

LANZANDO LOS HUESOS: NIGROMANCIA COMPANION

Por Telgar

NUEVAS SENDAS DE NIGROMANCIA

LA SENDA DE LA CALAVERA (La Senda del Caballero Caído)
LA SENDA DEL CADÁVER (Los Hilos del Cadáver)
LA SENDA DEL CORPUS (Danza de la Verdadera Muerte)
LA SENDA DE LA DEVASTACIÓN (Roce de la Tumba)
LA SENDA DEVORADORA (La Senda del Buitre)
LA SENDA DEL DUAT (Tormenta del Inframundo)
LA SENDA DE ÉBANO (Manto de Autoridad de Ébano)
LA SENDA DEL FANTASMA (Montar el Espíritu)
LA SENDA DE LA HERRUMBRE (Génesis de Destrucción)
LA SENDA LÓBREGA (Senda de la Negación Mórbida)
LA SENDA DE OBSIDIANA (El Camino de los Nahualli)
LA SENDA PÁLIDA (La Llamada de los Muertos Airados)
LA SENDA DEL RELICARIO (Los Tesoros de la Tumba)
LA SENDA DE LA SAL (Prohibición del Arte)
LA SENDA DE LA SOMBRA (Caminar en el Mundo de la Sombra)
LA SENDA DE LA USURA (Las Monedas de Caronte)

SENDAS REVISADAS

LA SENDA DEL BARRO (La Envoltura Mortal)
LA SENDA DEL CASTIGO (Roce de Shopona)
LA SENDA CTHÓNICA (Los Pasos de Perséfone)
LA SENDA DEL FUEGO FATUO (La Senda de la Llama Fantasma)
LA SENDA DEL HUMO (La Tumba Silenciada)
LA SENDA DEL RÉQUIEM (Memento Mori)
LA SENDA DE LA VIGILIA (La Chispa de la Vida)
LA SENTE DU CHEVAL (Danza de Abambo)

LA SENDA DE LA CALAVERA (La Senda del Caballero Caído)

Desarrollada por los caballeros Capadocios durante las cruzadas, esta Senda ha creado pesadillas y leyendas de terror. Esqueletos vivientes que sostienen terribles espadas, hombres que luchan mientras la carne cae de sus huesos y que destrozan a sus enemigos con sus dedos ensangrentados. La Senda de la Calavera concentra sus efectos en el abandono de la debilidad de la carne a favor de la fuerza de los huesos y la magia oscura.

• GARRAS DE HUESO

El nigromante gasta una pequeña cantidad de poder para pudrir la carne de la punta de sus dedos, revelando huesos afilados como cuchillas que puede utilizar para desgarrar a cualquiera que se enfrente a él.

Sistema: El jugador gasta 1 punto de sangre y los huesos de sus dedos se extienden en garras que causan un daño letal de Fuerza +1 en cualquier ataque de Destreza + Pelea para utilizarlas. El ataque de garras tiene una dificultad de 6, pero no tiene una bonificación de precisión.

•• SONRISA DE HUESO

Retirando la piel de sus labios y encías, el nigromante desnuda sus colmillos con una fuerza terrible. Bajo la influencia de este poder, los colmillos del vampiros se convierten en armas feroces que

pueden desgarrar pedazos de carne con un simple giro de la cabeza del guerrero no muerto y un chasquido de sus mandíbulas.

Sistema: Para activar este poder, el jugador gasta un punto de sangre. Cuando haga un ataque de mordisco con sus colmillos mejorados, el personaje no tiene que haber agarrado o sometido a su víctima. Simplemente puede hacer una tirada de Destreza + Pelea (dificultad 6) con una bonificación de precisión de +1. Los colmillos causan un daño agravado de Fuerza +2.

... DESPOJARSE DEL ENVOLTORIO

Cuando un guerrero dedicado a la Senda de la Calavera termina con su carne demasiado dañada para que le resulte útil, simplemente la descarta. La carne dañada se separa de sus huesos, disolviéndose en una masa ensangrentada y deja al nigromante sin la molestia del daño causado. Sus huesos son suficientes para permitir que siga actuando sin impedimentos. La visión de un guerrero vampiro que utiliza este poder puede resultar realmente aterradora.

Sistema: Cuando el personaje recibe daño en su carne y si ese daño no le mutila un miembro o de alguna forma destruye su estructura ósea, puede decidir gastar un punto de Fuerza de Voluntad para “despojarse” de hasta tres niveles de salud de daño contundente o letal. La carne afectada se separa del cuerpo del vampiro. Los niveles de salud “despojados” de esta manera se consideran curados, pero la Apariencia del vampiro se reduce a 0 y la visión causa que los mortales huyan aterrorizados a menos que obtengan una tirada de Coraje (dificultad 8). Para restaurar la carne, el vampiro debe gastar 3 puntos de sangre para regenerar la carne perdida. El coste de regeneración no cambia los niveles de salud que han sido “despojados”, pero un vampiro sólo puede despojarse de hasta 7 niveles de salud de carne antes de quedarse en los huesos y convertirse en un esqueleto andante, incapaz de volver a utilizar este poder hasta que regenere su carne.

.... ARMADURA ÓSEA

Para protegerse el nigromante disuelve algunos de los huesos prescindibles de su cuerpo no muerto, transformándolos en un polvo cargado místicamente. Entonces exhala el polvo en una nube seca que recubre su cuerpo y pronto se convierte en una parodia macabra de armadura, que parece hecha con huesos ennegrecidos. La armadura de huesos es flexible y antinaturalmente fuerte.

Sistema: El jugador gasta al menos un punto de sangre para crear la Armadura Ósea. La absorción de la armadura es igual al número total de puntos de sangre gastados. No importa cuánta sangre se utilice para crear la armadura, su resistencia innata permite al nigromante absorber todas las formas de daño con su reserva completa de Resistencia + Fortaleza.

..... GUERRERO SIN CARNE

Tras haber dominado por completo los poderes guerreros de los huesos, el nigromante puede despojarse de toda su carne y convertirse en un Caballero Esquelético. Animado por la magia y la sangre, su forma ósea no necesita tendones, cartílago ni músculos para moverse, ni ojos para ver ni lengua para hablar. Se mueve por el campo de batalla como un segador macabro mientras los golpes rebotan sobre sus huesos endurecidos y atraviesan sus cavidades vacías.

Sistema: La transformación dura dos turnos y requiere 3 puntos de sangre. Cuando se transforma las Garras de Hueso del personaje (si las tiene) causan daño agravado. Todos los ataques cuerpo a cuerpo contra el vampiro reciben una dificultad de +1 y los ataques a distancia de +2 pues los ataques tienen dificultades para impactar en un cuerpo con tantos espacios vacíos. El cuerpo también se vuelve más resistente a los ataques letales, reduciendo a la mitad todo el daño después de la absorción. Sin embargo, los huesos son más quebradizos ante los ataques contundentes; pierde la capacidad normal de dividir a la mitad el daño contundente. Las balas disparadas contra el Guerrero Sin Carne se consideran daño letal, que se divide a la mitad. Además, sin carne, cartílago ni sangre, muchos poderes de Disciplinas ya no son efectivos contra el nigromante transformado.

LA SENDA DEL CADÁVER (Los Hilos del Cadáver)

Durante mucho tiempo han existido rumores sobre la existencia de poderosos nigromantes que pueden controlar tanto a los muertos como a los no muertos. Los rumores son ciertos y los grandes maestros de esta Senda son temidos por quienes han visto una demostración de sus poderes. Al contrario que Dominación o Presencia, esta Senda no afecta a la mente y no puede resistirse con fortaleza mental o por el poder de la sangre. Sólo la voluntad pura puede evitar que una víctima de esta Senda se convierta en una mera marioneta para el nigromante, perdiendo el control de su cuerpo. Pocos poderes dejan tan claro que los vampiros están *muertos* y sus cuerpos sólo son cadáveres. Cualquier muerto viviente puede convertirse en víctima de la Senda del Cadáver: los misteriosos vampiros del Lejano Oriente, los

cadáveres animados por los Resucitados e incluso las cáscaras animadas por otros poderes de Nigromancia.

• ESPASMO

Un impulso simple y descontrolado de poder nigromántico dirigido contra un no muerto corpóreo interfiere momentáneamente en la energía que anima el objetivo. De repente es incapaz de controlar su propio cuerpo y el no muerto sufre convulsiones mientras sus miembros muertos se agitan y retuercen.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira su Fuerza + Ocultismo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad de la víctima). Cada éxito aplica una penalización de -1 a la siguiente acción de la víctima mientras es asaltado por temblores y convulsiones descontrolados.

•• MARIONETA

Una aplicación más enfocada de control nigromántico sobre los muertos permite que un cuerpo no muerto sea obligado a realizar acciones específicas. Ejerciendo su propia voluntad sobre el propietario del cuerpo, el nigromante puede manipular el cuerpo de su víctima para que realice una acción física sencilla como dar un puñetazo, levantar una espada, pulsar un botón o incluso saltar desde un balcón alto. Sólo las acciones que pueden provocar la muerte generan suficiente voluntad para arrebatarse el control al nigromante.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y realiza una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad contra su víctima (dificultad 6 para ambas), que debe estar dentro de su línea de visión. Si el nigromante gana, sus éxitos netos determinan cuán efectiva es la acción que realiza con el cuerpo de su víctima. Un éxito puede resultar en un gesto débil y descontrolado de cumplir la orden, mientras que tres éxitos permiten realizar una acción normal y natural tan elegante como si la realizara el propietario del cuerpo voluntariamente. Si la acción causa un daño directo y significativo a la víctima, fallará automáticamente pues el instinto de supervivencia interferirá en el control mágico. La Naturaleza de la víctima no interfiere, pues no está realizando la acción. Su cuerpo está siendo manipulado físicamente con medios sobrenaturales.

••• PROVOCAR HAMBRE

Hasta que este nivel de dominio es alcanzado un nigromante sólo puede manipular carne y hueso, controlando los cuerpos de otros no muertos como marionetas. Con esta habilidad la reserva de energía que anima el cuerpo no muerto puede ser manipulada y gastada, dejando débiles a los enemigos del nigromante y posiblemente sin poder en los momentos más inoportunos.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Fuerza de Voluntad y tira Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la Resistencia del objetivo +3). Cada éxito elimina un punto de Chi, sangre o Pathos de las reservas de la víctima. Este poder no tiene efecto sobre zombis u otros no muertos corpóreos que no tienen algún tipo de reserva de energía para sustentarse. Los puntos gastados mediante este poder deben utilizarse para activar algún efecto como incrementar Atributos Físicos, curar daño u otros poderes innatos. No pueden utilizarse para activar Disciplinas o Arcanoi. Los puntos gastados pueden ignorar el límite habitual de gasto por turno.

•••• TIRAR DE LOS HILOS

Ahora puede obligarse a grupos enteros de no muertos a bailar siguiendo el ritmo del nigromante. Las acciones sencillas de Marioneta pueden ser impuestas a varias víctimas a la vez. Manadas enteras del Sabbat pueden detenerse en medio de un ataque o todo el Elíseo arrodillarse humillado cuando los cuerpos de los Vástagos pierden el control. Aunque cualquier uso de la Senda del Cadáver puede proporcionar un enemigo mortal al nigromante, este poder puede hacer que sea odiado por muchos enemigos de una sola tacada. Es mejor usarlo con mucha cautela.

Sistema: Para activar esta habilidad el jugador gasta dos puntos de Fuerza de Voluntad y tira su Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Cada éxito permite al nigromante controlar a un objetivo dentro de su línea de visión. Este poder tiene las mismas limitaciones que Marioneta.

••••• DOMINIO DE LA MARIONETA

El poder más terrible de esta Senda y para muchos vampiros uno de los más terribles, esta habilidad permite al nigromante tomar el control completo de otro no muerto durante toda una noche. Mientras el nigromante mantenga su concentración, la víctima se encuentra prisionera en su propio cuerpo, gritando impotente mientras su cuerpo camina y habla bajo la voluntad de otro. El hecho de que

la víctima permanezca consciente de lo que ocurre durante todo el proceso y que recuerde perfectamente lo que hizo puede crear complicaciones al nigromante.

Sistema: Para ganar el control completo del cuerpo de otro no muerto, primero el nigromante debe dejar al objetivo sin Fuerza de Voluntad para asegurarse de que el control no es rechazado en un momento inoportuno. El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y entonces realiza una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad contra su objetivo (dificultad 6 para ambos). Cada éxito que el nigromante obtiene por encima de los de su víctima elimina uno de los puntos temporales de Fuerza de Voluntad de la víctima. Sólo si el nigromante falla, fracasa o la víctima consigue apartarse de la línea de visión del nigromante la tirada enfrentada termina. Cuando toda la Fuerza de Voluntad de la víctima es drenada, ya no puede mantener el control de su cuerpo. Entonces el nigromante puede dictar todas las acciones del cuerpo durante el resto de la noche, incluso obligando a su víctima a hablar si lo desea. Mientras mantiene el control, toda la atención del nigromante está concentrada y no puede tomar más acciones que dirigir a su víctima. Si en cualquier momento decide actuar por sí mismo, rompe su conexión con la víctima y la libera. Ninguna de las Disciplinas de la víctima son accesibles para el nigromante que la controla, excepto efectos pasivos como Fortaleza y Potencia.

LA SENDA DEL CORPUS (Danza de la Verdadera Muerte)

Desarrollada como una derivación de la magia Indra que convirtió a los Nagaraja en vampiros, la Senda del Corpus utiliza el estado de la no muerte como un canal entre los vivos y los muertos. Cuando estaban vivos, los Nagaraja utilizaban magia oscura para imbuir sus cuerpos con la fuerza de los no muertos. Como vampiros, utilizan la Nigromancia para impulsar sus cuerpos a través de la Mortaja, obteniendo los rasgos y poderes de los Muertos Sin Reposo.

• APARICIÓN

La Mortaja siempre está presente, una barrera encajada en el tejido del mundo. Este poder enseña al vampiro como reducir la línea entre la vida y la muerte, desapareciendo de la vista de los vivos. Su cuerpo se vuelve borroso y traslúcido, haciendo que resulte especialmente fácil ignorar su presencia como un reflejo de luz o una sombra extraña. La naturaleza mágica de la existencia del vampiro lo aleja de la visión de los métodos modernos de vigilancia, que no lo reconocerán. Puede resultar una ventaja o una ventaja; después de todo resulta difícil explicar por qué no apareces en grabaciones de video.

Sistema: Para activar este poder, el personaje gasta un punto de Fuerza de Voluntad para solapar su cuerpo con el borde de la Mortaja. Durante el resto de la escena sus tiradas de Sigilo reducen su dificultad en -2 y no aparecerá en dispositivos digitales o analógicos, a menos que esos dispositivos utilicen una película de base de plata.

•• MIEMBRO FANTASMAL

Los nigromantes expertos pueden atravesar la Mortaja, manipulando los objetos del otro lado del velo o incluso moviéndolos a través. Esta Senda no permite un paso completo a través de la Mortaja, pero permite algo más limitado. Un único miembro, el brazo, la cabeza o la pierna, puede ser imbuido con el poder de la Mortaja y volverse inmaterial. Resulta útil si necesitas echar un vistazo a través de una pared o una puerta antes de entrar.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 8) para volver inmaterial uno de sus miembros. El efecto dura un turno por éxito y no puede finalizarse antes. Las vestiduras u otros objetos en contacto con el miembro elegido también se vuelven inmatrimales, pero los objetos que se encuentran aferrados por una mano inmaterial simplemente se caerán de los dedos fantasmales.

••• VISIÓN DEL FANTASMA

Colocando una parte de la Mortaja sobre los ojos, un nigromante puede tomar prestada la percepción de los Muertos Sin Reposo. Entre los Wraiths estos poderes son conocidos como Visión de la Vida y Visión de la Muerte.

Sistema: Para utilizar este poder el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Percepción + Ocultismo, dificultad 8. Un único éxito permite al personaje utilizar Visión de la Vida o Visión de la Muerte, y cualquier éxito adicional permite un cambio entre ambos tipos de visión. Mientras utiliza Visión de la Vida, el personaje puede intentar leer el aura de otro con otra tirada de Percepción + Ocultismo a la misma dificultad. Esta habilidad es similar al poder de Auspex: Percepción del Aura.

De la misma forma, Visión de la Muerte permite al nigromante determinar la salud de un individuo o posiblemente cómo y cuándo morirá. También puede utilizarse para detectar si el objetivo ha sido afectado por magia oscura. Como Visión de la Vida, requiere una tirada de Percepción + Ocultismo,

dificultad 8. Sólo se necesita un éxito para determinar la salud general del objetivo o si está siendo afectado por magia maligna. Si el vampiro intenta leer las Marcas de la Muerte del sujeto, la tirada determina la precisión y el detalle para adivinar la naturaleza y el momento de la muerte del objetivo. Este poder es similar al poder de la Senda Vítrea: Ojos de los Muertos.

.... CAMINANTE DE LA MORTAJA

Fusionando su cuerpo con la Mortaja, el nigromante existe en un estado intermedio entre las Tierras de las Sombras y las Tierras de la Piel. No forma parte de ningún mundo y por lo tanto resulta especialmente difícil de afectar por parte de los seres a cualquier lado de la Mortaja. Mientras se encuentra en este estado, el vampiro puede ver a los fantasmas con claridad y le resulta mucho más fácil utilizar poderes nigrománticos.

Sistema: Activar este poder cuesta 3 puntos de sangre y tarda dos puntos, durante los cuales el cuerpo del vampiro queda envuelto en niebla oscura y se manifiesta parcialmente en las Tierras de las Sombras. La dificultad de todos los ataques a ambos lados de la Mortaja se incrementa en +1 y sus tiradas de absorción contra todo tipo de daño, excepto fuego, luz del sol y Fe Verdadera reducen su dificultad en -1. Mientras este poder siga activo, el personaje puede percibir a los Wraiths y la dificultad de todas sus tiradas de Nigromancia para afectar a los fantasmas o al Mundo Subterráneo se reducen en -1.

..... DESCORPORIZACIÓN

La expresión definitiva de la Senda del Corpus transforma al vampiro en una criatura incorpórea de plasma, similar a un Wraith, durante un breve período de tiempo, volviéndolo completamente inmaterial. Sin embargo, sus lazos con el mundo físico le permiten permanecer en las Tierras de la Piel en lugar de desvanecerse en el Mundo Subterráneo como un fantasma normal. Se vuelve invisible e intangible, aunque si lo desea puede hacerse oír por los demás habitantes del mundo de los vivos y sus Disciplinas pueden afectarlos, aunque su cuerpo no.

