

Disciplinas Vampiro

Versión 7.3

Créditos

Escrito por: Alfonso alias Batu.
Desarrollo: Alfonso alias Batu.
Edición: Alfonso alias Batu.
Corrección: Eso viene en gran medida a lo que me señaléis para que se corrija
Producción: Alfonso alias Batu, Isaac Pavón y Salvador Pérez.
Ilustraciones: Próximamente, Carlos el Nosferatu trabaja en ello
Portada: En la próxima versión a manos de Juan Trujillo.

Agradecimientos Especiales

Batu, usease, un servidor, conocido en el mundo del rol como Yagoslav Szantovich miembro del noble clan de los Tzimisce, por haber tenido la paciencia (y mantenerla, pues aun no he acabado) de editar esta lista

Pavón, por la Herencia que me dejó Tía Ágata y por sus colaboraciones en otros proyectos

Salva, por crear a Senaquerib y otros tantos buenos personajes y por sus Crónicas Improvisadas

Beli, por su increíble ayuda en las emboscadas y su Auspex 10 para los peligros

Gorka, por su pasión de Ars Magica y nuestros memorables certámenes amistosos

Mariajo, la “intocable” por salir siempre indemne de cualquier trifulca

Alfonso Malkavian, por su material aportado a este documento, esta lista tendría menos páginas si no fuera por él.

Alfonso Presi, por su apoyo y por la dirección del club.

Patxi, por dejarme material para copiar y juegos y música y... demasiadas cosas como para ponerlas aquí

Carlos, el nosferatu, por estar haciendo los estupendos dibujos de las disciplinas

Chico, por haberme hecho una pedazo de portada para la versión de lujo.

Paloma, por su apoyo en todo momento tanto bueno como malo

Aitor por ayudarme con las traducciones de varios libros y sus consejos para las partidas

Antonio, Dani, Jesús, Jeremy, Manu, Otero, Fernando y otros tantos que no caben aquí, por tantas buenas partidas

Al lector, por haber leído esto, espero que le saques jugo a esta lista de disciplinas.

Mención Especial

A la Mesa, por ayudar a mis jugadores a sobrevivir tantas veces

Al Metal, por amenizar los ratos en los que escribo.



Publicado por la Fechoría de Ideas, España, en el año 2003, por lo menos esta versión.

@ 1999 Sniper Wolf, Inc. Todos los derechos reservados. Los que queden, pues casi todo es copiado de libros



Indice General

Pulsa sobre la disciplina para ir directamente a donde aparece o para volver al Indice

Abombwe
Animalismo
Auspex
Bardo
Celeridad
Contramagia Taumatúrgica
Daimonion
Deimos
Dementación
Dominación
Extinción
Fortaleza
Hechicería Assamita
Hechicería Dur – An – Ki
Hechicería Koldúnica
Hechicería Nahuallotl
Hechicería Sadhana
Hechicería Setita
Hechicería Shir
Hechicería Wanga
Kami
Kinetismo
Maleficia
Melpómene
Mortis
Mortis Sendas
Mysthercería
Nigromancia original
Nigromancia
Nigromancia Sendas
Nihilistica
Obeah EO/ Valeren (Camino del Pastor)
Obeah
Obtenebración
Ogham
Ofuscación
Potencia
Presencia
Protean
Quimerismo
Sanguinus
Serpentis
Spiritus
Striga
Tanatosis
Taumaturgia
Biotaumaturgia
Taumaturgia Sielánica
Taumaturgia Oscura
Temporis
Valeren (Camino del Guerrero)
Vicisitud
Viscerática
Vuelo
Sobre la Lista
Notas sobre las Disciplinas

Ver el Bookmark (Marcador) para acceder a un índice más detallado

Abombwe (Sólo Laibon)

N1 Comunión con el Depredador

Permite utilizar los sentidos místicos de la Bestia, manteniéndola controlada

SIST: Gastar 1 de Sangre (2 x debilidad del clan) Percepción + Alerta DIF 6 se perciben otras Bestias que estén en su cercanía (vampiros, Cambiaformas con Rabia, Wraiths y Espectros, animales depredadores, y humanos con Senda 3 o inferior) El éxito se manifiesta como un olor; que puede "rastrear" Percepción + Supervivencia DIF 6 (puede ser + o - si la Bestia es + fuerte o débil) dura 1 escena

N2 Domar la Bestia

Establece un pacto con la Bestia para que preste su fuerza por un breve período de tiempo.

SIST: Concentrarse 1 turno después FV DIF 8 1 éxito = +1 a Fuerza no puede hacerse + de 1 vez x escena y dura 1a escena tras hacerlo se debe hacer una tirada de Frenesí

N3 Silbarle a la Bestia

Aprende las "canciones" que halagan y atemorizan a la Bestia

SIST: Silbar durante 1 turno, después Manipulación + Música DIF 7 la víctima Coraje DIF 7 se debe igualar o superar los éxitos del Laibon o se retirará de la presencia de este el resto de la escena. Si tiene éxito -1 dado para todas las Reservas de Dados contra el Laibon y DIF -1 para Frenesí y Röttschreck

El Laibon puede silbar a su Bestia; para entrar en frenesí controlado ignorando las penalizaciones de daño pero siendo conciente de lo que hace.

