa que no sea lo que predica su religión, pudiendo incluso cometer actos pecaminosos en nombre de la misma. Sin embargo, un Verdadero Creyente vive por su Fe, compartiendo sus beneficios con el mundo. Es difícil llegar a interpretar correctamente una forma de vida de este profundo calibre espiritual. Y, por supuesto, hay que advertir que sólo los mortales pueden poseer Fe Verdadera. El Abrazo despoja a un vampiro de la pureza necesaria para poseerla.

♦ Permite sumar su nivel a la dif. en cualquier tirada para influir sobre la mente, el corazón o el alma del creyente, incluyendo Disciplinas como  Presencia. Si la dificultad se eleva sobre 10 con esto, la influencia falla automáticamente. También se suma el nivel en dados a cualquier tirada de *Conciencia*.

♦ La sangre de un fiel es intragable por un vampiro. El Cainita debe beber un número de ptos. de Sangre del devoto adicionales, iguales al nivel de Fe Verdadera para poder obtener un pto. de Sangre de la víctima (beber de alguien con *Fe* 2 implicaría tomar 3 ptos. de Sangre para obtener sólo 1). La sangre de un Bendito (Fe Verdadera 3+) es venenosa para los Cainitas. Cada pto. bebido de alguien así causa 1 Nivel de daño Agravado (y, por supuesto, no se gana Sangre con este trago). Se puede absorber este daño con Fortaleza. La dif. es la Fe Verdadera +3 de la víctima.

Se obtienen otras habilidades relacionadas con la Fe Verdadera, comprando una habilidad (que no se puede modificar tras comprarla) por cada nivel de Fe Verdadera poseído.

PODERES DE LA FE

Bendecir: El personaje puede purificar objetos y santificarlos, llenándolos con el poder de la Fe. Se requiere un ritual apropiado acorde a las creencias del devoto, produciendo como resultado un objeto (*Reliquia* u "Objeto Sagrado") con Fe Verdadera 1. Los devotos especialmente poderosos o los rituales prolongados y elaborados pueden crear objetos más poderosos.

Toque Curativo: El toque del devoto puede sanar heridas y enfermedades. Esta bendición mejora de forma efectiva el Nivel de Salud actual del mortal, sólo a efectos de curación (tiempo de curación y dificultad) en tantos niveles como los de la Fe Verdadera del sanador (ver *Curación Mortal*, *Páginas 17 y 18*). Si el nivel efectivo sube por encima de Magullado, el paciente se cura en cuestión de pocas horas. Si el daño ya era Magullado, el paciente sana al momento. Estos efectos duran hasta que el paciente recupere (o intente recuperar) un Nivel de Salud, y no afectan en las penalizaciones al movimiento o Reserva de dados. También acelera la curación en caso de enfermedad o envenenamiento por el mismo sistema... pero no puede resucitar a los muertos, aunque sí puede hacer que los moribundos se recuperen. **Ejemplo:** Alguien herido hasta el Nivel de Salud Malherido por daño Letal normalmente podría intentar sanar hasta Herido tras 3 meses de reposo, y debería tirar *Resistencia* a dif. 7 (2+5 Niveles de Salud). Asistido por alguien con Fe Verdadera 3 con una imposición de manos, el herido sólo tendría que descansar 3 días (como si sólo estuviese Lastimado) y tirar contra dif. 4. Suponiendo que tuviese éxito, recuperaría un Nivel de Salud y quedaría Herido.

La Visión: El devoto es sensible a lo sobrenatural (bueno, malo o neutral). Se puede sentir la presencia de un Vampiro, Fantasma o Demonio tirando *Percepción*+Fe Verdadera (dif. 6). Esta dificultad no se ve afectada por *Sigilo*, *Ofuscación* ni otros medios de ocultación. El personaje ni siquiera tiene por qué intentar sentir al maligno. La tirada es automática mientras esté en paz o relajado (leyendo, rezando, meditando, durmiendo...). Si está ocupado, no podrá hacerlo (envuelto en una discusión o duelo, por ejemplo). Para averiguar aproximada o exactamente qué es lo que siente, deberá tirar *Percepción*+*Ocultismo* (dif. 7), aunque la orientación al bien o al mal esté clara.