Sistema: Volverse inmaterial es un proceso difícil, y realizar esta habilidad de forma automática causa un nivel de daño contundente no absorbible por el personaje. También requiere tres puntos de sangre, pero la transformación es instantánea. Mientras es inmaterial, el personaje puede atravesar objetos sólidos y es inmune a todas las formas mundanas de ataque y no puede ser visto, oído ni tocado. Se le puede escuchar, pero sólo si desea hablar, pues sus movimientos no causan sonido ya que no puede tocar el mundo que lo rodea. Sólo las prendas del personaje se vuelven inmateriales con él, no los objetos que sostenga. Esta habilidad dura una escena, o hasta que el personaje decide desactivarla. Puede utilizar sus Disciplinas con normalidad, pero las que requieran contacto físico desactivarán este poder, así como cualquier intento deliberado de tocar el mundo material.

LA SENDA DE LA DEVASTACIÓN (El Roce de la Tumba)

La exposición a los poderes del Mundo Subterráneo no es saludable para los vivos, ni siquiera para los muertos corpóreos. Las sustancias físicas del mundo de los vivos no aceptan las energías ambientales de las Tierras de las Sombras, y mucho menos la entropía pura del Olvido. Acumulando estos poderes y canalizándolos a los cuerpos de sus enemigos, los nigromantes pueden invocar una amplia variedad de efectos horribles. Algunas Sendas se enfocan en las aplicaciones físicas de la energía de la muerte, creando podredumbre y plagas. Otras adoptan efectos más sutiles, drenando energía y poder de sus enemigos. Se dice que los maestros de la Senda de la Devastación son capaces incluso de hacer que los Matusalenes se arrodillen.

• VISIÓN OSCURECIDA

La aplicación más básica del poder de la muerte contra cuerpos animados provoca que el cuerpo sufra una experiencia física cercana a la muerte. La sangre de la víctima se vuelve espesa y viscosa y su visión se oscurece, apagándose poco a poco hasta volverse negra. Hasta los dones sobrenaturales no pueden rechazar del todo el poder de las Tierras de las Sombras. Las habilidades que incrementan los sentidos o proporcionan visión nocturna apenas mitigan la maldición lanzada por el nigromante.

Sistema: Seleccionando una víctima en su línea de visión el jugador gasta un punto de sangre y tira su Fuerza de Voluntad (La dificultad es igual a la Resistencia del objetivo +3). Si la tirada tiene éxito, la víctima es afligida con la maldición de la ceguera, incrementando la dificultad de todas las tiradas relacionadas con la visión en +4. Si el objetivo activa un poder como Sentidos Incrementados u Ojos de la Bestia, los dos poderes se neutralizan. No se obtienen ningún beneficio de los sentidos incrementados, pero la víctima no recibe tampoco ninguna penalización. La maldición dura el resto de la escena.

•• MINAR FUERZA

Los nigromantes más vulgares pueden marchitar miembros o provocar que la edad se acelere en la carrera a la tumba. Los seguidores de la Senda de la Devastación causan debilidad y confusión llenando el cuerpo y la mente de sus víctimas con el escalofriante poder de la muerte.

Sistema: Después de tocar a su objetivo y gastar un punto de sangre, el nigromante tira su Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la Resistencia del objetivo +3). Si la tirada tiene éxito, la Resistencia y la Astucia de la víctima son reducidas en 3 durante el resto de la escena. Los seres sobrenaturales disponen de cierta resistencia innata a este poder: sus Atributos no pueden ser reducidos por debajo de 1. Los mortales no tienen tanta suerte. Si la Resistencia de la víctima es reducida a 0 de esta manera, se derrumba, incapaz de realizar ninguna acción física. Si la Astucia de la víctima es reducida a 0, el efecto es similar: un estado catatónico en el que sólo es posible realizar reacciones instintivas (apartarse de un peligro, correr, etc.).

... CARNE DEBILITADA

El poder entrópico en bruto imbuido en la carne provoca que el músculo, el hueso y la piel se pudran. Estos ataques masivos y directos suelen ser utilizados por nigromantes crueles o directos, pero no son la única forma de derrotar a un enemigo. Un ataque más refinado, realizado con un mero roce, llena a la víctima con una debilidad oculta. Sólo cuando el cuerpo de la víctima es atacado por fuerzas externas o sometido a presión fallará.

Sistema: El nigromante debe tocar a su objetivo para causarle esta maldición. Entonces gasta al menos un punto de sangre y tira su Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la Resistencia del objetivo +3). Cada dos éxitos incrementan la dificultad de todas las tiradas de Resistencia de la víctima, incluyendo las tiradas de absorción en +1 durante una noche por punto de sangre gastado. Si la dificultad de una tirada supera 10, se requiere un éxito adicional por cada dificultad adicional por encima de 10.

Los vampiros afectados por este poder tienen dificultades para animar sus cuerpos no muertos mientras la energía de la muerte fluya en su interior. Se necesita un punto de sangre adicional para despertar durante cada noche mientras dure la maldición.

.... MIRADA INCAPACITANTE

La Senda de la Devastación se enfoca en aplicaciones sutiles de poder nigromántico y esta habilidad mantiene el tono. Ataca la mente en lugar del cuerpo, llenando la consciencia de las víctimas con miedo y una niebla mórbida de depresión que nubla cualquier pensamiento. La niebla no es metafórica; el poder de las Tierras de las Sombras ha invadido el cerebro de la víctima y la drena de su estabilidad emocional impidiendo el acceso a sus fuerzas mentales.

Sistema: El jugador elige un objetivo dentro de su línea de visión, gasta dos puntos de sangre y tira su Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la Astucia del objetivo +3). Un éxito impide que la víctima gaste Fuerza de Voluntad durante el resto de la escena. Tres éxitos bloquean el acceso de la víctima a su Fuerza de Voluntad durante tres días, y cinco éxitos impiden el gasto de Fuerza de Voluntad durante una semana. La víctima no puede ganar Fuerza de Voluntad mientras este poder afecte a su mente, pero puede perderla si es afectada por habilidades o poderes que drenen Fuerza de Voluntad.

..... VACÍO DEVORADOR

El poder más temido de la Senda de la Devastación es la habilidad de invocar un fragmento de Olvido e imbuirlo en la víctima. Una vez en su interior devorará su voluntad y su fuerza vital. En el caso de los seres sobrenaturales consume la energía que le permite utilizar sus poderes únicos, quemándola rápidamente antes de que el Olvido comience a devorar sus cuerpos.

Sistema: Invocar el Olvido requiere un turno completo de concentración y después el nigromante gasta dos puntos de Fuerza de Voluntad y tira su Resistencia + Ocultismo (dificultad 8) para controlar el poder que ha invocado. Si falla, el poder se desvanece y el intento se desperdicia. Si fracasa, sufrirá automáticamente el efecto de este poder sobre sí mismo, y cada 1 obtenido en la tirada contará como un éxito. Si el poder es invocado y controlado, debe liberarse sobre la víctima potencial con un toque. Una vez en su interior, comienza a devorar las reservas de Fuerza de Voluntad y poder sobrenatural. Cada turno que la víctima sufra este efecto, perderá 1 punto de Fuerza de Voluntad y 1 punto de vitae, Chi, Pathos u otra energía similar. El efecto dura un turno por éxito. Si toda la Fuerza de Voluntad y las reservas de energía son drenadas antes de que termine el efecto, el Olvido comienza a devorar la carne de la víctima. Cada turno adicional causa un nivel de daño letal no absorbible a la víctima.

LA SENDA DEVORADORA (La Senda del Buitre)

Tras su transición a la no muerte, los Nagaraja descubrieron que su dependencia de la carne humana para mantener su existencia no tenía por qué ser *sólo* una maldición. Podía convertirse en una ventaja. Siguieron investigando en los conocimientos oscuros que los habían llevado hasta el vampirismo y crearon esta Senda basada en la horrible práctica de la antropofagia. Preparando y consumiendo ritualmente carne humana, los Nagaraja aprendieron a devorar no sólo la carne de sus víctimas, sino también pedazos de sus almas. Se rumorea que quienes practican esta Senda demasiado a menudo y con demasiadas ansias pueden manchar sus auras de la misma forma que un diabolista.

La familia caníbal Dunsirn del clan Giovanni desarrolló una encarnación casi idéntica de esta Senda independientemente de los Nagaraja. Aunque existen diferencias importantes en los detalles específicos de la preparación de la carne (Los Dunsirn no suelen realizar rituales y a veces devoran la carne directamente de víctimas vivas), las dos versiones de la Senda funcionan igual en términos de mecánica de juego. Un vampiro que practique cualquier versión es capaz de comer y “digerir” la carne de sus víctimas.

• FESTÍN SANGRIENTO

La primera habilidad que se obtiene en el estudio del canibalismo ritual es el poder de digerir la carne de cuerpos humanos y utilizarla en lugar de sangre. Sólo los cadáveres frescos pueden proporcionar sustento. Los cadáveres en los que la carne ha comenzado a pudrirse o donde sólo quedan los huesos, no son adecuados para este poder. Cuando se completa el festín, sólo quedan los huesos roídos.

Sistema: El jugador tira Inteligencia + Medicina, dificultad 8. Cada éxito representa un punto de sangre obtenido comiendo la carne muerta. Un cuerpo utilizado de esta manera no puede ser utilizado para más usos de la Senda Devoradora, aunque sí para otros propósitos nigrománticos, suponiendo que no se necesite más carne.

•• VIGORIZACIÓN

Todas las almas se encuentran encadenadas a sus cuerpos muertos; la muerte no elimina de inmediato todas las conexiones a la vida. Consumiendo la carne de un cuerpo recién muerto, el nigromante ingiere los restos del alma y fortalece su propio espíritu.

Sistema: Este poder funciona de la misma forma que Festín Sangriento, excepto que cada éxito permite al personaje obtener un punto de Fuerza de Voluntad. Esta Fuerza de Voluntad no puede superar el máximo normal del personaje. Vigorización también requiere un cadáver fresco, y después de utilizarlo tampoco se pueden utilizar sobre él otros poderes de la Senda Devoradora. Este poder sólo se puede utilizar una vez por noche.

••• SECRETOS DE LA CARNE

A medida que su paladar se refina, un nigromante aprende a obtener más que una fuerza espiritual nebulosa de sus festines. Puede saborear la vida de la persona cuya carne ingiere, absorbiendo su conocimiento y recuerdos mientras digiere la sustancia de su cuerpo. Al contrario que los dos primeros niveles de la Senda Devoradora, esta habilidad puede utilizarse sobre cadáveres viejos. Mientras el cadáver disponga de carne, sin importar su putrefacción, puede servir.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Ocultismo, dificultad 8. Cada éxito indica un fragmento de información obtenido mediante su festín. Normalmente el Narrador determina qué información se recibe, destacando la información que era especialmente importante para el difunto o que tenía en mente justo antes de morir. Si el jugador está buscando un conocimiento específico, debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad contra la antigua Fuerza de Voluntad del cadáver. Se requiere una tirada por cada fragmento individual de información buscado. Como ocurre con Festín Sangriento y Vigorización, los cuerpos utilizados con este poder ya no sirven para nuevos usos de la Senda Devoradora.

•••• HAMBRE DE CONOCIMIENTO

Concentrando los residuos de vida de sus festines, ahora el nigromante puede obtener los talentos y técnicas de quienes se alimenta. Con la carne digerida se obtienen suficientes recuerdos y fragmentos residuales de alma para permitir que el vampiro los use temporalmente, desde técnicas físicas a habilidad técnica.

Sistema: Primero el jugador elige qué Habilidad decide obtener para ganar una bonificación. Tras haber elegido, gasta 3 puntos de sangre y 2 puntos de Fuerza de Voluntad, después tira Resistencia + Ocultismo, dificultad 8. Si tiene éxito, obtiene un número de dados de bonificación en la Habilidad elegida igual a la puntuación de Habilidad del difunto -3. El número de éxitos dicta cuánto dura la bonificación. Un personaje no puede beneficiarse de más de un uso de este poder al mismo tiempo. Los cuerpos utilizados para obtener Habilidades no pueden usarse nuevamente con la Senda Devoradora.

- 1 éxito: La bonificación dura una hora.
- 2 éxitos: La bonificación dura seis horas.
- 3 éxitos: La bonificación dura toda una noche.
- 4 éxitos: La bonificación dura tres días.
- 5+ éxitos: La bonificación dura toda una semana.

•••• LA RECOMPENSA DEL GLOTÓN

El objetivo último de la Senda Devoradora está personificado en este poder; hacer que la fuerza de los muertos pase a formar parte de ti. Devorando una parte específica del cuerpo vinculada simbólicamente al Atributo deseado, un nigromante puede mejorar su propio cuerpo o mente. Para obtener Inteligencia, un nigromante podría devorar el cerebro, para obtener vitalidad, podría devorar el corazón.

Sistema: Este poder funciona exactamente igual que Hambre de Conocimiento, excepto que permite que el personaje reciba bonificación de Atributos en lugar de Habilidades. Un personaje puede obtener bonificación de Hambre de Conocimiento y Recompensa del Glotón al mismo tiempo, pero sólo puede usar cada poder una vez.

LA SENDA DEL DUAT (Tormenta del Inframundo)

Esta Senda es similar a la Senda del Duat de la magia Akhu de Egipto, pero al mismo tiempo difiere en varios aspectos. Funciona sobre principios nigrománticos extrayendo poder directamente de las tierras de los muertos para causar sus efectos en lugar de depender del poder de un santuario blasfemo de un hechicero. Como resultado de esta diferencia la Tormenta del Inframundo requiere el gasto de sangre y Fuerza de Voluntad mientras que la versión de Akhu no. Mientras que la Senda del Duat de Akhu requiere la figura hipnótica de Sokhar el dios egipcio del Duat, la Senda del Duat de Nigromancia requiere que el nigromante mantenga a su víctima a la víctima y cante continuamente para mantener la conexión entre la víctima y el inframundo. Cualquier acción violenta emprendida por el nigromante o cualquier pausa en el canto detendrá de inmediato los poderes de esta Senda, que no puede ser utilizada sobre Wraiths.

• SENTIR LA TUMBA

La manifestación específica de este poder varía de forma muy diversa, pero los resultados son los mismos: la víctima sufre incomodidad y terror bajo la forma de un aspecto del más allá que la aterra de forma consciente o subconsciente. Algunas víctimas de este poder afirman que han sentido como si las quemaran vivas, otras como si un viento gélido las congelara hasta la médula y otras han sentido como si las cortaran con cuchillos. La manifestación egipcia tradicional de este poder es la sensación de estar recubierto de serpientes constrictoras.

Sistema: El nigromante gasta un punto de sangre y tira Manipulación + Ocultismo, con una dificultad igual al Autocontrol (Instinto) + Coraje de la víctima. Si tiene éxito la víctima sufre alucinaciones táctiles y visuales apropiadas para sus miedos internos. Esas alucinaciones reducen todas sus reservas de dados en 2 mientras dure el poder y pueden causar mucha confusión social. Después de todo, correr, gritar o actuar como si uno estuviera siendo quemado vivo no es una conducta habitualmente aceptada.

•• IMPOSICIÓN DE OSCURIDAD

La oscuridad sin luz del inframundo cae sobre la víctima del nigromante, dejándola ciega.

Sistema: Si el vampiro gasta un punto de sangre y tiene éxito en una tirada de Manipulación + Ocultismo, dificultad 7, la víctima queda ciega. Las víctimas ciegas sufren una dificultad de +2 en todas las tiradas de Destreza relacionadas con la vista y fallan automáticamente cualquier tirada de Percepción o Alerta basada en la visión. Los ataques realizados contra objetivos ciegos reducen su dificultad en -2.

••• SOFOCO DE LA TUMBA

La víctima de este poder es sofocada por el poder oscuro del inframundo, incapaz de respirar o de hablar.

Sistema: Este poder requiere el gasto de un punto de sangre y una tirada de Manipulación + Ocultismo, la dificultad es el doble de la Resistencia de la víctima. Si la tirada tiene éxito, la víctima de este poder comienza a ahogarse. Las víctimas no muertas de este poder se quedan mudas, pero no sufren más efectos ya que no necesitan respirar. Los mortales u otros seres vivos que necesiten respirar se ahogarán hasta morir si el hechizo del nigromante no es detenido a tiempo. Cada turno que este poder es mantenido, una víctima viva sufrirá un dado de daño contundente que no puede ser absorbido. Cuando la

víctima llega al nivel de Incapacitado, sobrevivirá un número de minutos igual a su Resistencia antes de morir.

•••• LA CASA ESTRECHA

Las víctimas de este poder se quedan paralizadas místicamente como si sus cuerpos hubieran muerto, pero sus mentes permanecen conscientes y atrapadas en el interior.

Sistema: Activar este poder requiere el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad e iniciar una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad con la víctima, dificultad 6. Si el nigromante gana, su víctima es incapaz de adoptar ninguna acción física mientras el poder sea mantenido. Es posible para las víctimas de este poder recuperar temporalmente el control gastando un punto de Fuerza de Voluntad para actuar un turno, pero cualquier acción física iniciada sufrirá una penalización a su reserva igual al número de éxitos netos que el nigromante haya obtenido en la tirada de activación.

••••• EXILIO AL MÁS ALLÁ

Este poder envía la mente y el espíritu de una víctima al Mundo Subterráneo, matando a los mortales y provocando el letargo de los vampiros.

Sistema: El nigromante tira Fuerza + Ocultismo, la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad de la víctima, y entonces gasta un punto de Fuerza de Voluntad y dos puntos de sangre para cortar la conexión de la víctima con su cuerpo, enviando a su espíritu ayudando al Mundo Subterráneo. Si tiene éxito la víctima comienza a sentir como se muere y puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para resistirse al efecto del poder durante un turno, aunque todas las acciones iniciadas durante los turnos en que se resiste sufren una penalización de -2. No existe límite a los puntos de Fuerza de Voluntad que la víctima puede gastar para aferrarse a la vida, pero al nigromante no le cuesta nada mantener este poder. Sólo apartándose de la vista del nigromante o interrumpiendo su cántico la víctima de este poder puede detener sus efectos. Los mortales que sucumben a este poder mueren horriblemente y los vampiros son enviados al letargo.

LA SENDA DE ÉBANO (Manto de Autoridad de Ébano)

Esta hechicería oscura se utiliza para amenazar y obligar a los wraiths a realizar la voluntad de los nigromantes. Algunos aspectos de esta Senda tienen mucho en común con la Disciplina de Presencia, prefiriendo la manipulación emocional de los muertos a las imposiciones directas. Esto no reduce la crueldad que los nigromantes pueden causar a los muertos, simplemente adopta una forma diferente.

• UNA MIRADA SOBRE EL ALMA

Con una mirada cercana un iniciado de los poderes del Manto de Ébano puede percibir el funcionamiento interior de la mente de un Wraith. Sus motivaciones, estado emocional e incluso su historia pueden salir a la luz para quienes comprenden cómo funciona este poder.

Sistema: El vampiro tira su Percepción + Ocultismo. La dificultad es la reserva de Manipulación + Subterfugio del Wraith. La cantidad de información obtenida con este poder depende del número de éxitos obtenidos. Un éxito revela la Conducta del Wraith y su estado emocional actual (furia, placer, diversión) mientras que cinco éxitos proporcionan la Naturaleza del Wraith, sus rasgos más elevados, sus Pasiones más fuertes e información específica sobre su condición emocional actual y general.

