

Beber Sangre de Hada

Beber la Sangre de Hada es una actividad arriesgada para un vampiro, aunque, debido a su potencia, son muchos los que están dispuestos a intentarlo. Cada punto de sangre de hada equivale a dos puntos de Sangre ordinarios. Sin embargo, los personajes que beban se arriesgan a sufrir ciertos efectos secundarios bastantes peligrosos. Para empezar, es posible que entre en Frenesí. Todo vampiro que beba sangre de hada tiene que hacer de inmediato una tirada de autocontrol / Instinto (dificultad 4 + los puntos de sangre que sean ingeridos). Un fallo indica que el personaje se rinde al poderoso impulso de la sangre ingerida e intenta atracarse con ella. El personaje no dejara de beber hasta que el frenesí haya cesado. Continuará bebiendo incluso aunque haya sobrepasado su capacidad, aunque esa sangre adicional no le reportara ningún beneficio.

Suponiendo que el personaje supere esta tirada (o aunque no lo consiga), después tendrá que realizar un chequeo de resistencia (dificultad 8) para evitar los efectos secundarios de la sangre de Hada, es el narrador el que decide cuales son, ya sea escogiéndolos o al azar. Algunos de los posibles efectos secundarios son los siguientes:

1. El personaje empieza a perder sangre violentamente por la boca, los ojos, la nariz, y los oídos. Toda la sangre ingerida se pierde, aparte de entre 1 y 10 puntos de sangre adicionales.
2. El personaje sufre violentas alucinaciones. Estas alucinaciones duran entre unos 10 minutos por punto de sangre ingerido.
3. El personaje queda vinculado al hada en cuestión. Esto tiene los mismos efectos que el juramento de sangre.
4. El personaje cae rendidamente enamorado de la siguiente persona que ve (aparte del hada).
5. El personaje cae de forma inmediata en letargo.
6. El personaje gana automáticamente un punto de apariencia, pero pierde uno de percepción. Este efecto es permanente.
7. El personaje adquiere inmediatamente todas las ventajas de Sentidos Aguzados (ver Auspex, pagina 171 del Manual Básico de Dark Ages), aunque no puede apagar los sentidos. Suma dos a la dificultad de todas las tiradas de astucia. Este efecto dura una hora por cada punto de sangre consumido.
8. El personaje empieza a resplandecer con una luz dorada. Esta luz tiene los mismos efectos que la solar para quienes se encuentran en las proximidades, aunque el personaje es inmune a ella.
9. El personaje se sentirá abrumado por la emoción, llorando lagrimas de sangre cada vez que oiga música. Este efecto dura una noche por cada punto de sangre consumido.
10. El personaje puede ver a través del Glamour de todas las hadas. Esto permite ver la hadas que son invisibles y reconocerlas en su verdadera forma. Será mejor que no se le diga a las hadas, las enfurecerá: no se toman nada bien que sus secretos sean revelados. Este efecto dura una hora por cada punto de sangre ingerido.