Protección: El poder sagrado es un escudo contra el mal. Esgrimiendo un símbolo sagrado o pronunciando plegarias, se puede mantener a raya a un vampiro u otra bestia impía. Se tira Fe Verdadera a una dif. igual a la *Fuerza de Voluntad* de la criatura, y los éxitos son los pasos que ésta de-

be retroceder. Con un fallo, la criatura no retrocede, pero tampoco avanza. Un fracaso la libera de la influencia del poder por el resto de la escena. Tocar a la criatura con un símbolo sagrado de esta forma causa a la misma (vampiro o demonio) un nivel de daño Agravado por éxito en la tirada de Fe Verdadera. Un efecto colateral de este poder en activo es que, sobre cualquiera que se utilice, por mucho que se aleje, si sigue manteniendo el contacto visual con el devoto, aunque pueda avanzar hacia él hasta el límite que marca su poder, no podrá emprender acciones ofensivas contra el devoto por sí mismo, salvo de forma indirecta a través de otros (ordenando o pidiendo ayuda, por ejemplo).

Exorcismo: El devoto puede expulsar de las cercanías influencias malignas o dañinas. Se tira *Carisma*+Fe Verdadera con una dificultad basada en la tabla siguiente. Estos valores asumen que el personaje tiene acceso a instrumentos de Fe (Biblia, crucifijo, agua bendita, velas, campanas, sal u otros objetos adecuados) apropiados a sus creencias. Si los instrumentos no se encuentran a mano, se aumenta la dificultad en +1 o +2. El exorcismo es efectivo contra Hechicería mortal o Magia Verdadera. En el segundo caso, sólo se tirará el valor de Fe Verdadera para anular los éxitos de la Magia Verdadera, en una contienda de uno a uno.

Tarea de Exorcismo

	Dificultad
Forzar a un vampiro a huir aterrorizado	<i>Fuerza de Voluntad</i> +4 del blanco
Forzar a un fantasma a huir aterrorizado	<i>Fuerza de Voluntad</i> del blanco
Forzar a un demonio menor a huir aterrorizado	6
Forzar a un demonio mayor a huir aterrorizado	9
Expulsar a un fantasma de un lugar permanentemente	8
Expulsar a un demonio de un lugar permanentemente	10
Protección contra Disciplinas Mentales o Emocionales (suma valor de <u>Fe Verdadera</u> a todas las dificultades)	6
Eliminar los efectos de Disciplinas Mentales o Emocionales	<i>Fuerza de Voluntad</i> del usuario
Romper un Juramento de Sangre	10
Infligir (<u>Fe Verdadera</u>) dados de daño Agravado a un demonio, fantasma o vampiro con el toque	<i>Resistencia</i> +4 del blanco

SUELO SAGRADO

Los lugares con una poderosa impresión espiritual de la creencia de quienes los veneran y visitan pueden hacerse sagrados para su Fe, poseyendo una puntuación propia de Fe Verdadera. Pueden ser desde simples altares a reinos inmensos (Tierra Santa, por ejemplo). Sus efectos son:

♦ Cuando un vampiro entra en ellos debe tirar *Fuerza de Voluntad* (dif. nivel de Fe del área) para poder pasar dentro, aunque se siente incómodo (un éxito implica malestar serio; 5+ no causan efectos adversos).

Cada amanecer, el número de éxitos del vampiro se reduce en uno, llevando a un malestar creciente y al final a la necesidad de abandonar el lugar (no se puede repetir la tirada de la entrada para recuperar éxitos perdidos por el amanecer mientras se permanece dentro). Los mortales perciben este malestar tirando *Percepción*+*Empatía* (dif. *Fuerza de Voluntad* del Cainita).