•• DOS RÍOS SE ENCUENTRAN

Es posible utilizar este poder para conectar de forma temporal la mente del nigromante con la de un Wraith. Esta conexión permite que los pensamientos y emociones fluyan entre los dos. Si el vampiro ejerce su dominio en la conexión puede imponer su autoridad del Wraith y conseguir respeto, o por lo menos temor. Sin embargo, siempre existe el riesgo de que sea el Wraith el que asuma el control de la conexión.

Sistema: El vampiro y el Wraith hacen una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad, dificultad 7. El vencedor de la tirada es la parte dominante del intercambio mental creado con este poder. Existen tres usos posibles para este poder y sólo uno se puede utilizar en cada activación: influencia emocional, lectura de pensamientos e influencia mental. Si se elige el poder de influencia emocional, el estado emocional del perdedor puede manipularse, incrementando o reduciendo las dificultades de las tiradas de Virtudes en 2. Este efecto dura durante una hora por cada éxito obtenido en la tirada inicial. Si se elige el poder de lectura de pensamientos, un pensamiento superficial intenso puede ser detectado con cada éxito. El poder de influencia mental permite al vencedor de la tirada enfrentada utilizar un dado adicional en su siguiente tirada social para afectar al otro participante en la conexión por cada éxito, hasta un máximo de tres.

... ASUNCIÓN DE AUTORIDAD

El uso de esta habilidad imbuje al nigromante con un aura de poder de liderazgo que los muertos encuentran difícil de resistir. Los wraiths próximos al vampiro y bajo la influencia de este poder se sienten atraídos hacia el nigromante e impulsados a obedecer sus órdenes.

Sistema: el nigromante gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Empatía, dificultad 8. Los éxitos en la tirada de activación se añaden a las tiradas sociales del vampiro contra los wraiths afectados durante el resto de la escena. Con un éxito, un wraith es afectado, y para afectar a más wraiths es necesario dividir a la mitad los éxitos adicionales entre los objetivos. Los éxitos de la tirada inicial también se añaden a la dificultad de cualquier ataque realizado por los wraiths afectados contra el vampiro.

.... OJO DEL OLVIDO

El nigromante absorbe el poder del Olvido en sí mismo y la concentra en una mirada que puede aterrorizar y atormentar hasta a los muertos sin reposo con mayor voluntad. Los wraiths afectados con este terrible poder pueden quedar tan traumatizados por la experiencia que nunca se recuperan.

Sistema: Para activar este poder el vampiro gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Intimidación, resistida con el Coraje + Resistencia de la víctima. Ambas tiradas se realizan a dificultad 7. Si el wraith vence en la tirada, el poder falla y no tiene más efectos. Si el vampiro gana, el wraith es afectado por el poder del Ojo. Por cada éxito adicional que el vampiro haya obtenido sobre su víctima, el wraith sufre una penalización de -1 a todas sus acciones durante el resto de la escena. Además el wraith pierde 1 punto de Fuerza de Voluntad y 1 punto de Pasión por cada dos éxitos adicionales. Si la Fuerza de Voluntad temporal del wraith se reduce a 0, debe tirar su Coraje a dificultad 7. Si falla, gana un Trastorno permanente.

..... ENCADENAR EL ALMA

Aunque es imposible establecer un Vínculo de Sangre con un wraith, este poder oscuro se acerca mucho a crearlo. Al principio es posible conseguir que un wraith se muestre respetuoso hacia un vampiro, pero un uso repetido de este poder crea un vínculo a largo plazo entre el wraith y el nigromante, permitiendo al vampiro convertir a los muertos en sus esclavos eternos si así lo decide. La emoción del vínculo creado con esta habilidad puede ser alterada por el vampiro, variando de la obediencia aterrorizada a una confianza respetuosa o un amor obsesivo, cualquiera que sea el resultado que desee el nigromante.

Sistema: El vampiro gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Ocultismo, la dificultad es la Fuerza de Voluntad del Wraith. Si tiene éxito el Wraith se encuentra vinculado al vampiro con un vínculo equivalente a un Vínculo de Sangre de un paso. Un segundo uso de este poder puede incrementar la fuerza de la atadura a un Vínculo de dos pasos, pero el segundo uso del poder debe realizarse al menos durante la semana posterior al primer uso y la dificultad de la tirada se incrementa en +1. Si la segunda tirada falla, el vínculo establecido se rompe y el wraith puede sentirse muy descontento por haber sido forzado a servir al vampiro. Para crear el efecto de un Vínculo de Sangre completo, este poder debe utilizarse una tercera vez, durante la semana posterior al segundo uso y la dificultad vuelve a incrementarse en +1, con un total de +2 sobre la tirada inicial. El fallo del tercer uso rompe el vínculo, como un fallo en el segundo uso.

LA SENDA DEL FANTASMA (Montar el Espíritu)

Algunos nigromantes no se contentan con impartir órdenes a sus esclavos fantasmales, exigiendo una obediencia y control totales. Los Nagaraja fueron los primeros en desarrollar esta Senda, inspirada por la habilidad de los Wraiths para controlar a los vivos. Utilizar esta Senda requiere que el nigromante separe su propio espíritu de su cuerpo y lo fusione con la sustancia plásmica del Wraith al que desee controlar. Para hacerlo, el nigromante y su víctima deben encontrarse en el mismo nivel de existencia, ya sea en las Tierras de las Sombras o en el mundo de los vivos.

• MONTAR FANTASMA

Esta habilidad constituye el fundamento de todos los demás poderes de la Senda del Fantasma. Permite al nigromante separar su espíritu de su cuerpo y fusionarlo con la forma, o Corpus, de un Wraith. Mientras se encuentra fusionado de esta manera, el vampiro experimenta lo mismo que el Wraith, incluyendo el dolor. Sin embargo, sin ejercer algún tipo de habilidad adicional, el vampiro no tiene control ni influencia sobre el Wraith; simplemente es un pasajero. Sólo en las circunstancias más extraordinarias este poder puede utilizarse sin que el Wraith sea consciente de lo que ocurre, pues la

visión del alma del vampiro abandonando su cuerpo y fusionándose con el Corpus del Wraith es bastante visible y evidente.

Sistema: Para fusionar su alma con el Corpus de un Wraith, el nigromante tira su Fuerza de Voluntad con una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del Wraith. Cada éxito es un día que puede permanecer fusionado. Mientras viaja dentro del fantasma, el propio cuerpo del nigromante cae en un estado comatoso e inerte, y resulta especialmente vulnerable. Si el cuerpo del nigromante es dañado en su ausencia, puede hacer una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 6) para darse cuenta de que algo está atacando su cuerpo y regresar de inmediato.

El vampiro también puede ser expulsado de su anfitrión fantasmal si el Wraith sufre daño, obligando a su pasajero a tirar Coraje (la dificultad se basa en la gravedad del daño) para permanecer fusionado a pesar del dolor. Algunos poderes fantasmales también pueden ser capaces de separar a un vampiro de su anfitrión.

•• DIRECCIÓN

Mientras cabalga un fantasma, ahora el nigromante puede ejercer su voluntad y obligar al Wraith a realizar una única acción física. No puede obligarle a utilizar ninguno de sus poderes, pero puede hacer que se mueva, agarre un objeto o que se detenga. El fantasma sólo puede ser obligado a realizar acciones “sencillas”, que puedan realizarse rápidamente y ejecutarse sin problemas.

Sistema: Para imponer su orden, el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Carisma + Liderazgo, con una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del Wraith. Mientras la orden se encuentre dentro de los límites del poder de Dirección, no puede resistirse mientras su Corpus actúa siguiendo la dirección de la mente del vampiro. Un Wraith puede ser obligado a disparar una arma o destruir una posesión valiosa, o atacar un objetivo, pero no se le puede obligar a perseguir a alguien que huye. La habilidad para superar el control del Wraith sobre su propio Corpus sólo dura unos pocos segundos y por lo tanto se limita a instrucciones que pueden cumplirse con una acción sencilla. Los Wraiths no pueden ser obligados a actuar de una forma directa que provoque su destrucción.

••• LENGUA ROBADA

El siguiente paso de dominio sobre un Wraith permite al nigromante robar la voz del espíritu. Con un simple esfuerzo de voluntad, el vampiro puede tomar control del Corpus que cabalga y obligarlo a pronunciar cualquier palabra que desee.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y realiza una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad contra el Wraith, dificultad 7. Si el vampiro gana, puede hablar a través del fantasma cuando desee durante el resto de la escena. Si el fantasma gana, el poder falla. Si el nigromante fracasa, es expulsado por completo de la forma del Wraith.

•••• DOMINACIÓN

Un nigromante con este nivel de dominio ahora puede suprimir la mente del Wraith con el que se ha fusionado, convirtiéndose en la fuerza impulsora y dominante dentro de la forma de la criatura. Para todos los propósitos, mientras este poder esté activo el vampiro ha tomado el control completo del Corpus del Wraith y puede actuar como quiera. Cuando termina el control, el resurgimiento del Wraith expulsará al vampiro de su forma, pero mientras dure, ofrece muchas posibilidades.

Sistema: Para conseguir el control del Wraith que cabalga, el vampiro gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira su Fuerza de Voluntad contra una dificultad igual a la propia Fuerza de Voluntad del Wraith. Debe conseguir un número de éxitos igual a la Fuerza de Voluntad temporal del Wraith para asumir su control. Si no acumula suficientes éxitos en la primera tirada, el jugador puede gastar otro punto de Fuerza de Voluntad y hacer otra tirada para acumular más éxitos. Puede hacer tantas tiradas como quiera para terminar asumiendo el control, pero cada una le cuesta un punto de Fuerza de Voluntad. Si el nigromante falla en alguna de las tiradas, el poder falla. Si fracasa en alguna de las tiradas, el nigromante es expulsado del Corpus del Wraith y no puede utilizar ningún poder de esta Senda sobre ese Wraith durante el resto de la historia. Asumiendo que el nigromante asuma el control de la forma del Wraith tiene acceso completo a los rasgos físicos y poderes innatos del Wraith. Sin embargo, el uso de Arcanoi fantasmales requiere una habilidad de la que el nigromante carece. Además, el vampiro no tiene acceso a sus propias Disciplinas excepto Nigromancia mientras se encuentre fuera de su cuerpo. Sólo su conexión con la muerte, mediante el contacto con el Wraith, le permite continuar utilizando su arte oscuro. Este poder dura hasta el amanecer, momento en el cual el usuario es expulsado de su anfitrión y vuelve a su propio cuerpo.

••••• RUPTURA DEL ALMA

El control completo sobre un Wraith no es suficiente para los maestros de la Senda del Fantasma. Deseen una servidumbre definitiva y eterna. Mediante este arte horrible, un nigromante puede destruir por completo la consciencia de un Wraith, convirtiéndolo en un Zángano sin mente que hará lo que su amo le orden y actuará como un cascarón vacío para que el vampiro lo posea cuando quiera. No es sencillo destruir la mente de una criatura que ha sobrevivido a su propia muerte, y a veces un nigromante que vence a un Wraith sólo consigue liberar su Sombra y es atacado por un Espectro recién creado.

Sistema: Como los Wraiths son criaturas con el alma dividida, este poder debe vencer a la mente del Wraith y a su Sombra para destruir la identidad del fantasma. Para empezar, el nigromante debe gastar dos puntos de Fuerza de Voluntad e iniciar una tirada enfrentada y extendida contra el Wraith, contra una dificultad de 7. El vampiro debe obtener un número de éxitos igual a la Fuerza de Voluntad del Wraith para derrotar su mente. Cuando lo hace, debe seguir tirando y conseguir el mismo número de éxitos para someter a la Sombra. Si en algún momento de la tirada el Wraith consigue más éxitos que el vampiro, este poder falla. Después de que la mente de un Wraith ha sido destruida, el personaje puede utilizar cualquier poder nigromántico sobre él como si hubiera obtenido 5 éxitos sin realizar una tirada.

LA SENDA DE LA HERRUMBRE (Génesis de Destrucción)

El Olvido, el poder más terrible del Mundo Subterráneo, es la fuerza primordial de la entropía. Todas las cosas sufren el paso del tiempo, una acumulación gradual de Olvido en su estructura que causa que se estropeen y desaparezcan. La decadencia de la materia viva es bien conocida por los nigromantes, pero el estudio de la decadencia inanimada ha sido menos explorada por los hechiceros Cainitas. Se rumorea que algunos poderes fantasmales han influido el desarrollo de la Senda de la Herrumbre, pero considerando que sus orígenes son anteriores al desarrollo de la Nigromancia Giovanni, puede que simplemente sea un estudio de las fuerzas de la entropía y del Olvido.

• MARCHITAR

Una infusión de energías entrópicas causa la aparición de óxido, moho y líquenes que recubren rápidamente un objeto, haciendo que resulte más difícil de utilizar. Los objetos más delicados, como el tejido o el papel, pueden desintegrarse o pudrirse rápidamente. Sólo los objetos más frágiles son destruidos por Marchitar, y a menos que sean restaurados con un cuidado profesional pueden quedar completamente arruinados.

Sistema: El jugador gasta un punto de sangre y toca el objeto que quiere imbuir con decadencia. No se necesita tirada y no hay resistencia. Este poder es demasiado sencillo para emitir suficiente energía como para afectar a seres inanimados, objetos grandes y edificios. El tamaño máximo que puede ser afectado es aproximadamente el de un hombre adulto. Cualquier tarea realizada utilizando una herramienta afectada por Marchitar tiene una dificultad de +2 y los objetos especialmente delicados o sofisticados como libros u ordenadores son inútiles hasta que sean reparados.

.. PULIR

Aprender a acelerar la decadencia sólo es una faceta del conocimiento necesario para dominar la energía de la entropía. No sólo puede ser imbuida sobre objetos para apurar su paso a la nada, sino también retirada. Quitar la entropía innata de los objetos que se acumula naturalmente con el tiempo de alguna forma los renueva o los “rejuvenece.” El óxido desaparece, las grietas se cierran, los dibujos desvaídos recuperan color y la pátina polvorienta deja de existir. Los objetos que han sido dañados mediante la fuerza o la violencia no pueden ser reparados con esta habilidad, ni tampoco los que han sido tan afectados por el tiempo y la naturaleza que ya no se encuentran intactos.

Sistema: Después de tocar un objeto inanimado no más grande que un hombre adulto, el jugador gasta un punto de sangre para eliminar su entropía natural. Tira Resistencia + Ocultismo para disipar correctamente la energía entrópica. Un fallo causa un daño automático de daño contundente al nigromante, pero un fracaso convierte el daño en agravado, pues el poder del Olvido es atraído a su cuerpo y lo daña. Los objetos afectados por este poder no tienen ninguna penalización a su uso debido a su edad o estado, y parece que están recién creados. Su valor también puede incrementarse si es aplicable.

... OBLITERAR

Una descarga masiva de energía entrópica enfocada sobre un objeto acelera la decadencia hasta el punto que el objeto afectado parece convertirse en polvo. Hasta los metales como el acero y el oro se corroen de forma antinatural pues el poder dirigido contra ellos destruye las reglas del mundo normal. La entropía no puede negarse. Al contrario que Marchitar, esta habilidad no está limitada por el tamaño de su objetivo. El nigromante puede continuar concentrando y emitiendo energía entrópica tanto tiempo como desee...o hasta que pierda el control.

Sistema: Cuando el jugador ha seleccionado su objetivo, el Narrador debería decidir cuántos niveles de salud tiene el objeto. Un objeto pequeño y delicado como un teléfono móvil podría tener tan sólo un nivel de salud, mientras que un coche podría tener quince y un tanque podría tener cincuenta o más. El personaje debe tocar el objetivo, gasta un punto de sangre y tira Fuerza de Voluntad. Cada éxito destruye uno de los niveles de salud del objetivo, reduciendo el material afectado a polvo u óxido. Si el objeto no es destruido con una aplicación, el jugador puede gastar más sangre para repetir la tirada. Cada tirada cuesta un punto de sangre. Si en cualquier momento la tirada falla, el poder termina. Si la tirada fracasa, cada 1 obtenido en la tirada causa un nivel de daño automático de daño agravado al nigromante.

.... RESTAURACIÓN

Hasta el mínimo fragmento de un objeto arruinado por el paso del tiempo y la acumulación de los años puede ser restaurado si las energías adecuadas son canalizadas en su interior o extraídas del mismo. La teoría que explica este poder sugiere que los objetos conservan una “memoria” o “patrón” de su forma completa y correcta, incluso después de que la edad los haya reducido a fragmentos y polvo. Retirando la entropía que alteró el patrón y proporcionando energía en forma de vitae para alimentar la regeneración, el nigromante puede devolver casi cualquier cosa a su estado anterior.

Sistema: El jugador gasta un punto de sangre y entonces tira su Fuerza de Voluntad (dificultad 6). El número de éxitos necesarios es determinado por el Narrador en función del tamaño, la complejidad y la condición del objeto. Un objeto pequeño que conserva la mayoría de sus partes y su forma general podría necesitar sólo 3 éxitos, pero un objeto extraordinariamente complejo y degradado como un código maya reducido sólo a una pulpa de materia orgánica podría requerir hasta 20 éxitos o más. Si el objeto no es regenerado con una aplicación, el jugador puede gastar más sangre para hacer más tirada. Cada tirada cuesta un punto de sangre. Si en cualquier momento la tirada falla, el poder finaliza. Si la tirada fracasa, cada 1 obtenido en la tirada causa un nivel de daño agravado automático al nigromante.

..... CONSIGNACIÓN

El dominio definitivo de la destrucción no se limita a eliminar un objeto del mundo, sino que lo arroja al otro. Gastando una enorme cantidad de poder, un maestro nigromante puede utilizar las técnicas menores de destrucción de un objeto de forma tan perfecta que crea un “fantasma” del objeto. Estos objetos son de un valor inmenso para los Sin Reposo, pues son la única clase de objetos materiales accesibles en el Mundo Subterráneo que no se forjan con almas. La habilidad para crear Reliquias puede resultar extremadamente útil como herramienta de negociación, o como ayuda para los nigromantes que visiten las Tierras de las Sombras en persona.

Sistema: Cuando un objeto es destruido mediante el uso de Marchitar u Obliterar, el nigromante puede decidir gastar dos puntos de sangre adicionales y *toda* su Fuerza de Voluntad temporal, por lo menos cuatro puntos, para arrojar el objeto a las Tierras de las Sombras. Cuando atraviesa la Mortaja, la cantidad de energía mágica imbuida lo transforma en una Reliquia.

LA SENDA LÓBREGA (Senda de la Negación Mórbida)

Hasta las acciones sobrenaturales más destacadas de los fantasmas a menudo reciben una explicación lógica de los mortales que las presencian. No sólo es el resultado de una especie de Mascarada fantasmal, sino también una función innata de la barrera que separa la vida de la muerte. La mente mortal no está adaptada para aceptar una prueba directa de la existencia de los Wraiths, y por lo tanto trata de negarla. Los Wraiths llaman “la Niebla” a este efecto. Un nigromante hábil puede manipular la Mortaja, utilizando su poder para proyectar esa incredulidad a las mentes de los mortales que le rodean. Quienes son afectos reprimen o racionalizan cualquier recuerdo de fenómenos sobrenaturales que puedan presenciar. Como es de esperar esta Senda resulta muy útil para ocultar rupturas de la Mascarada.

Sistema: Cualquier activación de la Senda Lóbrega requiere que el personaje gaste un punto de Fuerza de Voluntad y un punto de sangre, seguido por una tirada de Manipulación + Ocultismo. El jugador puede decidir qué nivel de la Senda Lóbrega quiere activar, permitiéndole afectar a una zona más pequeña que su máximo potencial. Los mortales dentro de la zona afectada que presencien un suceso sobrenatural deben tirar su Fuerza de Voluntad (dificultad 8) y conseguir más éxitos que el nigromante o serán afectados por la Niebla.

Para las reglas completas de la Niebla, consulta el manual básico de **Wraith: el Olvido**. Los Narradores que no tengan acceso al manual, simplemente deben asumir que los mortales con una Fuerza de Voluntad inferior a 8 (la gran mayoría) ignorarán u olvidarán por completo lo que han visto. Los mortales con una Fuerza de Voluntad especialmente elevada tratarán de racionalizar los eventos, pero la Niebla no los engañará por completo.

- Un lugar pequeño, como mucho de 3 metros cuadrados.

- .. Una habitación normal.
- ... Un edificio de tamaño pequeño o medio, como una casa o una tienda.
- Un edificio muy grande, como un rascacielos o un centro comercial.
- Aproximadamente un barrio de una ciudad.

LA SENDA DE OBSIDIANA (El Camino de los Nahualli)

En una parodia oscura de las prácticas religiosas de los aztecas vivos, un nigromante que practique la Senda de Obsidiana puede atar el alma de una bestia a la suya y utilizar como su agente en el Mundo Subterráneo y entre los vivos. Antes de que se pueda activar cualquier poder de esta Senda, primero el nigromante de matar ritualmente a un animal que coincida con su signo totémico en un ritual llamado **Reclamar el Alma de la Bestia**. Este espíritu capturado es conocido como *nagual*. Cuando un *nagual* es reclamado, el nigromante es capaz de utilizar los poderes de la Senda de Obsidiana sobre él hasta que es destruido. Un nigromante nunca puede tener más de un *nagual* al mismo tiempo.

RECLAMAR EL ALMA DE LA BESTIA (Ritual Nigromántico de Nivel Tres)

Único para los practicantes de la Nigromancia azteca, este ritual es una versión retorcida del arte de los nahualli vivos. Estos hechiceros aztecas se encuentran vinculados espiritualmente con bestias totémicas; una parte de su alma se manifiesta como un animal totémica. El alma de un vampiro no puede crear un nagual de verdad, así que los nigromantes no muertos tienen otras formas de imitar el poder de los vivos. El ritual comienza atrapando un espécimen sano y entero de la bestia totémica deseada en la noche de luna nueva. Las bestias habituales suelen ser pavos, perros, jaguares, murciélagos y búhos. La bestia debe ser mantenida durante todo un mes lunar, alimentada sólo con una dieta de vitae y carne muerta por las propias manos del nigromante. En la siguiente luna nueva, el nigromante libera al animal y abre su pecho, retirando el corazón y drenando la sangre del mismo. Mientras la criatura muere, el nigromante ata su espíritu a su propia alma corrupta.

Sistema: Después del proceso descrito anteriormente, el nigromante tira su Carisma + Ocultismo, dificultad 10. Sólo se necesita un éxito para completar el ritual y vincular el nagual al invocador. El resultado es un espíritu fantasmal con la forma del animal sacrificado que se encuentra por completo al servicio del nigromante. Actúa como si se encontrara bajo el efecto de un Vínculo de Sangre con su amo, realizando cualquier acción requerida dentro de sus capacidades. El nagual tiene los rasgos normales de un fantasma, aunque se parece más a las criaturas fantasmales conocidas como “plásmicos” por los Wraiths. No es más inteligente que un animal normal, aunque puede comprender las órdenes de su amo y hacerse comprender a su vez. A menos se le den órdenes específicas, un nagual siempre acompañará a su amo de cerca, siguiendo su rastro en las Tierras de las Sombras.

• VISIÓN DE TEZCATLIPOCA

El poder más sencillo de esta Senda permita el nigromante tomar los sentidos de su *nagual*. Esta habilidad se usa a menudo para espiar el mundo fantasmal y puede utilizarse en conjunción con otros poderes de la Senda de Obsidiana. Con el tiempo un *nagual* puede ser un agente poderoso en el mundo de los vivos y en la Tierra de las Sombras.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y toma los sentidos de su *nagual*. Mientras utiliza los sentidos del espíritu, la consciencia del nigromante de su propio cuerpo queda entorpecida. Cualquier acción realizada mientras se comparten los sentidos del *nagual* incrementa su dificultad en +4. Romper la conexión con el *nagual* es una acción refleja. A menos que sea desactivada antes, la conexión dura toda una escena.

• VOZ DE TEZCATLIPOCA

Mientras comparte los sentidos de su *nagual*, ahora un *nahualli* puede proyectar su autoridad a través de su compañero. El *nagual* se convierte literalmente en su boca, hablando con su voz. En los antiguos días del Imperio Azteca, esta habilidad permitía a los sacerdotes y hechiceros entre los no muertos enviar mensajes a largas distancias con facilidad, o impresionar a los mortales con bestias que hablaban. En los tiempos modernos puede utilizarse con fines similares, y permite al nigromante hablar a sus servidores fantasmales sin necesidad de invocarlos al mundo material ni encontrarse con ellos en el Mundo Subterráneo.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira su Carisma + Ocultismo (dificultad 7). Durante el resto de la escena, mientras el personaje esté utilizando los sentidos de su *nagual*, puede hablar con normalidad a través de él. Sin embargo, no es posible utilizar Disciplinas a través del *nagual* sin al menos cinco éxitos en la tirada de activación. Incluso asumiendo que se obtengan

suficientes éxitos, sólo se pueden utilizar Disciplinas basadas en la voz y se necesita el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad además de cualquier otro coste habitual.

... SOLIDEZ DE TEPEYOLLOTL

Ofreciendo a su *nagual* un don de sangre y magia, el nigromante le permite asumir una forma corpórea durante un breve espacio de tiempo. La bestia aparece como un espécimen perfecto y negro como la medianoche de su especie. Mientras tiene forma física, el *nagual* no está vivo de verdad. La naturaleza limitada de semejante animación no le proporciona poderes más allá de un animal normal. Incluso los nigromantes que han intentado alimentarse de la sangre de sus *nagual* no han encontrado poderes adicionales. Los *nagual* no pueden ser convertidos en ghouls.

Sistema: Para crear un cuerpo para su *nagual*, el jugador gasta tres puntos de sangre y un punto temporal de Fuerza de Voluntad. El cuerpo del *nagual* tarda tres puntos en manifestarse por completo. Mientras se encuentra en forma física tiene todos los rasgos normales de una bestia viva, excepto que reduce a la mitad el daño contundente como si fuera un vampiro y tiene la habilidad de absorber daño letal. Si el cuerpo físico del *nagual* “muere,” el espíritu simplemente se reforma en las Tierras de las Sombras en la siguiente luna nueva.

.... BESTIA ASCENDENTE

Imbuido por la oscura voluntad de su amo, el espíritu de un *nagual* es mucho más poderoso que el de cualquier bestia normal. Concentrando su poder sobre su *nagual* el nigromante puede proporcionarle la capacidad de apoderarse del cuerpo de un animal mundano. Mientras su *nagual* controla la forma física de la otra bestia, el nigromante puede utilizar su Visión o Voz de Tezcatlipoca sobre la criatura poseída.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Fuerza de Voluntad y tira su Manipulación + Ocultismo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo). Cada éxito permite al *nagual* del nigromante tomar el control de la bestia objetivo durante una hora. Mientras el *nagual* asuma el control de la bestia, el animal se encuentra por completo bajo el control del nigromante, siguiendo sus órdenes como haría normalmente el *nagual*. El nigromante también obtiene la habilidad de dar órdenes y comprender todo lo que el *nagual* intente comunicarle. Si el animal poseído muere, el *nagual* es liberado y vuelve a las Tierras de las Sombras sin daño.

..... REGRESO AL HÍGADO

Los aztecas creían que el alma del *nagual* vivía dentro del hígado del *nahualli*. La técnica más poderosa de la Senda de Obsidiana permite al nigromante absorber al *nagual* en su cuerpo y mientras se encuentre en su interior, obtener algunos de sus poderes bestiales. Esta habilidad puede ser el origen de las historias que cuentan que los *nahualli* pueden transformarse en sus bestias totémicas, pero adoptar de verdad la forma de una bestia no está al alcance de la Senda de Obsidiana. Las habilidades exactas obtenidas por el nigromante dependen de la especie a la que pertenece el *nagual*.

Sistema: Absorber el *nagual* en su cuerpo requiere un gran gasto de poder y voluntad por parte del nigromante. Para activar esta habilidad es necesario gastar dos puntos de sangre y un punto de Fuerza de Voluntad. La asimilación tarda dos turnos en completarse. Cuando el *nagual* se ha asentado en su cuerpo, el nigromante sufre cambios físicos, convirtiéndose en una criatura híbrida con rasgos humanos y animales que reflejan la naturaleza del espíritu fusionado. La naturaleza exacta de esos cambios es determinada por la especie del *nagual*. A continuación se presentan algunos ejemplos, pero los Narradores deberían diseñar los efectos exactos de este poder según el *nagual* del personaje.

Jaguar: Un depredador poderoso, el *nagual* jaguar incrementa las habilidades de combate de su amo. Un *nahualli* jaguar desarrolla garras mortíferas, causando Fuerza +1 de daño agravado. Sus colmillos se alargan proporcionándole un dado adicional de daño en cualquier ataque de mordisco. El pelaje moteado de su piel se mezcla de forma antinatural con las sombras, proporcionando dos dados adicionales de Sigilo.

Búho: Un *nahualli* búho sufre una transformación más radical de lo habitual: sus brazos se convierten en grandes alas emplumadas que le permiten volar a su velocidad normal de carrera. También consigue una visión nocturna perfecta, ignorando todas las penalizaciones visuales relacionadas con la oscuridad, e incrementando en dos dados sus reservas visuales de Percepción. La forma de búho también es más pequeña que el tamaño normal del vampiro, sólo la mitad, permitiéndole acceso a algunos normales en los que no encajaría normalmente.

Perro: Considerado un psicopompo por los aztecas, un *nahualli* perro se encuentra estrechamente unido al límite entre la vida y la muerte. Sus ojos caninos le permite ver tanto el mundo de los vivos como las Tierras de las Sombras con perfecta claridad. La forma de perro también incrementa la Percepción del nigromante en cuatro dados, proporcionándole agudeza olfativa y auditiva. Los aztecas

también consideraban a los perros criaturas impuras, y el mordisco de un *nahualli* perro a menudo porta la enfermedad en él.

LA SENDA PÁLIDA (LA LLAMADA DE LOS MUERTOS AIRADOS)

De la misma manera que los Cainitas deben enfrentarse a sus Bestias, los Sin Reposo son atormentados por una fuerza oscura a la que llaman la Sombra. Una amalgama retorcida de los peores aspectos de sus personalidades, la Sombra a veces se apodera de los fantasmas y los convierte en espectros malévolos. Los Espectros están poseídos por una astucia animal y primaria impulsada por el deseo de causar daño. Aunque salvaje y caótica puede ser dirigida por las artes de un nigromante poderoso, pero nunca puede controlarse del todo. La Senda Pálida es una herramienta peligrosa; siempre existe la posibilidad de que los Espectros se liberen de sus ataduras y ataquen a su invocador al igual que a sus enemigos.

Siempre que se fracase en la activación de un poder de la Senda Pálida, los Espectros invocados se volverán contra el nigromante y lo atacarán. En caso de un fracaso especialmente severo, el nigromante podría desatar accidentalmente una bestia realmente horrible del Laberinto, mostrándose incapaz de controlarla.

• GRITO ATERRADOR

El poder más sencillo de la Senda Pálida es una especie de sirena, una reverberación silenciosa enviada a través del tejido del Velo que atrae a cualquier Espectro cercana. Existen rumores de Espectros que son atraídos por la energía desatada por los nigromantes o los rituales horribles realizados por hechiceros no muertos. Verdad o no, el Grito Aterrador casi siempre atrae la atención de al menos un Espectro.

Sistema: Emitir el Grito requiere una tirada de Carisma + Ocultismo (dificultad 8) y el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad. Cada éxito atrae la atención de un Espectro. La dificultad puede reducirse si el nigromante se encuentra en una localización encantada como un cementerio o un campo de batalla. Los lugares que normalmente no son territorio espectral, como los terrenos consagrados de las iglesias o una gran rural pacífica podrían incrementar la dificultad.

•• VENTANA ESTRECHA

Una gran debilidad de los servidores fantasmales, es que sólo los Wraiths más poderosos y hábiles pueden atravesar la Mortaja para dañar o merodear por el mundo físico. Con una descarga de poder, un nigromante puede abrir una pequeña brecha en la Mortaja, permitiendo que un Espectro entre en el mundo material. La apertura es breve, y cuando se cierra el Espectro es arrastrado de vuelta a las Tierras de las Sombras.

Sistema: El jugador gasta 2 puntos de sangre y tira Fuerza + Ocultismo (dificultad 8) para abrir el portal en las Tierras de las Sombras. Mientras haya un Espectro al otro lado, posiblemente atraído por el Grito Aterrador, será capaz de atravesarlo. Mientras se encuentre en el mundo de los vivos, el Espectro permanece inmaterial y es incapaz de interactuar directamente con la materia sólida, pero sus poderes son completamente efectivos contra los objetivos materiales e incluso la simple aparición de una figura fantasmal horrible puede ser utilizada por un nigromante ingenioso. La brecha permanece abierta durante un turno por éxito, y después se cierra arrastrando al Espectro de vuelta.

••• TESTIGO PROTEGIDO

Posiblemente el poder más útil de la Senda Pálida, esta habilidad protege a una persona de la atención espectral ocultándola bajo una miasma confusa de poder oscuro. La mortaja es incómoda y desorientadora, pero es la única manera de evitar el ataque de los Espectros que han pasado al mundo de los vivos o que están utilizando sus poderes para atravesar la Mortaja. Sin embargo, ningún poder es infalible y se rumorea que cuando más necesitan los nigromantes sus protecciones se han encontrado indefensos cuando las protecciones han desaparecido de forma súbita ante el ataque espectral.

Sistema: El nigromante se corta y pinta un símbolo con un punto de vitae en la frente del objetivo. Puede decidir utilizar este poder sobre sí mismo, pero no se puede utilizar sobre más de una persona al mismo tiempo. Después de pintar el símbolo con su sangre, tira Astucia + Ocultismo (dificultad 7). Si tiene éxito, el objetivo se vuelve invisible para los Espectros y es en gran parte inmune a sus poderes. Cualquier intento por parte de un Espectro de percibir o afectar al objetivo protegido tiene una dificultad de +4. Este efecto dura una escena, o hasta que el símbolo sea eliminado. Mientras dure el efecto, el objetivo no puede recuperar Fuerza de Voluntad de ninguna manera pues la energía oscura que rodea su cuerpo la llena de ansiedad.

.... ABRIR PUERTA

Un refinamiento de Ventana Estrecha, esta habilidad abre un portal más grande y estable en la Mortaja. Mientras el nigromante mantenga abierto el portal, los Espectros pueden atravesarlo para sembrar el caos. Este poder se usa raramente debido a los daños colaterales potencialmente catastrófico causado por los fantasmas liberados. Al contrario que Ventana Estrecha, los espíritus enloquecidos que entran en el mundo de los vivos gracias a este poder no son arrastrados de vuelta al Mundo Subterráneo cuando el nigromante cierra la brecha, permaneciendo hasta que agotan sus reservas de energía.

Sistema: Este poder funciona de la misma manera que Ventana Estrecha, excepto que al final de la duración del portal los Espectros que han pasado no vuelven al Mundo Subterráneo. En su lugar permanecen en el mundo material hasta que se quedan sin recursos. Cada día en el mundo de los vivos les hace perder a los Espectros un punto de Corpus y un punto de Angustia que no pueden recuperar mientras no vuelvan al Mundo Subterráneo. Cuando pierdan todo su Corpus o toda su Angustia (lo que ocurra antes), los Espectros serán arrastrados de vuelta al Laberinto, posiblemente para ser consumidos por el Vacío.

..... BESTIA FANTASMAL

En las profundidades del Mundo Subterráneo se encuentran bestias horribles que nunca han sido humanas y que puede que nunca hayan vivido. Estas criaturas monstruosas, llamadas Plásmicos por los pocos Wraiths que han sobrevivido a los encuentros con ellas, normalmente no pueden entrar en el mundo material. Sólo un nigromante especialmente poderoso y con mucho poder para gastar puede romper la Mortaja lo suficiente para permitir que estos extraños seres se manifiesten. Invocar a estas criaturas es muy peligroso, ya que el daño que causan es imposible de ocultar y puede que resulte igualmente imposible sobrevivir si la bestia decide atacar a su supuesto amo.

Sistema: Invocar a un Plásmico cuesta *como mínimo* 3 puntos de sangre y requiere una tirada de Fuerza + Ocultismo (dificultad 10). Sólo se necesita un éxito para invocar a uno de estos seres horrendos. Estas bestias horribles se manifiestan en el mundo físico con un cuerpo parcialmente sólido, que les permite interactuar con la materia. Sus poderes sobrenaturales también son por completo funcionales. Los Plásmicos son inmunes a Testigo Protegido y a menudo atacan indiscriminadamente tras acudir a la invocación. Puede permanecer en el mundo físico durante un minuto por cada punto de sangre gastado para invocarlos, después de lo cual se colapsa en un charco de ectoplasma purulento. Nadie sabe si los Plásmicos invocados “mueren” o simplemente regresan al Mundo Subterráneo, abandonando sus cuerpos temporales al hacerlo.

El Narrador debería asignar cualquier estadística que considere apropiada, pero puede tomar como referencia los ejemplos de Plásmicos de **Wraith: el Olvido**, los demonios de **Edad Oscura: Vampiro** o incluso los Vozhd y otras bestias de carne creada por los vampiros del clan Tzimisce.

LA SENDA DEL RELICARIO (Los Tesoros de la Tumba)

La nigromancia egipcia estaba dirigida a proporcionar comodidades a los difuntos, asegurándose de que las necesidades de los muertos fueran satisfechas en el Mundo Subterráneo. Diversos objetos funerarios eran enterrados con los cadáveres para asegurarse de que los muertos tuvieran alimentos, vestidos, equipo, riqueza y servidores. El Reino Oscuro de Arena era rico en Reliquias, objetos que pasaban del mundo de los vivos al de los muertos. El tiempo ha terminado con estas prácticas funerarias y también ha destruido muchas de las Reliquias que fueron creadas, pero los no muertos todavía recuerdan las artes necesarias para elaborar objetos que crucen la Mortaja.