Un fallo en la tirada inicial causa dolor físico dentro del área, sufriendose 1 Nivel de daño Contundente (no absorbible) por escena.

El fracaso implica que este daño es Agravado y precisa que el vampiro gaste 1 pto. de *Fuerza de Voluntad* por turno para permanecer en el área.

El dolor aumenta en tanto siga allí, y a partir del tercer turno se precisa tirar *Fuerza de Voluntad* (dif. 7) por turno. Un fallo hace al Cainita entrar en Frenesí. Un fracaso le hace estallar en llamas, sufriendo 3 niveles de daño Agravado por turno, y requiriendo tirar de inmediato *Coraje* (dir. 8) contra Röstchrek.

Las llamas pueden ser apagadas normalmente, pero los demás efectos permanecen.

♦ El Suelo Sagrado limita los poderes Cainitas. Todos los costes en gasto de pto. de Sangre se doblan, y las dificultades de Auspex, Quimerismo y todas las Disciplinas que afecten a la *Percepción* (propia o ajena) aumentan en +2.

♦El valor de Fe Verdadera del Suelo Sagrado hace que la de los benditos aumente 1 Nivel (si profesan la misma creencia que impregna el lugar) mientras estén dentro de él, y la dificultad de cualquier tirada de Fe Verdadera (y sus habilidades asociadas) para ellos se reduce en -2.

RELIQUIAS Y OBJETOS SAGRADOS

Son objetos que han sido imbuidos por el poder de la Verdadera Fe, por medio del contacto con alguien verdaderamente devoto, o por una bendición del mismo.

Suelen poseer un Nivel en este Rasgo que se suma al del portador de la *Reliquia* u Objeto Sagrado, incluso otorgando Fe Verdadera a quienes no la poseen (aunque no concedan ningún poder especial que acompañe al valor de este Rasgo).

Llevar varias *Reliquias* no suma su valor total en el Rasgo. Sólo se añade la puntuación de la *Reliquia* de mayor valor.

Las *Reliquias* que se guardan en lugares apropiados pueden otorgar valor como Suelo Sagrado a estos (cementeros, mausoleos, tumbas, iglesias, altares, capillas, etc.).

Algunas Reliquias no poseen Fe Verdadera, pero sí poderes especiales (emulando poderes, por ejemplo, de Animalismo, Auspex o Presencia) o beneficios particulares, como causar daño Agravado a seres impíos por contacto.

COMBINAR FE

El Rasgo de la Fe Verdadera suele ser exclusivo del individuo que la profesa de corazón, con toda su alma.

No obstante, es posible que varios miembros de una misma creencia concentren su poder sagrado sobre un miembro del grupo, fortaleciendo su propio poder individual al cederle momentáneamente parte de su fuerza individual (mediante rezos armónicos en grupo, o simple contacto con aquél a quien beneficiar). Esto trae como consecuencia que, temporalmente, mientras se mantenga la armonía en el grupo, la puntuación de un individuo en su Fe Verdadera se eleve en 1 Nivel por miembro con Fe Verdadera que deposite su poder sobre él, hasta un máximo igual al doble de su valor normal.

Si el grupo estuviese sobre Suelo Sagrado, el bono de 1 Nivel adicional y la reducción de dificultades también se aplicaría sobre el beneficiario principal, después de mejorar los Niveles de su Fe adecuadamente, con el poder de sus compañeros. Así mismo, la puntuación de una Reliquia también se sumaría después de aplicar el beneficio por Fe de grupo (y de Suelo Sagrado, si lo hubiese). Esto convertiría a una congregación de verdaderos devotos, con Reliquias cargadas de Fe, sobre un Suelo Sagrado, en un formidable adversario a tener en cuenta.

Otros Poderes de los Mortales

Para finalizar este extenso "manual", es preciso apuntar que existen algunos mortales en el medievo que, bendecidos o malditos en su condición, poseen cualidades sobrenaturales que quizá la Iglesia no vería con buenos ojos (o bien utilizaría en su beneficio, bajo amenaza o coacción a su poseedor), que incluyen un amplio elenco de posibilidades que aquí se reseñarán muy escuetamente.