Enfocando el poder antinatural y robado de la vitae en una forma física y moldeándolo con su oscura voluntad, un nigromante egipcio puede crear objetos materiales que existan en las Tierras de las Sombras. Estos objetos pueden ser utilizados como regalos, sobornos o herramientas para los Wraiths con los que el nigromante se encuentra o como suministros para sus propios viajes en el Mundo Subterráneo. Los objetos creados con la Senda del Relicario nunca existen en el mundo de los vivos. Es extremadamente difícil utilizar esta Senda sin alguna habilidad para ver o tocar las cosas al otro lado de la Mortaja, ya que sus efectos sólo se manifiestan en el Mundo Subterráneo. En términos de Wraith: el Olvido, esos objetos se consideran Artefactos.

Los objetos creados con esta Senda sobreviven durante un mes por éxito en su tirada de creación. Por defecto, estos objetos son sencillos y genéricos, sin marcas distintivas. Para poder crear objetos más elaborados o replicar el aspecto de objetos únicos y preexistentes, el nigromante debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y hacer una tirada separada de Destreza + Pericias (dificultad 7) y los éxitos determinan el detalle de la creación. Los objetos sofisticados sólo pueden crearse si el nigromante puede

ver y tocar sus creaciones mediante otros poderes nigrománticos o estando presente en las Tierras de las Sombras mientras los elabora.

• BIENES PERSONALES

El nigromante puede crear con su sangre y poder objetos materiales sencillos. Sólo los objetos sin partes móviles y tan pequeños como para poder ser levantados por un hombre adulto pueden ser creados en este nivel de la Senda del Relicario.

Sistema: Para crear un objeto, el jugador gasta 2 puntos de sangre y tira su Fuerza de Voluntad (dificultad 7).

•• MATERIAL

Tras haber avanzado en el dominio de la Senda del Relicario, ahora el nigromante puede modelar objetos complejos con partes móviles como armas de fuego, vehículos e incluso ordenadores.

Sistema: Este poder sigue el mismo sistema que Bienes Personales. Sin embargo, el nigromante debería conocer el funcionamiento y el proceso de construcción del objeto que desea crear.

••• ETERNIDAD

Los objetos creados sólo mediante la memoria y la emoción no duran para siempre en el Mundo Subterráneo. La entropía los consume y finalmente los reduce a la nada. Sólo los objetos forjados con almas o elaborados mediante la hechicería pueden durar para siempre. La vida robada que alimenta la magia antinatural de la Nigromancia puede cumplir ambos requisitos. Gastando sangre adicional mientras invoca sus creaciones, un nigromante puede asegurarse de que duren hasta que sean reclamadas por el Vacío.

Sistema: Simplemente gastando 2 puntos adicionales de sangre cuando se activa cualquiera de los cuatro primeros niveles de la Senda de la Relicario hace que el Artefacto se vuelva permanente.

•••• ANIMACIÓN

Crear seres vivos para el uso de fantasmas resulta imposible pero los nigromantes hábiles de la Senda del Relicario pueden crear simulacros animados que cumplen las funciones de servidores, guardias y mascotas. Estas creaciones no pueden ser confundidas con organismos reales: siempre muestran el aspecto de estatuas móviles o algún tipo de representación artificial, como palomas de arcilla, estatuas móviles de mármol o armaduras móviles.

Sistema: El jugador gasta 5 puntos de sangre y tira Fuerza de Voluntad (dificultad 7) para crear el simulacro. Debe tener entre el tamaño de un sapo y un toro y no tiene ningún poder sobrenatural. Para crear Artefactos con forma de grifos o dragones se requiere una magia más poderosa. Estas creaciones son capaces de comprender órdenes, pero no tienen una voluntad libre y no pueden actuar sin instrucciones. El Narrador debería determinar sus rasgos en función del animal o humano imitado más apropiado. El equipo para los simulacros como armas y armaduras debe crearse por separado.

••••• TESORO

El nigromante no sólo puede crear objetos “ordinarios” para sus servidores o aliados fantasmales. Un maestro de la Senda del Relicario puede crear auténticos objetos mágicos. Ha aprendido a imbuir sus propias habilidades oscuras en los objetos que crea, o incluso a imitar los poderes de los Artefactos fantasmales. Este poder debe utilizarse con cuidado, pues si el nigromante invierte demasiado poder en su creación puede terminar fusionando su alma en los objetos que crea.

Sistema: Después de crear un Artefacto con el primer o segundo poder de la Senda del Relicario, el nigromante puede gastar 2 puntos de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 8) para imbuirlo con poder mágico. Puede conceder el uso de cualquier poder de Disciplina de nivel Uno o Dos que conozca, o cualquier Arcanoi de Nivel Uno o Dos conocido por un Wraith dispuesto a demostrar su poder durante la creación del Artefacto. Cuando una Disciplina o Arcanoi ha sido imbuido en el Artefacto, cualquier Wraith que lo sostenga puede activarlo como si lo conociera. Las Disciplinas que normalmente requieren vitae son alimentadas con Pathos. A discreción del Narrador este poder también podría imitar cualquier Artefacto de nivel entre Uno y Tres, con efectos distintos a los de las Disciplinas o Arcanoi.

Fracasar en la tirada de este poder absorbe un punto *permanente* de Fuerza de Voluntad.

LA SENDA DE LA SAL (Prohibición del Arte)

La magia de la muerte es un arte delicado y traicionero, como muchos nigromantes han descubierto para su lamento cuando un ritual o invocación sale mal. Algunos hechiceros hábiles son

capaces de interferir en las fuerzas utilizadas por otros nigromantes, impidiendo que sus poderes funcionen. En algunos casos, si el practicante de la Senda de la Sal es mucho más hábil que su adversario, el poder o ritual neutralizado puede fracasar de una forma horrible.

Sistema: El personaje puede tratar de neutralizar cualquier ritual o poder de senda de Nigromancia, Arcanoi fantasmales o incluso poderes relacionados con la muerte de hechiceros y magos mortales. Los únicos requisitos son que el poder que se quiere neutralizar debe utilizarse en la línea de visión del nigromante y no debe haberse completado cuando se invoca la Senda de la Sal.

Para neutralizar un hechizo, el nigromante gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira su Inteligencia + puntuación en Senda de la Sal con una dificultad igual a 3 + nivel del poder afectado. Cada éxito en esta tirada anula un éxito en la tirada de activación del poder. Si el usuario de la Senda de la Sal consigue el doble de éxitos en su intento de anulación que su objetivo en la tirada de activación, se considera que el poder neutralizado ha obtenido un fracaso.

LA SENDA DE LA SOMBRA (Caminar en el Mundo de la Sombra)

Esta Senda permite a sus practicantes sentir y manipular a los muertos e incluso cruzar a las Tierras de las Sombras que habitan. Los Mla Watu utilizan sus poderes para aterrorizar a los vivos y los muertos, sometiéndolos a su voluntad.

• VER A LOS MUERTOS

El vampiro puede observar a los fantasmas que se encuentran a su alrededor como figuras sombrías. Con suficiente habilidad e ingenio, el vampiro puede conocer el estado emocional de los fantasmas que percibe.

Sistema: El vampiro hace una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad 6) y gasta un punto de sangre. Un único éxito permite al nigromante ver a cualquier fantasma cercano. Los éxitos adicionales proporcionar información sobre las emociones de esos Wraiths, aunque la información es como mucho genérica.

•• EXPULSAR A LOS MUERTOS

Mediante este poder el nigromante puede ofrecer protección de un Wraith en particular. Habitualmente se utiliza cuando el nigromante ha ofendido a un Wraith más poderoso de lo que esperaba o castigar a un Wraith que lo ha ofendido bloqueando su acceso a una localización importante.

Sistema: El Wraith que será afectado con este poder primero debe ser encontrado con el poder de Ver a los Muertos u otro similar, que permita localizar al espíritu. Entonces el jugador gasta un punto de sangre e inicia una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad con el espíritu (dificultad 7). Cada éxito neto significa que el Wraith es expulsado de una localización específica durante una hora. Gastando un punto permanente de Fuerza de Voluntad esta expulsión puede hacerse permanente.

••• ORDENAR A LOS MUERTOS

Los fantasmas africanos temen a los Mla Watu y por buenas razones. Con este poder los nigromantes de África pueden someter la voluntad de los Sin Reposo a su voluntad.

Sistema: Para ordenar a un Wraith, primero se debe de localizar con Ver a los Muertos. Una vez localizado, el vampiro y el Wraith inician una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7). Cada éxito neto en la tirada es una acción que el Wraith está obligado a cumplir o una pregunta que se ve obligado a responder. Estas acciones no pueden requerir forma material ni pueden obligar al fantasma a arriesgar su propia existencia.

•••• LLAMAR A LOS MUERTOS

No todos los espíritus de los muertos son iguales, algunos son poco más que zánganos sin mente mientras que otros son completamente conscientes. En este nivel de poder el nigromante ha dominado el arte de invocación hasta tal punto que puede invocar hordas de fantasmas menores para que le sirvan.

Sistema: El nigromante gasta dos puntos de sangre y tira su Fuerza de Voluntad (dificultad 7). Cada éxito invoca a un Zángano que servirá al vampiro hasta el siguiente amanecer. Estos Zánganos no pueden manifestarse con una forma física, pero pueden enviar mensajes, atormentar a los vivos o utilizar sus débiles poderes para causar confusión y arrojar objetos.

••••• CAMINAR LA SENDA SOMBRÍA

El poder más elevado de la Senda de la Sombra es la capacidad de entrar en el mundo de los muertos. Existen rumores de que los nigromantes más poderosos pueden llevarse a otros con ellos a través de la Mortaja y abandonarlos allí.

Sistema: Cruzar la Mortaja es muy difícil; requiere el gasto de cinco puntos de sangre y un punto de Fuerza de Voluntad. Entonces el nigromante tira su Fuerza de Voluntad (dificultad 8) para cruzar entre mundos. Sólo se necesita un éxito para que el nigromante pueda pasar, pero con tres éxitos puede llevarse a otra persona cuando cruce. El vampiro se ve obligado a regresar a la tierra de los vivos al amanecer, pero puede hacerlo en cualquier momento. Cualquiera que sea arrastrado al inframundo por un nigromante vuelve también al amanecer, lo desee o no, pero no puede regresar por sí mismo sin ayuda antes de que termine el efecto de este poder.

LA SENDA DE LA USURA (Las Monedas de Caronte)

Desarrollada por los Giovanni poco después de la destrucción de sus ancestros Capadocios, esta Senda fue inspirada por las prácticas mercantiles de la familia y los rumores sobre la existencia de fantasmas que no sólo comerciaban con almas esclavizadas, sino también con la emoción pura que alimenta a los muertos. ¿Por qué los Giovanni no podían aprender a comerciar con el poder y la fuerza de los muertos? Por supuesto, los nigromantes debían tener la ventaja. Los verdaderos maestros de esta Senda tienen tanto control sobre el intercambio de poder fantasmal que pueden arrancar la energía de los Wraiths para alimentarse sin devolver nada a cambio.

Esta Senda requiere algún método de interacción física con los Muertos Sin Reposo. O bien el nigromante debe ser capaz de invocarlos al mundo de los vivos o debe ser capaz de viajar en persona a las Tierras de las Sombras.

• PRECIO DE SANGRE

La vitae de los Cainitas está cargada de poder. Fue tomada de los vivos, y no sólo concentra el poder de la vida, sino también la maldición de los no muertos. Los nigromantes que siguen la Senda de la usura pueden concentrar este poder robado en una forma que puede alimentar a los muertos. Para los fantasmas, esa sangre tiene un sabor delicioso y raro, pues constituye la vida que han perdido, pero aparte de este sabor extraordinario no tiene beneficios especiales ni proporciona la fuerza de un ghoul ni puede establecer un Vínculo de Sangre.

Sistema: Un poder extraordinariamente sencillo, simplemente permite una transferencia de sangre de un vampiro a un Wraith. Cada punto de sangre consumido por el Wraith restaura un punto temporal de Pathos. Esta habilidad no permite al Wraith superar su puntuación máxima de Pathos.

•• SCHADENFREUDE

Los pocos Wraiths que saben que existe poder a menudo cambian cualquier cosa para beneficiarse del mismo. Permite a un nigromante obtener poder de la Sombra oscura que susurra en la mente de todos los Sin Reposo. La Sombra pierde su poder, el Wraith queda endeuda con el nigromante y el nigromante recibe poder de la energía robada de la Sombra. Es una situación muy atractiva para casi cualquier vampiro.

Sistema: El jugador tira Fuerza + Empatía, la dificultad es igual a la Angustia permanente del Wraith. Cada éxito absorbe un punto temporal de Angustia. Cada dos puntos retirados del Wraith restauran un punto temporal de Fuerza de Voluntad al nigromante. La Fuerza de Voluntad obtenida de esta forma no puede superar el máximo normal del personaje. Este poder sólo puede ser utilizado sobre un mismo Wraith una vez al mes y una vez por la noche, sin importar el objetivo.

••• CURACIÓN ESPIRITUAL

Los Wraiths están compuestos de un material al que llaman Corpus. Es mucho más suave y maleable que la carne humana, por lo que se le pueden dar muchos usos. Los nigromantes han oído historias de Wraiths desafortunados o criminales que a veces son forjados y convertidos en objetivos por quienes tienen las habilidades adecuadas. No es la fuerza vital de la que se alimentan los vampiros, pero es una energía que pueden utilizar. Los nigromantes que dominan este poder pueden arrancar el Corpus de un Wraith y utilizarlo para impulsar a sus cuerpos a regenerar el daño. Algunos Wraiths ofrecen su Corpus en pago por los servicios de un nigromante, pero otros son obligados a renunciar a su carne.

Sistema: Si el Wraith está dispuesto o de alguna forma es obligado a someterse a esta habilidad, no se necesita tirada. Simplemente permite al vampiro alimentarse de él como haría de un mortal. Cada nivel de Corpus drenado curará un nivel de daño contundente o letal. Si el Wraith se resiste, entonces el vampiro debe agarrarlo como haría de cualquier víctima de la que intentaría alimentarse sin

consentimiento. No hay Beso; el vampiro devora al Wraith y no genera ningún placer. Los Wraiths que no estén dispuestos a someterse se resistirán violentamente con todo su poder.

•••• FESTÍN DE RABIA

La rabia de la Bestia es una carga terrible para los vampiros, pero los Wraiths se alimentan de emociones. Las grandes y terribles pasiones son un banquete para los Sin Reposo. Mediante este arte, un vampiro puede desviar la rabia de su Bestia interior en un servidor o aliado fantasmal. Sólo un fantasma que haya probado la sangre del vampiro al menos una vez, normalmente mediante la aplicación del primer poder de esta Senda, y que se encuentre dentro de la línea de visión del nigromante, puede ser objetivo de esta habilidad. Existe un lado oscuro en este tipo de acuerdo: la rabia de la Bestia no sólo alimenta el hambre del Wraith, sino también a su Sombra.

Sistema: Cuando tiene que realizar una tirada de Frenesí o de Röttschreck, el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Autocontrol + Ocultismo, dificultad 6. Cada éxito sustrae uno de la dificultad de la tirada para resistir la pérdida de control. Además, esos mismos éxitos van a parar al Wraith más cercano elegido convertidos en puntos de Pathos por el nigromante. Pero el “don” no liberarse del Frenesí o del Röttschreck no es gratis. El Wraith también gana un punto temporal de Angustia por cada dos puntos ganados de Pathos. Los Wraiths no pueden absorber más puntos de Pathos o Angustia que su capacidad máxima.

••••• DEVORADOR DE ALMAS

A menudo la mera amenaza de convertirse en víctima de este poder es suficiente para someter a un Wraith. Utilizarlo crea una reputación siniestra del nigromante entre los Sin Reposo. Empuñando este poder terrible, el nigromante puede hundir sus colmillos en el Corpus de un Wraith y drenar los últimos restos de la vida a la que se aferra. Algunos dicen que el vampiro se alimenta del alma del fantasma, no sólo de su forma plásmica. Cualquiera que sea la verdad, ningún Wraith destruido con esta habilidad ha vuelto a ser visto.

Sistema: El personaje agarra a su objetivo, como si estuviera alimentándose de una víctima involuntaria. Cada nivel de daño causado al Wraith puede ser utilizado para permitir que el nigromante recupere un punto de sangre o Fuerza de Voluntad temporal. Como ocurre con Curación Espiritual, la habilidad no causa el Beso y los Wraiths *siempre* se resistirán a sus efectos. Los Wraiths destruidos con este poder se pierden para siempre en el Olvido.

OTRAS SENDAS REVISADAS

A continuación se muestran ideas o versiones de otros autores. Son mi desarrollo de sus esbozo o mi revisión de su obra terminada. –Telgar.

LA SENDA DEL BARRO (La Envoltura Mortal)

Por Kale

Los cadáveres son muy importantes para la práctica de la Nigromancia, pero la mayoría de las Sendas no dan mucha importancia a la condición y localización de los cuerpos. Aunque esta senda se concentra especialmente en el estado físico de los restos, se rumorea que los maestros de la Senda del Barro pueden extraer recuerdos e incluso habilidades de los cadáveres de los difuntos. Por lo general los poderes de esta Senda se limitan a los cadáveres humanos, pero existen rumores sobre algunos nigromantes Gangrel que han aprendido a usarla sobre cadáveres animales.

• EL RASTRO DE LA MUERTE

Una de las habilidades más importantes para cualquier nigromante es encontrar cadáveres útiles. Como los terribles Perros Negros de leyenda, el vampiro puede rastrear a los muertos cercanos. Simplemente oliendo el aire el nigromante puede llegar hasta el cadáver más cercano, o simplemente descubrir cuántos cadáveres hay en las cercanías y en qué condiciones.

Sistema: Al margen de que utilice este poder para localizar un cadáver o hacer un censo de cuerpos muertos, el jugador tira Percepción + Ocultismo (dificultad 6). Si intenta localizar el cadáver útil más cercano, el número de éxitos determina la claridad del camino a seguir hasta el cadáver. En el caso de que el jugador simplemente quiera saber cuántos cadáveres hay en las cercanías, cada éxito revela un cadáver y su condición física actual (fresco, podrido, esquelético, etc.) dentro de un radio de un kilómetro por éxito.

•• TOQUE FORENSE

Con un simple toque el nigromante analiza un cadáver. Puede sentir hasta qué punto se ha podrido, encontrar cualquier agente extraño en el interior, catalogar sus heridas e incluso determinar dónde ha estado. Algunos nigromantes utilizan su poder para obtener ventaja en casos criminales, otros simplemente prefieren saber más sobre los muertos que van a esclavizar.

Sistema: Después de tocar el cuerpo que desea estudiar, el personaje tira Percepción + Medicina (dificultad 6). Cada éxito revela un hecho sobre la condición física del cuerpo. Si el jugador decide hacer una tirada a dificultad 7 también puede descubrir datos sobre el ambiente que rodeaba el cadáver justo antes y después de su muerte.

••• PERFECCIÓN CORPÓREA

A veces un cuerpo se encuentra demasiado dañado por el tiempo, los carroñeros o las manos humanas para ser útil para un nigromante. En esos casos no existe otra opción que obligar al cuerpo a recuperar su forma y devolverlo a un estado perfecto. Cuando el cuerpo se reforma, el nigromante lo protege contra la entropía, permitiendo preservarlo durante tanto tiempo como desee. Hasta los cuerpos convertidos en cenizas o en trozos de carne y hueso pueden ser restaurados hasta una perfección aparente utilizando este poder.

Sistema: Para restaurar un cadáver el nigromante debe disponer al menos de la mitad de su masa original. Entonces toca el cadáver y gasta dos puntos de sangre. No se necesita tirada, pero el cuerpo tarda un turno por cada 10 % de su masa original desaparecida en reformarse. Una vez completo el cuerpo no se pudrirá de forma natural ni mostrará marcas ni heridas. Parece perfectamente sano aunque completamente muerto.

•••• ÚLTIMAS PALABRAS

El último aliento de un hombre agonizante puede revelar los misterios de su vida. La magia de la muerte asegura que nunca sea demasiado tarde para conocer esas últimas palabras. Aunque un cuerpo se haya podrido hasta dejar sólo los huesos, un nigromante hábil puede extraer el conocimiento del cadáver.

Sistema: Para activar esta habilidad el jugador tira su Percepción + Ocultismo (dificultad 7) y toca el cadáver del que quiere obtener información. Cada éxito le permite hacer al Narrador una pregunta sobre temas que el difunto habría podido conocer razonablemente en vida. Preguntas especialmente importantes o complejas pueden requerir éxitos adicionales.

••••• LEGADO

Un auténtico maestro de la Senda del Barro puede obtener algo más que carne, hueso y recuerdos de los muertos. Ha aprendido como revelar las habilidades y ventajas de los vivos robándolas de sus cadáveres. La fuerza de los difuntos se añade a la del nigromante, proporcionándole temporalmente habilidades inhumanas.

Sistema: Robar los rasgos de un cadáver requiere contacto físico durante un turno, después del cual el jugador gasta un punto de sangre y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 8). Durante un turno por éxito el Atributo y la Habilidad más elevados que poseyera el difunto se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) y después se añade a las puntuaciones del nigromante en ese Atributo y Habilidad. Si el difunto tenía varios rasgos al mismo nivel, el Narrador decide qué rasgos pasan al nigromante.

LA SENDA DEL CASTIGO (Roce de Shopona)

Por Ihal

Siguiendo la Senda de Shopona, la divinidad Yoruba de la enfermedad y las plagas, un nigromante obtiene la habilidad de provocar y curar enfermedades. Los virus y bacterias se desarrollan o mueren a sus órdenes. Existen rumores de que los maestros de esta Senda pueden haber sido responsables de algunas de las epidemias más mortíferas de la Historia. Quienes buscan dominio sobre la enfermedad a menudo son evitados como...bueno, como la plaga.

• BUSCAR PLAGA

El primer paso para manipular las plagas requiere una extensa familiaridad con los causantes de la enfermedad. Un nigromante rápidamente desarrolla una gran sensibilidad a la presencia de las enfermedades que lo rodean. A menudo basta con una simple mirada para ver quién está infectado y quién está sano.

Sistema: El jugador simplemente tira Percepción + Medicina (dificultad 6). Cada éxito le permite determinar si una persona en su línea de visión está infectada por una enfermedad o está sana. Los éxitos adicionales pueden invertirse sobre esa misma persona para obtener más información sobre su estado de salud, qué infección porta y cuánto ha avanzado.

•• COMPASIÓN DE SHOPONA

El Orishá responsable de causar la enfermedad también es el responsable de curarla. Utilizando su poder para enviar una descarga de poder nigromántico contra su objetivo, un practicante de esta Senda puede matar las enfermedades de su cuerpo o el de cualquiera que toque.

Sistema: Después de tocar a su objetivo el nigromante gasta un punto de sangre y tira Inteligencia + Medicina (dificultad 7). Cada éxito purga al objetivo de una enfermedad. Los éxitos adicionales pueden utilizarse para que el sujeto se vuelva inmune a una enfermedad curada durante un mes por éxito.

••• EL TROPIEZO DE SHOPONA

La leyenda Yoruba cuenta que cuando el dios Shopona se unió a las elaboradas danzas de los Orishá, tropezó y cayó. Humillado por la risa de sus compañeros, Shopona se levantó y maldijo a todos los que habían visto su tropiezo con viruela. Una mirada envenenada contra su objetivo es todo lo que el nigromante necesita para castigar a sus enemigos con todo tipo de plagas horribles.

Sistema: Después de elegir a su víctima y contemplarla con una mirada terrible durante un turno completo, el nigromante gasta un punto de Fuerza de Voluntad y dos puntos de sangre. Entonces el jugador tira Inteligencia + Medicina (la dificultad es la Resistencia de la víctima +4). Si tiene éxito su víctima queda infectada con una enfermedad de la elección del nigromante, mientras el nigromante haya sido infectado por esa enfermedad o la haya curado utilizando la Compasión de Shopona.

•••• ALIENTO DE ENFERMEDAD

A este nivel elevado del Roco de Shopona, este poder proporciona la habilidad de extender y curar enfermedades con más eficacia. El nigromante ya no tiene que tratar con sujetos individuales, pudiendo emitir una nube de poder oscuro que aleja las plagas o planta la semilla de la epidemia.

Sistema: Gastando un punto adicional de Fuerza de Voluntad por cada sujeto adicional que decida afectar, el nigromante puede utilizar Compasión de Shopona o el Tropiezo de Shopona sobre varios sujetos a la vez. La dificultad del Tropiezo de Shopona sobre un grupo lo determina la Resistencia más elevada entre las víctimas.

••••• LA IRA DE OLODUMARE

Cuando es necesario, el dios Shopona actúa como el vengador de los Orishá. El dominio completo de esta Senda permite la creación de una horrible plaga fortalecida por el poder de la vitae no muerto. Para desatar la Ira de Olodumare, primero el nigromante debe ingerir al menos un punto de vitae infectada con la plaga para que actúe como semilla de la terrible enfermedad que liberará.

Sistema: El nigromante puede haber ingerido la sangre contaminada en cualquier momento, mientras permanezca en su cuerpo cuando active este poder. Después de gastar el punto de sangre contaminada, tira Resistencia + Medicina (dificultad 7). Si tiene éxito, puede transmitir la plaga fortalecida mediante el uso del Tropiezo de Shopona o mediante su contacto con fluidos corporales. Cualquier expuso a la vitae contaminada puede tirar su Resistencia (dificultad 8) para evitar la infección, pero debe obtener más éxitos que el nigromante. El infectado también puede extender la enfermedad a través de sus propios fluidos durante el tiempo que esté afectado, aunque la dificultad para evitar la infección de alguien que no sea el nigromante es sólo de 6 y sólo dura la mitad.

Quienes son infectados sufren versiones catastróficas de los síntomas de enfermedades habituales, según determine el Narrador, durante un número de días igual a los éxitos del nigromante. Sin embargo, el verdadero efecto de la plaga es la pérdida de un punto de Resistencia por día. Los vampiros pueden curar esa pérdida como si se tratara de una herida agravada, pero los mortales no pueden defenderse. Un mortal cuya Resistencia se reduce a 0 muere, y un vampiro cae en letargo.

LA SENDA CTHÓNICA (Los Pasos de Perséfone)

Por Mike Vides

El Mundo Subterráneo es mucho más profundo y complicado de lo que saben los nigromantes. Más allá de las Tierras de las Sombras se encuentra un enorme océano sin sol azotado por una terrible tormenta. En esta Tempestad habitan los Wraiths en sus propias naciones. Más allá incluso se rumorea

que existe un reino oscuro conocido como el Laberinto, donde los Espectros y otras criaturas maléficas habitan y conspiran contra los vivos y los muertos. La Senda Cthónica fue creada por los nigromantes que exploraban los rincones más alejados y profundos del Mundo Subterráneo, permitiendo la navegación y la supervivencia en esos lugares lejanos.

• SENTIR LA MORTAJA

El primer paso de dominio de la Senda Cthónica es comprender la Mortaja. Todo los demás poderes de esta Senda dependen de la capacidad de detectar puntos débiles en la barrera entre los vivos y los muertos. Sentir la Mortaja también permite al nigromante sentir los niveles del Mundo Subterráneo mientras viaja a través de las tierras de los muertos.

Sistema: Este poder tiene dos funciones. La primera no requiere tirada y simplemente permite al personaje sentir la fuerza de la Mortaja en su cercanía inmediata gastando un punto de Fuerza de Voluntad y armonizándose con el poder de la muerte.

La segunda función requiere una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad 7) para alcanzar y sentir la Mortaja en una zona extendida, buscando el punto más débil en un kilómetro de radio por éxito. Una vez localizado, el nigromante sabe a qué distancia y en qué dirección se encuentra el punto débil. Esta habilidad también puede ser utilizada para localizar agujeros en las Tierras de las Sombras, llamados Nihils por los Wraiths, y que permite llegar a un nivel más profundo y oscuro del Mundo Subterráneo llamado la Tempestad.

•• BRÚJULA ESTIGIA

En las profundidades del Mundo Subterráneo una gran tormenta llamada la Tempestad domina el paisaje. Sin la guía adecuada es fácil perderse para siempre entre las olas sin sol y los vientos aullantes. Este poder proporciona al nigromante una habilidad limitada para navegar a través de la Tempestad por senderos seguros llamados “Derroteros.” Por sí solo este poder no proporciona conocimiento de a *dónde* llevan los Derroteros o de la geografía de la Tempestad, que debe aprenderse de otras maneras.

Sistema: Siempre que tu personaje se encuentre en la Tempestad puede encontrar su camino hasta el Derrotero o refugio más próximo tirando Astucia + Supervivencia, dificultad 7 (o dificultad 8 en condiciones especialmente duras o confusas). Un éxito proporciona una vaga sensación de “por aquí” mientras que cinco éxitos proporcionan al nigromante direcciones exactas.

••• PASO INSTANTÁNEO

Existen puntos débiles en la Mortaja, lugares y momentos cuando los mundos de vivos y muertos se encuentran muy, muy cerca. En esos momentos y lugares es fácil pasar de uno a otro. Esta habilidad permite a un nigromante cruzar la Mortaja cuando es naturalmente fina. La última campanada de medianoche, el Martes y el Viernes 13, Halloween, Día de Difuntos son ocasiones en las que la Mortaja es fina. También es fina en tumbas, lugares de asesinatos atroces, campos de batalla y otros lugares marcados por la muerte.

Sistema: Para cruzar la Mortaja, el nigromante debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y tirar Resistencia + Ocultismo (la dificultad es la puntuación de Mortaja -1). Se necesitan tres éxitos para pasar por completo al reflejo de las Tierras de las Sombras de la localización del nigromante; menos éxitos lo arrojan a la Tempestad. Un fracaso puede enviar al nigromante al Laberinto.

•••• LÁGRIMAS DE AQUERON

Las Lágrimas de Aqueron proporcionan al nigromante la habilidad de mantenerse con las energías emocionales que componen la Tempestad...por lo menos durante un breve tiempo. Pasando horas flotando en la Tempestad el nigromante puede absorber algunas de las energías oscuras de la tormenta en su cuerpo. El poder tempestuoso y violento es suficiente para animar a un vampiro, pero no es sano ni siquiera para los muertos. Consumir demasiado las Lágrimas de Aqueron puede amenazar la cordura del nigromante.

Sistema: Para obtener sustento de la Tempestad el personaje tira su Fuerza de Voluntad, dificultad 8. Cada éxito cuenta como un “punto de Tempestad” ganado. Estos puntos *sólo* se pueden usar para animar el cuerpo del vampiro cada noche y nada más.

Mientras queden puntos de Tempestad en el cuerpo de un vampiro, todas sus tiradas de Virtud aumentan su dificultad en +1 debido a las conflictivas energías emocionales de su interior. Además, cada noche que el vampiro mantenga puntos de Tempestad debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) para evitar un Trastorno temporal que dura hasta que la energía de la Tempestad es purgada de su cuerpo. Un fracaso en la tirada de Fuerza de Voluntad puede causar un Trastorno permanente.

..... LOS PORTALES DE LA MUERTE

Sólo los nigromantes más veteranos viajan a las profundidades del Mundo Subterráneo para descubrir qué hay en los niveles bajo las Tierras de las Sombras. Esos otros niveles se encuentran ocultos *debajo* de las Tierras de las Sombras y para viajar a ellos debe abrirse un portal que permita el acceso. Los Wraiths se refieren a esos portales como *Nihils* y a los niveles inferiores de su reino como la *Tempestad*. Algunos fantasmas han aprendido a utilizar la Tempestad como un atajo para viajar largas distancias, aunque esté lleno de riesgos. Mediante esta habilidad un maestro nigromante puede hacer lo mismo. Cuando localiza un Nihil en las Tierras de las Sombras puede utilizar este poder para viajar a través de él y tras un breve período en la Tempestad emerger a través de otro Nihil en otro lugar de las Tierras de las Sombras. Este poder debe utilizarse con cuidado; muchos nigromantes desaparecen para siempre en la Tempestad después de sumergirse en ella.

Sistema: Este poder *debe* activarse mientras el nigromante se encuentra en las Tierras de las Sombras cerca de un Nihil. Antes de entrar en el Nihil, el nigromante gasta 1 punto de Fuerza de Voluntad y 3 puntos de sangre. Entonces se sumergen en la Tempestad y debe comenzar el proceso de navegar hasta su destino. El proceso de navegación es una serie de tiradas de Percepción + Ocultismo (dificultad 8). El Narrador determina cuántos éxitos se necesitan para alcanzar el destino elegido. Un lugar situado a unas pocas docenas de kilómetros puede requerir cinco éxitos, pero uno a cientos de kilómetros puede requerir 20 éxitos. Usar la Tempestad para atravesar océanos puede requerir 100 o más éxitos. Cada tirada de navegación representa una hora de esfuerzo. Si una tirada fracasa, indica que el nigromante ha atraído la atención de Espectros u otros habitantes desagradables de la Tempestad, en cualquier momento el nigromante puede decidir detener su viaje e intentar salir de la Tempestad por su cuenta, pero tiene sus riesgos. Si todo va según lo planeado y el nigromante acumula los éxitos necesarios, encuentra otro Nihil que le está esperando, que le permitirá salir al reflejo de las Tierras de las Sombras en el destino que ha elegido.

LA SENDA DEL FUEGO FATUO (La Senda de la Llama Fantasma)

Por Mike Vides

La Senda del Fuego Fatuo permite al nigromante invocar el fuego de almas del Mundo Subterráneo, quemando a sus enemigos físicos o fantasmales. Existen informes que afirman que los vampiros orientales poseen una magia de sangre similar a esa Senda, que les permite invocar un extraño fuego fantasmal. Los esfuerzos de la familia della Passaglia culminaron en la creación de esta senda a partir de fragmentos de conocimiento y rumores, estudiando las artes de los Catayanos y observando las forjas de almas activas del Reino Oscuro de Jade durante décadas.

• LLAMA CADAVERICA

El nigromante imbuje energía entrópica en un objeto del Mundo Subterráneo, provocando que emita una llama. Las llamas fantasmales arden en ambos mundos, proporcionando una breve fuente de iluminación. El fuego arde normalmente, centrado en torno al objeto encendido con este poder.

Sistema: El personaje gasta un punto de sangre. Si el nigromante ya posee algún medio de ver objetos en las Tierras de las Sombras no necesita tirada. Si no es así, para activar este poder necesita tres éxitos en una tirada de Percepción + Alerta, dificultad 6. Durante un minuto por punto de Percepción que posea el vampiro, los objetos afectados arderán con fuego fantasmal, iluminando una zona equivalente a una habitación pequeña a ambos lados de la Mortaja.

El fuego encendido es muy real para los fantasmas y otros seres del Mundo Subterráneo. Esas criaturas sufren un nivel de daño agravado cada vez que atraviesan el fuego fantasmal. Las llamas no queman a las criaturas presentes en el mundo de los vivos.

•• LUZ NEGATIVA

Este poder permite al nigromante encender ectoplasma en las proximidades iluminando la energía emocional con una luz suave desde más allá de la Mortaja de la muerte. La luz aparece como una pequeña bola de llama blanco azulado que levita cerca de su amo. Cuando un nigromante invoca la Luz Negativa, cualquier entidad del inframundo compuesta de plasma comienza a brillar visiblemente, incluso más allá de la Mortaja en el mundo de los vivos.

Sistema: Para invocar la Luz Negativa, el vampiro debe gastar un punto de sangre y tirar Percepción + Ocultismo (dificultad 7). Todo el ectoplasma se vuelve visible en un radio de 3 metros durante un turno por éxito. Los fantasmas con poderes relacionados con el sigilo pueden confundir la Luz Negativa. El Wraith puede resistirse con una tirada de Astucia + Sigilo enfrentada a la tirada de Percepción + Ocultismo del nigromante. Si el fantasma tiene éxito, permanece invisible.

... QUEMAR ESPÍRITU

Quemar espíritu permite al nigromante invocar las llamas blanco azuladas del inframundo. Utilizando la carga emocional de su vitae concentra el poder en el plasma de una criatura cercana en las Tierras de las Sombras y le prende fuego. Wraiths, Espectros e incluso los viajeros que utilicen la magia para recorrer el Mundo Subterráneo sin un cuerpo físico son vulnerables al ataque.

Sistema: El personaje gasta un punto de sangre y el jugador tira Astucia + Ocultismo, dificultad 7. Cada dos éxitos en la tirada causan un nivel de daño agravado a cualquier espíritu a la vista del nigromante. Para apuntar adecuadamente un ataque de Quemar Espíritu el nigromante debe ser capaz de ver al objetivo utilizando un poder para ver a través de la Mortaja o viajando a las Tierras de las Sombras.

.... FUEGO DE ALMAS

Mediante este poder los fuegos del Mundo Subterráneo pueden ser invocados al mundo de los vivos. Este ataque puede ser dirigido contra los Wraiths, pero la mayoría de los nigromantes consideran que es más efectivo contra los vivos, pues el fuego fantasmal es invisible en el mundo físico. Las víctimas de estos fuegos sufren agónicamente atacados por las llamas invisibles. Su sangre hierve y sus órganos internos se marchitan, pero no se ve fuego y sus cuerpos no emiten humo. Sólo quienes son capaces de ver las Tierras de las Sombras o posiblemente quienes tengan talentos sensoriales como Auspex, pueden percibir el fuego fantasmal que rodea a una víctima mortal.