Leer Pensamientos Superficiales y Emociones: *Percepción+Empatía* (dif. *Autocontrol*+3 del blanco, +5 si es sobrenatural). Puede usarse tantas veces al día como puntuación en *Inteligencia*. Su coste en ptos. Gratuitos es de 6, y con *Experiencia* cuesta 10, y permiso de un Narrador.

Provocar Fuegos: Gasto de 1 pto. de *Fuerza de Voluntad* y tirada de *Destreza+Autocontrol* (dif. 7). Sólo prenderán objetos inflamables (incluyendo pelo). Sobre superficies que no prenden con facilidad, sólo se produce un chispazo llamativo (*Röstchreck*, dif. 4). Coste 8 ptos. Gratuitos o 15 ptos. de *Experiencia*, y permiso de un Narrador. El alcance del poder es de 25 metros.

Proyectar Visión y Oído: *Percepción+Alerta* (dif. 8). Se pueden proyectar ambos a un lugar a 10 m. por éxito de la tirada, como si se estuviese allí, aunque el lugar no se pueda ver desde donde se está. No se pueden percibir lugares Sagrados o protegidos mágicamente. Se puede usar el poder tantas veces al día como puntuación en *Percepción*. Mientras se observa lo lejano, no se percibe lo que hay junto al cuerpo. Coste de 7 ptos. Gratuitos o 12 de *Experiencia*, y permiso de un Narrador.

PODERES DE GÁRGOLA

(EXTRACTO AMPLIADO)

LISTADO ADICIONAL

Ojos de la Bestia (1 pto.): Los monstruosos ojos de la Gárgola refulgen con un rojo extraño, garantizando de forma permanente los efectos del poder de Protean de Nivel 1 Testigo de las Tinieblas.

Cola Prensil (1 pto.): Una cola larga y musculosa crece a la Gárgola que puede flexionarse y moverse como una serpiente. La cola actúa como timón en vuelo, reduciendo la dif. de las maniobras aéreas en -1. Adicionalmente, se puede usar la cola para golpear o aferrar oponentes, causando *Fuerza*+1 de daño Contundente. También puede sostener el peso de la Gárgola si ésta se cuelga de algún lugar y llevar objetos, aunque no es lo suficientemente hábil como para blandir armas.

Celeridad (2 ptos. por Círculo): Los músculos y tendones no-muertos de la Gárgola crecen tensos como cuerdas de arco, permitiendo explosiones de velocidad sobrenatural como si la Gárgola poseyese la disciplina Celeridad. Este poder puede comprarse tantas veces como se desee hasta el máximo permitido por la Generación, aunque la Gárgola no puede tener un rango mayor que su *Destreza*.

Aliento de Fuego (3 ptos.): La Gárgola gana la habilidad de vomitar sangre alquímicamente modificada en chorros de ácido ardiente. Cada disparo requiere un pto. de Sangre, y sólo se puede usar este poder una vez por turno. Golpear a un blanco requiere éxito en *Destreza+Atletismo* (dif. 6). Un fracaso indica que la Gárgola accidentalmente ha tragado el icor emergente, sufriendo 3 niveles de daño Agravado no absorbibles. Cada disparo causa tres dados de daño Agravado, más los éxitos obtenidos en el disparo. El chorro tiene un alcance máximo de metros igual al doble de la *Resistencia* de la Gárgola. El ácido ardiente puede inflamar objetos.

Regeneración (3 ptos.): La Gárgola no necesita descansar o detenerse para regenerar con Sangre, y puede gastar libremente puntos de Sangre para curarse, sin importar la circunstancia. Además, podrá curar *todos* sus Niveles de daño Contundentes gastando sólo un pto. de Sangre. El daño Letal y Agravado se curan de la forma habitual con el gasto de Sangre normal.