Sistema: Invocar estas llamas cuesta un punto de sangre y requiere una tirada de Astucia + Ocultismo (la dificultad es la Mortaja local). El fuego aparece en cualquier lugar a la vista del nigromante. En el primer turno la víctima recibe un dado de daño agravado por éxito. En los turnos siguientes la víctima sufre la mitad del daño que sufrió en el turno previo, redondeando hacia abajo. La víctima tiene una posibilidad de salvarse: una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) con éxito puede reducir el daño del fuego tras la absorción en 1. La víctima puede tirar Fuerza de Voluntad en cada turno que el fuego la queme.

..... FORJAR EL ALMA

Este poder está basado en la horrible práctica de “forjar el alma” que los Wraiths pronuncian con miedo y permite a un nigromante convertir el Corpus de un Wraith en materia prima fantasmal. La horrible llama blanco azulada del Mundo Subterráneo arde con tanta intensidad que disuelve la estructura que mantiene unido a un Wraith reduciéndolo a plasma. La masa resultante puede ser moldeada por otros Wraiths o por el nigromante, transformándola en “acero de almas,” con el que el nigromante puede crear cualquier objeto que desee. No queda nada de la personalidad aparente del Wraith, pero los objetos elaborados con acero de almas emiten bajos lamentos y sollozos.

Sin otros poderes el acero de almas no puede ser retirado del Mundo Subterráneo, lo que significa que este poder sólo es útil si se utiliza a través de la Mortaja o en el Mundo Subterráneo.

Sistema: Para forjar un Wraith, el nigromante debe aferrar su Corpus con las manos y quemarlo con fuego. Cuando consigue el contacto, el jugador gasta 2 puntos de Fuerza de Voluntad y un punto de sangre. El Wraith y el nigromante mantienen una pelea enfrentada: la Resistencia + Pelea del Wraith contra la Fuerza + Ocultismo del nigromante, a dificultad 6. Si en cualquier momento el Wraith acumula más éxitos que el nigromante, se libera. Si el Wraith no consigue liberarse, comienza a fundirse. Cada éxito neto obtenido por el nigromante es un punto permanente de Fuerza de Voluntad que el Wraith pierde. Cuando el Wraith pierde toda su Fuerza de Voluntad permanente queda reducido a plasma. La masa resultante mide aproximadamente 30 cm cúbicos por cada punto de Fuerza de Voluntad que poseía el Wraith. Los restos pueden ser moldeados normalmente con una tirada de Destreza + Pericias, y la dificultad se determina por las herramientas utilizadas y la complejidad del objeto deseado.

LA SENDA DEL HUMO (La Tumba Silenciada)

Por Kale

Los nigromantes a menudo son consultados por los vivos o no muertos para que detengan el acoso que reciben a través de la Mortaja. Los maestros de la Senda del Humo son algunos de los nigromantes más hábiles en esas tareas; son exorcistas del mejor calibre, capaces de detener las actividades de los Wraiths, expulsándolos de los lugares donde atormentan a los vivos o de las personas que han poseído, e incluso son capaces de convertir a los muertos vivientes en cadáveres ordinarios.

• CONSCIENCIA DE LO EFÍMERO

El poder más básico de la Senda del Humo simplemente proporciona aviso de la presencia de los Sin Reposo. Al contrario que la visión fantasmal que ofrecen otras variedades de Nigromancia, esta sensibilidad es más general e intuitiva. Mientras su consciencia se encuentra desarrollada, el nigromante puede sentir la presencia de los Wraiths a su alrededor, el uso de cualquier poder fantasmal en las cercanías e incluso determinar si los Wraiths frecuentan la localización en la que se encuentra.

Sistema: No hay coste o tirada necesaria para activar este poder. El jugador simplemente declara que lo activa y durante el resto de la escena consigue una consciencia antinatural de la presencia de los muertos. Aunque no puede verlos directamente, es capaz de sentir su presencia en las cercanías con una tirada refleja de Percepción + Consciencia (dificultad 5) y automáticamente sabrá si cualquier Wraith ha utilizado su poder en los alrededores. También puede sentir si los Wraiths han pasado recientemente por la localización con una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 7).

.. LÍNEA DE SAL

Marcando una entrada con su sangre, el nigromante crea una barrera casi impenetrable para los muertos. Incluso los Wraiths que cabalguen cuerpos vivos o muertos o sean temporalmente inmateriales no pueden atravesar esta protección, que funciona en ambos sentidos, impidiendo la entrada...o la huida.

Sistema: El nigromante gasta un punto de sangre para marcar la entrada que desea bloquear y tira su Carisma + Ocultismo (dificultad 6). Cualquier Wraith que intente pasar por la entrada bloqueada debe duplicar los éxitos del nigromante en una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6). Cualquier Wraith que consiga atravesarla enviará una alerta mental al nigromante. Las Líneas de Sal duran hasta el primera amanecer tras su creación.

... PONER A DESCANSAR

El uso de cuerpos muertos por Wraiths o nigromantes deja un rastro de energía que permanece en cualquier cadáver, un débil eco de la vida que animó su fuerza. Los nigromantes de la Senda del Humo pueden disipar esa débil chispa, expulsando a los fantasmas de los cuerpos de los Resucitados y reduciendo a los servidores zombis de otros nigromantes a cáscaras inertes. Un cuerpo que ha sido Puesto a Descansar no puede ser poseído por Wraiths ni reanimado por hechicería en el futuro; está de verdad en paz.

Sistema: El nigromante toca el cadáver objetivo y gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Entonces tira su Carisma + Ocultismo (la dificultad es la Resistencia del objetivo). Si tiene éxito, el espíritu que anima el cadáver es expulsado. Los Wraiths que habitan cuerpos Resucitados son devueltos a las Tierras de las Sombras, mientras que los cadáveres reanimados mediante hechicería quedan inertes.

.... EXORCISMO

Aunque en ocasiones se utiliza para liberar a un Wraith de las compulsiones o ataduras que lo retienen, la aplicación más habitual de este poder es expulsar a los fantasmas indeseados de una localización o incluso de un cuerpo poseído.

Sistema: Para liberar a un fantasma de sus ataduras, el nigromante simplemente habla en voz alta al fantasma durante un turno, entonces tira Carisma + Ocultismo (dificultad 8). Cada éxito destruye un efecto mágico que aflija al fantasma, como Ordenar Alma (Senda del Sepulcro 3) o Encantar (Senda del Sepulcro 4).

Si se utiliza como un verdadero exorcismo entonces la tirada se enfrenta a la Fuerza de Voluntad del Wraith. Cualquier éxito expulsa al Wraith de su localización actual o de un cuerpo vivo que haya poseído. Los Wraiths exorcizados no pueden volver al lugar o a la persona de la que hayan sido expulsados durante al menos un mes.

..... SALÓN SANTUARIO

La barrera entre la tierra de los vivos y los muertos normalmente limita la mayor parte de la influencia que los muertos podrían tener sobre los vivos. Hace que los vivos sean más difíciles de ver y todavía más difíciles de dañar. Mediante el poder de la Senda del Humo la Mortaja puede ser fortalecida hasta tal punto que hasta los fantasmas más antiguos y poderosos sólo pueden susurrar a los vivos, no importa cuánto griten y aúllen.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Fuerza de Voluntad y tira su Carisma + Ocultismo (dificultad 8). Si tiene éxito la fuerza de la Mortaja local se incrementa hasta 13 durante un día por éxito. Si tu Narrador no utiliza las reglas de la Mortaja debería tratarse como una dificultad de +6 a cualquier intento de los Sin Reposo para interactuar y afectar al mundo de los vivos de cualquier forma.

LA SENDA DEL RÉQUIEM (Memento Mori)

Por Mike Vides

Los recuerdos son la esencia de los muertos; los restos psíquicos de sus días de vida, que dejan un legado indeleble en el más allá y que fluye a través de sus venas plásmicas. Los fantasmas obtienen fuerza de los recuerdos de las personas y lugares que fueron importantes para ellos en vida, y quienes recuerdan a los difuntos continúan alimentando a los espíritus en el más allá. Un nigromante con la Senda del Réquiem puede tocar esas hebras tenues de memoria y manipularlas para obligar a los espíritus a actuar según su voluntad.

• MEMORIAM

Los espíritus se alimentan de emoción y la principal fuente de su poder son los recuerdos que los atan al mundo de los vivos. Conocer las Pasiones a las que un espíritu se aferra puede darle al nigromante mucho poder sobre ese fantasma. Este poder permite al nigromante adivinar las Pasiones de un Wraith mirando intensamente en sus ojos fantasmales.

Sistema: Para usar este poder el personaje debe ser capaz de ver al fantasma en cuestión. El jugador tira Percepción + Empatía con una dificultad igual a la Astucia + Subterfugio del espíritu. Cada éxito permite al nigromante descubrir un lazo emocional del Wraith con el mundo de los vivos. La información es general por defecto (“amor por mi hijo”) pero los éxitos adicionales pueden utilizarse para conseguir más detalles si se desea.

•• ELOGIO

Hablando con un fantasma y recordándole sus actos pasados y eventos memorables en su vida, el nigromante puede fortalecerlo o debilitarlo. Recordar al fantasma sus mejores cualidades y logros proporcionará sustento al espíritu, mientras que revelar sus vicios o errores puede fortalecer el lado oscuro que tienen todos los Wraiths: la Sombra.

Sistema: El nigromante debe conocer el nombre del espíritu y por lo menos un suceso de la vida del fantasma para comenzar la conversación (esos recuerdos pueden obtenerse mediante el poder Memoriam). Se necesita un turno de conversación para invocar este poder, después del cual el jugador tira Manipulación + Empatía (dificultad 7). Cada éxito permite al nigromante imbuir al Wraith con energía emocional positiva o negativa, acumulada con el poder de su propia vitae.

Elogio sólo puede intentarse sobre un mismo espíritu una vez por escena, sin importar el éxito del intento. Un fracaso significa que el nigromante no puede utilizar este poder sobre espíritu en particular durante el resto de la historia.

••• EL DESCANSO DE LA MUERTE

Los fantasmas ya no poseen cuerpos, pero sus formas espirituales siguen necesitando descanso para recuperarse. Cuando el Corpus de un Wraith es alterado a veces necesita reconstituir su forma ectoplásmica y para hacerlo entra un estado de letargo conocido como Reposo. Un nigromante que ha avanzado en la Senda del Réquiem aprende a llevar a un espíritu a su descanso curativo. Puede utilizarse para curar a un Wraith herido o para incapacitar a uno que no actúa como el nigromante desea.

Sistema: Este poder sólo puede ser utilizado por Wraiths dentro de la línea de visión del personaje. Cuando ha elegido su objetivo el jugador gasta 1 punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Subterfugio con una dificultad igual a la Resistencia + Empatía del Wraith. Sólo se necesita esta tirada si el Wraith no quiere entrar en Reposo. Si el nigromante tiene éxito, su objetivo cae en un sueño profundo que dura una hora por éxito. Durante el sueño el Wraith tira su propia Fuerza de Voluntad y recupera tantos niveles de salud como éxitos obtenidos.

•••• LAMENTO

Las Pasiones constituyen la base de la existencia de un Wraith, definiendo sus razones para aferrarse a la existencia ante su propia muerte. Son la parte más “viva” de un Wraith y por lo tanto cambian con el tiempo a medida que el Wraith evoluciona y continúa en la muerte. Un nigromante que ha llegado a este nivel de dominio puede remodelar las emociones y obsesiones de un Wraith manipulando sus Pasiones para sus propios fines. No puede destruir ni crear nuevas Pasiones, pero puede alterar las Pasiones existentes del Wraith que puede haber descubierto con los poderes anteriores de la Senda del Réquiem.

Sistema: Cuando una Pasión ha sido identificada un nigromante debe pasar al menos tres turnos hablando con el Wraith manipulando para que vea la Pasión bajo una luz diferente o comprendiendo por qué esa Pasión le lleva a algo nuevo. Después de que el vampiro deje de hablar su jugador tira Manipulación + Empatía con una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del Wraith. Modificaciones ligeras en las Pasiones sólo requieren 2 o 3 éxitos, pero reescribir por completo una Pasión requiere *como*

mínimo 5. Estos cambios en las Pasiones se desvanecen tiempo después, un número de días igual a la Manipulación del nigromante. Los fracasos en este poder hacen al Wraith inmune en el futuro a todo tipo de usos de compulsión y manipulación por parte del nigromante durante el resto de la historia.

•••• ÚLTIMAS VOLUNTADES

Algunos Wraiths creen que existe un estado más allá de su existencia sin reposo, algo a lo que llaman “Trascendencia.” También creen que para alcanzar ese estado bendito deben despojarse de todas sus conexiones con el mundo mortal, sus Pasiones y Griletes. Algunos nigromantes se aprovechan de esa creencia utilizando este poder. La verdad es que mienten a sus suplicantes fantasmales. Últimas Voluntad no resuelve pacíficamente las Pasiones de un fantasma, las destruye. Se utiliza el poder del Olvido para devorar las conexiones emocionales del espíritu con los vivos, haciéndolas desaparecer para siempre. Si se utiliza con suficiente frecuencia y poder, esta habilidad puede llevar al final a la completa destrucción de un Wraith.

Sistema: Activar este poder requiere el gasto de 1 punto de sangre y 2 puntos de Fuerza de Voluntad, y que el nigromante imponga las manos a su víctima. Si por algún medio el nigromante convence a un Wraith de que se someta voluntariamente a este poder, no se necesita tirada. El jugador simplemente selecciona una de las Pasiones del Wraith y la destruye para siempre. Sin embargo, si el Wraith se resiste, inicia una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad, dificultad 6, con el nigromante. Si el Wraith gana, mantiene su Pasión. Si el nigromante gana, la Pasión es destruida. Además, un Wraith que pierde involuntariamente una de sus Pasiones también pierde un punto temporal de Fuerza de Voluntad.

LA SENDA DE LA VIGILIA (La Chispa de la Vida)

Por Kale

Una desviación radical de la mayoría de las sendas de estudio nigromántico, la Senda de la Vigilia trata de purgar presiones, debilidades y daño de los cuerpos vivos o no muertos. Las mismas energías necróticas utilizadas por otras Sendas para causar podredumbre y decadencia pueden utilizarse con cuidado para destruir los organismos que causan enfermedades, destruir toxinas y tejidos cancerígenos, permitiendo una regeneración fresca y sana. Sin embargo la entropía no puede volverse del todo contra su propia naturaleza y quienes han sido objetivo del cuidado de las manos de los nigromantes de la Senda de la Vigilia a menudo susurran que sienten terribles escalofríos, horribles pesadillas, repentinos entumecimientos y otros efectos secundarios después de que sus males hayan sido curados con el poder de la muerte.

• DIAGNÓSTICO

Estudiando la estructura de las energías entrópicas de sus pacientes, hasta los iniciados de la Senda de la Vigilia pueden determinar la cercanía de la muerte.

Sistema: El jugador analiza a su objetivo durante todo un turno y entonces tira Percepción + Empatía (dificultad 6). Mientras haya obtenido un éxito el nigromante puede saber cuántos niveles de salud de daño ha recibido el objetivo. Si obtiene al menos tres éxitos también descubre el tipo de daño. Con cinco o más éxitos el nigromante descubre cualquier enfermedad que aflige al objetivo.

•• DOLOR ENTUMECIDO

Impidiendo el funcionamiento de los nervios del cuerpo con una infusión de poder entrópico, el nigromante protege a su paciente del dolor. Algunos incluso han sido capaces de caminar con los huesos rotos y luchar con heridas horribles. Este poder parece ser algo más que un simple anestésico. Quienes han sentido la fría energía en sus cuerpos afirman que es una sensación muy desagradable, que hace que se sientan incómodos.

Sistema: Después de imponer sus manos sobre el sujeto y gastar un punto de Fuerza de Voluntad el personaje tira Inteligencia + Medicina (la dificultad es igual a la Resistencia del objetivo). Cada éxito niega un punto de las penalizaciones por heridas durante el resto de la escena. Durante la duración del poder el sujeto es incapaz de recuperar Fuerza de Voluntad, pues su mente se encuentra intranquila por las extrañas sensaciones de su cuerpo.

••• PURGAR INFECCIÓN

Este poder mata literalmente las enfermedades, hongos o infecciones que afligen a un cuerpo que de otra manera estaría sano. El poder necrótico, cuidadosamente enfocado y controlado, surge de las manos del nigromante hasta el paciente y extermina cualquier presencia extraña que puede causar su

enfermedad. La experiencia de la purga violenta de la enfermedad es una agonía, pero puede ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Sistema: El personaje toca a su objetivo y tira Inteligencia + Medicina (dificultad 7) para dirigir el poder oscuro. Cada éxito en la tirada destruye una condición fúngica, parásita, viral o bacterial que afecta al sujeto. Las enfermedades o infecciones mágicas también pueden purgarse, pero se necesitan al menos tres éxitos. Durante el resto de la escena el sujeto recibe una penalización de -1 a todas sus tiradas por cada condición eliminada con este poder. Si el nigromante fracasa en su tirada, causa un nivel de daño letal a su paciente por cada 1 obtenido en la tirada.

.... CARNE INSENSIBLE

Una poderosa descarga de poder nigromántico imbuje al paciente con la resistencia de un cadáver. Sus heridas no sangrarán, las contusiones apenas se notarán e incluso las heridas mortales podrán ignorar con facilidad durante un tiempo. Ni siquiera las enfermedades encontrarán un asidero fácil en la carne tocada por la muerte.

Sistema: El nigromante toca a su objetivo, gasta un punto de sangre y tira Inteligencia + Medicina (dificultad 7). Este poder dura un turno por éxito. Mientras el efecto está activo, las tiradas de absorción del sujeto reciben una dificultad de -2 y su absorción al daño contundente se duplica. Los sujetos mortales obtienen la habilidad de absorber el daño letal. Además, mientras el poder oscuro permanezca en el cuerpo del sujeto, será completamente inmune a las enfermedades infecciosas.

..... EXPULSAR DAÑO

El dominio auténtico de la Senda de la Vigilia es una inversión casi perfecta del funcionamiento normal de la energía entrópica. Extrayendo los poderes entrópicos de un cuerpo físico, el nigromante fomenta la regeneración y la curación. Hasta las heridas más terribles pueden ser curadas por un cuerpo sano, apartando a un lado las fuerzas que provocan la muerte y la destrucción.

Sistema: Después de tocar a su objetivo el nigromante gasta 2 puntos de sangre y tira Inteligencia + Medicina (dificultad 8). Cada éxito cura un nivel de daño contundente o letal. El daño curado de esta forma continúa causando la penalización asociada a su herida hasta el siguiente amanecer.

LA SENTE DU CHEVAL (Danza de Abambo)

Por Ihal

Algunos practicantes de la nigromancia vudú han forjado pactos con Les Invisibles, los Wraiths del Caribe. Aunque los pactos entre nigromantes y Wraiths no son nada nuevo, el grado de confianza necesario para crear vínculos únicos entre un practicante de la Sente du Cheval (La Senda del Caballo) y sus aliados Sin Reposo es extremo. Mediante las artes de esta Senda un nigromante negocia con un fantasma, permitiéndole poseer su cuerpo. Normalmente los Wraiths pueden poseer a los humanos con sus propias artes, pero la magia de esta Senda permite crear un lazo más poderosos y beneficioso para ambas partes. Los usuarios de la Sente du Cheval a menudo consiguen una fama considerable entre los muertos, y su disposición a ofrecer sus cuerpos físicos a cambio de secretos y servicio es muy estimada entre cualquiera de Les Invisibles.

• ACCORD (Acuerdo)

Esta habilidad permite al nigromante establecer un pacto con un Wraith, estableciendo una serie de reglas mientras el Wraith comparta el cuerpo del nigromante. Cada parte debe aceptar todos los términos, pero cuando el pacto se establece, no puede ser violado ni alterado mientras el Wraith permanezca en el cuerpo del vampiro.

Sistema: No se necesita una tirada para crear el pacto, pero tanto el vampiro como el Wraith deben gastar un punto de Fuerza de Voluntad para sellarlo. Este poder debe ser activado antes de utilizar cualquier otro poder de la Sente du Cheval. Si el Wraith y el vampiro no quieren renegociar simplemente pueden reasumir una serie anterior de términos de mutuo acuerdo. Cualquier acción que rompa los términos del acuerdo por cualquier parte requiere una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) y automáticamente termina con cualquier poder activo de la Sente du Cheval al momento.

El Acuerdo es vinculante en cualquier momento, tanto para el vampiro como para el fantasma: las reglas se aplican aunque el vampiro entre en Frenesí o la Sombra del Wraith asuma el control.

.. PARTAGER (Compartir)

Tras haber establecido un entendimiento con un Sin Reposo el nigromante está preparado para dar el siguiente paso: convertirse en un recipiente. Este poder permite al vampiro ofrecer una invitación a

cualquier Wraith dispuesto a aceptar un Accord. Si acepta, el Wraith puede entrar en el nigromante y utilizar su cuerpo como si fuera suyo, proporcionándole un agente físico en el mundo de los vivos. Muchos Wraiths matarían literalmente por esta oportunidad.

Sistema: No se necesita tirada y no existe coste salvo la activación necesaria de Accord. Mientras el Wraith lo cabalga, el vampiro conserva toda su consciencia sobre lo que ocurre y puede expulsar al Wraith en cualquier momento con una sencilla tirada de Fuerza de Voluntad (la dificultad es la Astucia del Wraith). El Wraith utiliza los Atributos Físicos y la Apariencia de su montura, pero mantiene sus rasgos para todo lo demás. Sin más poderes de la Sente du Cheval, el Wraith no puede utilizar sus poderes sobrenaturales ni los de su anfitrión mientras cabalgue al nigromante. El Wraith puede permanecer dentro de su anfitrión hasta que salga el sol, o el efecto sea cancelado por el vampiro.

... LAIT FANTÔME (Leche Fantasma)

El vínculo entre Wraith y nigromante puede fortalecerle y hasta cierto punto destilarse en un fluido blanco, brillante y espeso. Imbuyendo su sangre con el poder de su aliado Wraith, el nigromante crea “leche fantasma” que existe en el mundo de los vivos y las Tierras de las Sombras. Si un Wraith que tiene un Accord con el nigromante bebe la leche, queda temporalmente más conectado con el mundo de los vivos y su aliado no muerto.

Sistema: El vampiro tira Resistencia + Ocultismo, después gasta un punto de sangre mientras su aliado fantasmal debe donar un punto de Pasión. Cada éxito crea una dosis de leche fantasma. Cualquier Wraith que beba el fluido conseguirá 1 punto de Pasión por dosis ingerida. El Wraith también trata la Mortaja como si tuviera un nivel menos al día siguiente después de beber la leche fantasma. Durante un tiempo similar el nigromante y el fantasma pueden verse mutuamente a través de la Mortaja y comunicarse de forma telepática. Para beneficiarse de estos dones, el Wraith debe haber establecido un Accord con el vampiro, de otra forma la leche fantasma es simplemente un refresco exquisito.

.... UNITÉ (Unidad)

Los iniciados de la Sente du Cheval pueden establecer un vínculo mucho más poderoso. Este poder permite al nigromante y su jinete fantasmal cambiar fácilmente el control cuando les conviene. Con esta atadura poderosa, los poderes del fantasma son capaces de afectar al mundo de los vivos a través del cuerpo del nigromante.

Sistema: El nigromante gasta un punto de sangre y después él y su aliado fantasmal tiran Astucia + Empatía (dificultad 6). Se toma el número de éxitos más bajo. Durante tantos turnos como número de éxitos, el control del cuerpo del vampiro puede pasar libremente entre su propietario y el fantasma como una acción refleja. Ahora mientras toma el control del cuerpo, el Wraith puede utilizar sus Arcanoi y otros poderes fantasmales. No importa cuántas veces cambie el control, sólo se necesita una sencilla activación de Accord.

..... MÉLANGE (Mezcla)

El lazo compartido entre fantasma y nigromante va más allá de permitir el control del espíritu sobre el cuerpo físico. Las dos entidades se fusionan, mezclándose en un todo casi perfecto durante un breve espacio de tiempo. Utilizando las ventajas de los Sin Reposo y los no muertos, esta criatura es realmente temible.

Sistema: Además de activar Accord, el nigromante debe gastar 1 punto de sangre y el Wraith 1 punto de Pasión. Ambos tiran Astucia + Empatía (dificultad 6), tomando el número de éxitos más bajo. Durante tantos turnos como éxitos, los dos actúan como una misma entidad. Siempre que deban hacer una tirada, pueden elegir la más elevada de sus puntuaciones en las reservas de dados relevantes, sin importar a cuál de los dos pertenezca. Además, ambos tienen el mismo control de sus mutuos poderes sobrenaturales. Algo de la naturaleza intangible del Wraith permanece, incluso en el mundo de los vivos. Recibiendo un nivel automático de daño letal, la pareja unida puede volverse inmaterial durante un turno, evitando ataques o atravesando las paredes.

ESCUELAS DE NIGROMANCIA

ESCUELAS PRINCIPALES

Estas cuatro escuelas son las principales ramas de Nigromancia en las noches actuales.

OCCIDENTAL (GIOVANNI)

La escuela más común y extendida de Nigromancia de las noches modernas, la Nigromancia Occidental se enfoca en el ámbito espiritual y sus fundamentos se encuentran asentados en las tradiciones grecorromanas. A pesar de sus muchas ceremonias, los practicantes son en gran parte laicos, utilizando las tradiciones religiosas de una manera pragmática. La Autoridad es la clave del paradigma: los Wraiths se consideran herramientas y se manipulan sin compasión. La intimidación, la fuerza y el castigo se utilizan para mantener a las almas a raya para que obedezcan las órdenes del nigromante. Algunas de las sendas más exóticas estudiadas por ramas familiares de los Giovanni como los Ghiberti y los della Passaglia han sido modificadas por los Venecianos para que encajen en el paradigma occidental.

El conocimiento de la Nigromancia Clásica formó los cimientos de las prácticas Giovanni, pero gran parte de ese conocimiento fue desechado desde la destrucción de los Capadocios. Se considera incómodo utilizar de forma demasiado abierta los poderes y habilidades de los ancestros purgados desde la formación del clan. Esas prácticas han sido utilizadas con discreción para evitar provocar la ira de los antiguos aliados de los Capadocios, y muchas no han vuelto a ser utilizadas. Algunos antiguos del clan Giovanni todavía recuerdan las Sendas antiguas, pero la tradición se ha asentado y raramente se enseñan a los neonatos de las noches modernas.

SENDAS ÚNICAS

- La Senda del Humo
- La Senda del Réquiem
- La Senda de la Usura

Los nigromantes de la escuela occidental de Nigromancia tienen acceso a todas las Sendas comunes.

VUDÚ (SAMEDI, SERPIENTES DE LA LUZ, LASOMBRA)

La escuela más joven de Nigromancia era en origen una rama de la escuela Africana. Durante cuatro siglos los seguidores del vudú y otras religiones afrocaribeñas han florecido en el Nuevo Mundo y se han establecido como una tradición independiente. La práctica de la Nigromancia Vudú a menudo se solapa con la magia de sangre Wanga, ambas practicadas por los líderes no muertos de las diversas religiones afrocaribeñas. Existen rumores de que los maestros pueden cruzar los límites de la Wanga y la Nigromancia.

En términos de enfoque la Nigromancia Vudú cruza los límites de lo espiritual y lo físico. Los Wraiths son tratados como aliados y a menudo son apaciguados y los nigromantes negocian con ellos para alcanzar resultados satisfactorios para ambas partes. La influencia de los Samedi resulta en que muchos poderes relacionados con la podredumbre, la decadencia y la putrefacción están al alcance de los nigromantes vudú, pero las Serpientes de la Luz y los Lasombra que practican la Disciplina suelen seguir con más frecuencia el lado espiritual del arte.

SENDAS ÚNICAS

- La Sente du Cheval (Danza de Abambo)

SENDAS COMPARTIDAS

- La Senda de las Cenizas
- La Senda de la Devastación
- La Senda del Osario
- La Senda Pálida
- La Senda de la Sal
- La Senda del Sepulcro
- La Senda de la Tumba (La Decadencia de la Tumba)

AFRICANA (MLA WATU, Ghiberti)

Aunque los pueblos de África pueden respetar a los espíritus de los muertos, no puede decirse lo mismo de los nigromantes de los Reinos de Ébano. Los más poderosos y antiguos son los Devoradores de Fantasmas, los Mla Watu, que no se preocupan nada por los sentimientos de los muertos. Los Mla Watu esclavizan a los muertos y los utilizan cruelmente para aterrorizar y atacar a los vivos. Su poder sobre los muertos simplemente es otra herramienta en el arsenal que los Devoradores de Fantasmas controlan para asegurar su comodidad y poder.

Una familia de esclavistas y traficantes de esclavos, los Ghiberti del Clan Giovanni, no son para nada mejores. Debido a la desconfianza que los Laibon tienen por todos los nigromantes y especialmente por los intrusos Cainitas como los Ghiberti, la Nigromancia Africana suele practicarse de forma cuidadosa y sutil, pero las pobres almas que son atrapadas por un Devorador de Fantasmas o un

Nigromante esclavista no se sienten más cómodas porque su sufrimiento pase desapercibido para otros salvo para su atormentador.

En general, las prácticas de los Mla Watu y los Ghiberti se encuentran muy enfocadas en el lado espiritual de la Nigromancia, disponiendo sólo de rudimentos de Sendas de enfoque físico. Por supuesto, los Ghiberti se benefician de sus lazos con los Giovanni de Venecia, pues son capaces de intercambiar su conocimiento de la Nigromancia Africana con su clan para obtener instrucción de otras Sendas si así lo quieren.

SENDAS ÚNICAS

- La Senda del Castigo (Roce de Shopona)
- La Senda de la Sombra (Caminar en el Mundo de la Sombra)

SENDAS COMPARTIDAS

- La Senda de Abombo (Senda del Cenotafio)
- La Senda del Cadáver (Animación Cadavérica)
- La Senda de las Cenizas
- La Senda de la Devastación
- La Senda del Embrujo
- La Senda del Osario
- La Senda Pálida
- La Senda de la Sal

INDIA (NAGARAJA)

Basada en las prácticas de una antigua secta de magos conocidos los Indran, esta escuela de Nigromancia es practicada exclusivamente por los vampiros caníbales de la línea de sangre Nagaraja. Como magos mortales experimentaron con un tipo de magia conocida como Necrosíntesis, orientada a difuminar las líneas entre la vida y la muerte. Cuando su investigación terminó con varios miembros del grupo transformados en vampiros aberrantes, los Nagaraja no se detuvieron por ello. La escuela de Nigromancia India continúa con su enfoque en la Mortaja y la manipulación de las Tierras de las Sombras. Las artes relacionadas con el cuerpo físico suelen ser ignoradas, salvo raros ejemplos de poderes basados en manipular el equilibrio entre la vida y la muerte dentro del cuerpo vampírico. Las prácticas del antiguo hinduismo todavía siguen teniendo un significado importante en las ceremonias y rituales de los Nagaraja, pero han dejado atrás casi todos los elementos de la religión. Miles de años de no muerte y su hambre insaciable por la carne humana han dejado a los Nagaraja con una actitud feroz hacia los vivos y los muertos.

SENDAS ÚNICAS

- La Senda de Ébano (Manto de Autoridad de Ébano)
- La Senda Vítreo (La Mano de Kali)

SENDAS COMPARTIDAS

- La Senda de Cenizas
- La Senda del Corpus
- La Senda Cthónica
- La Senda del Fantasma
- La Senda Lóbrega
- La Senda Pálida
- La Senda del Sudario (El Cadáver en el Monstruo)
- La Senda de la Sal

ESCUELAS MENORES

El tiempo no ha sido amable con estas escuelas de Nigromancia. Sus practicantes se han extinguido o son tan pocos que están a punto de desaparecer. Las escuelas China y Azteca tienen una población estable de practicantes, pero se encuentran tan relacionadas con el clan Giovanni, que el paradigma Occidental del clan principal amenaza con abrumar las tradiciones nativas de las familias menores.

CLÁSICA (CAPADOCIOS, LAMIAE)

La progenitora de la Escuela Occidental, pero muy enfocada en los aspectos físicos de la muerte en lugar de los espirituales. La escuela deriva en gran parte de la filosofía grecorromana, la medicina medieval y las religiones judeocristianas. Muestra una inclinación ligeramente más religiosa que la Nigromancia Occidental, pero escasamente. En esencia también es una escuela pragmática de la muerte y no tanto una experiencia religiosa.

SENDAS ÚNICAS

- La Senda de la Bilis (Senda de los Cuatro Humores)
- La Senda del Cadáver (Animación Cadavérica)
- La Senda del Sudario (El Cadáver en el Monstruo)
- La Senda de la Tumba (Animación Cadavérica)

SENDAS COMPARTIDAS

- La Senda del Barro
- La Senda de la Herrumbre
- La Senda de la Plaga
- La Senda de la Sal
- La Senda de la Vigilia

EGIPCIA (CAPADOCIOS LAZARENOS, SETITAS)

Distinta de la Nigromancia Africana, la tradición egipcia fue desarrollada por los Capadocios que se asentaron en Egipto, los Lazarenos. Abraza la religión del Antiguo Egipto y tiene estrechos lazos con Akhu, la magia de los Seguidores de Set, aunque no venera al dios oscuro en particular y originariamente actuaba como una extensión de la religión egipcia sin utilizar los principios de la corrupción y la blasfemia. Después de la destrucción de la mayoría de los Lazarenos, los sacerdotes Setitas absorbieron gran parte de su conocimiento y lo adaptaron a su propio paradigma. Principalmente se concentra en el bienestar de los espíritus de los muertos en el más allá. La cultura ritualizada de Egipto fomentó más el desarrollo de rituales que de Sendas de Nigromancia.

SENDAS ÚNICAS

- La Senda del Duat (Tormenta del Inframundo)
- La Senda del Relicario (Tesoros de la Tumba)

SENDAS COMPARTIDAS

- La Senda de las Cenizas
- La Senda del Cenotafio
- La Senda Cthónica
- La Senda del Osario
- La Senda de la Sal

AZTECA (PISANOB, TLACIQUE)

La magia de la muerte de los aztecas era fuerte y poderosa, practicada bajo los auspicios del dios esquelético Mictlantecuhltli por sus sacerdotes dedicados. Los vampiros de América Central disfrutaron de un enorme poder, alimentado por los sacrificios de sangre de sus rebaños mortales, y sus hechiceros ocuparon lugares de gran honor y poder. Cuando llegaron los españoles, sus parásitos vampíricos derrotaron a los vampiros nativos de la misma forma que los vivos. Los últimos fragmentos de la Nigromancia Azteca pertenecen a la familia Pisanob del Clan Giovanni, pero sus lazos con los venecianos han erosionado gran parte de su individualidad y estilo de las antiguas tradiciones precolombinas. Sólo sobreviven un puñado de rituales, pero existen rumores sobre la existencia de una senda nigromántica conocida por los antiguos Pisanob más viejos y reclusivos. Otros rumores sugieren que los Pisanob tienen aliados entre los vampiros de su antigua cultura, los últimos Tlacique supervivientes. Estos escasos magos de la sangre, que fueron líderes entre los vampiros de las Tierras Desolladas, puede que también recuerden algunos secretos de la antigua Nigromancia Azteca.

La Nigromancia Azteca se enfoca en los viajes al Mundo Subterráneo, manteniendo satisfechos a los muertos y aplacados para que no causen daño a los vivos. Muy pocos de los poderes de la Nigromancia Azteca están relacionados con la carne de los muertos, y los que lo hacen a menudo procuran crear hogares temporales para los Sin Reposo. La Nigromancia Azteca desarrolló más rituales que sendas nigrománticas, pero muchos de esos rituales se perdieron para siempre tras la conquista española.

SENDAS ÚNICAS

- La Senda de Obsidiana (El Camino de los Nahualli)

SENDAS COMPARTIDAS

- La Senda de las Cenizas
- La Senda del Osario
- La Senda del Sepulcro
- La Senda de la Sal

CHINA (DELLA PASSAGLIA)

La más joven y menos desarrollada de todas las escuelas de Nigromancia, la Nigromancia China sólo es conocida por un puñado de miembros de la familia della Passaglia del Clan Giovanni. Aunque esta familia italiana ha residido en el Lejano Oriente durante mucho tiempo, la intransigencia de los no muertos nativos y la hostilidad xenófoba de los fantasmas que habitan las Fuentes Amarillas han limitado el desarrollo de nuevas sendas y rituales. Las prácticas y técnicas nigrománticas de los Kuei-jin y otras criaturas sobrenaturales de oriente siguen siendo en gran parte desconocidas para los Giovanni.

El propio Clan Giovanni es otro obstáculo para el desarrollo de una verdadera escuela de Nigromancia China, ya que los italianos exigen a la joven familia de mercaderes y eruditos que envíen todo su conocimiento a Venecia. Al mismo tiempo los Della Passaglia son presionados para que aprendan técnicas y poderes Occidentales, lo que deja muy poco espacio para una tradición culturalmente distinta entre los nigromantes Cainias de China. Sólo una senda ha sido desarrollada estudiando las Fuentes Amarillas y sus habitantes: la Senda del Fuego Fatuo. Incluso este desarrollo único fue inmediatamente informado a Venecia y rápidamente fue adaptado a un formato más adecuado para la Nigromancia Occidental.

SENDAS ÚNICAS

- Los nigromantes chinos no conocen Sendas únicas.

SENDAS COMPARTIDAS

- La Senda de las Cenizas
- La Senda del Fuego Fatuo
- La Senda del Osario
- La Senda del Sepulcro