N4 Canal Diabólico

Canalizar su Bestia a través de su cuerpo para ganar distintos tipos de poderes

SIST: Gastar 2 de Sangre (3 x debilidad del clan). DIF +1 para evitar el frenesí

La Bestia se manifiesta como una película de negra, coagulada sangre que endurece la parte afectada del cuerpo. Sólo se puede afectar 1 parte del cuerpo al mismo tiempo

Manos: Infligir daño agravado con puñetazos. Dura 1 escena

Cuerpo: Cada 1 de Sangre para incrementar los Atributos (y no curar) = +2 círculos. Dura 1 escena

Garganta: Emite un rugido, los que no superen Coraje DIF 9 seres sobrenaturales DIF 8 reducen todas las Reservas de Dados a la mitad redondeando arriba. Dura 1 escena

Pies: Puede golpear el suelo con los pies, causando un shock en el suelo que tiene efectos en un área de 300m con centro en el Laibon Destreza + Atletismo para permanecer en pie DIF 5 para el Laibon DIF 6 si lo espera, 8 si sorprende a los afectados. Los temblores continúan mientras el Laibon continúe golpeando el suelo

N5 Tomar la piel

Matando a una criatura y empapándose con su sangre, el Laibon puede cubrirse con la Bestia de la víctima, transformándose en la criatura muerta

SIST: Empaparse con la sangre de la criatura mín. 1 de Sangre y debe ser un animal depredador u omnívoro Carisma + Ocultismo DIF 7 Si tiene éxito, el jugador hace una tirada de Frenesí la falle o no se transforma adquiriendo la forma y todos los rasgos físicos de la criatura. Los humanos y las criaturas sobrenaturales pueden ser duplicadas de este modo, aunque se limitan a la apariencia (los poderes no son adquiridos mediante este poder) Dura hasta el amanecer pero puede deshacerse antes.

Añadido Edad Oscura Vampiro: Se toman cada uno de los mejores atributos físicos de la criatura o los propios. Este cambio también se aplica a Percepción y Apariencia (este cuando se robe la forma de un ser humanoide)

N6 Maestría del Depredador

Puede enfrentarse a cualquier criatura que posea una Bestia. Puede utilizar su Bestia para intentar dominar la del oponente

SIST: Manipulación + Coraje DIF 5 si la víctima es menos poderosa que el Laibon, DIF 6 si es equivalente DIF 8 si su poder es mayor. Los animales son menos poderosos (hay excepciones)

Si la tirada tiene éxito, la criatura obedece al Laibon. No es un vasallaje deseado, sino la servidumbre de un animal intimidado. La criatura dominada no alberga ningún tipo de afecto por el Laibon, pero le tiene demasiado miedo como para atacarlo directamente. La servidumbre forzada dura hasta que el Laibon relaja su vigilancia. Si fracasa entra en Röttschreck. Se puede resistir con Autocontrol o Instinto la DIF es la misma que el Laibon pero en orden inverso (5 si se es más poderoso que el Laibon y sucesivamente)

Animalismo

N1 Puente Generacional (Sólo Nosferatu) Edad Oscura

Ejerce un control sobre los animales que sus efectos se transmiten a sus descendientes.

SIST: Manipulación + Trato con Animales DIF 7 esto condiciona a la criatura y a sus descendientes, la orden debe ser simple (Trae por el sendero a los que huelen como yo o ataca cualquiera que huela a muerte pero continúe hacia delante). El condicionamiento desaparece si otro emplea este poder para transmitir otro condicionamiento

1 éxito 2 generaciones (el animal afectado y sus descendientes inmediatos)

2 éxitos 3 generaciones

3 éxitos 4 generaciones

4 éxitos 5 generaciones

5 éxitos La familia queda vinculada a la orden eternamente

N1 Susurros Amables

Forma limitada de comunicación empática, formular solicitudes a estos en forma de petición y dar órdenes sencillas a los animales. Es necesario mantener el contacto ocular durante todo el proceso.

SIST: Manipulación + Trato con animales DIF 6 mamíferos depredadores DIF 7 otros mamíferos y aves DIF 8 reptiles

N2 La LLamada

Puedes invocar la presencia de animales. Sólo puede haber una llamada activa a la vez y no hay manera de cancelar una llamada después de haberla hecho (no se puede invocar la presencia de más de una raza).

SIST: Carisma + Supervivencia DIF 6

1 éxito Responde 1 animal

2 éxitos Responde 1 cuarta parte

3 éxitos Responde la mitad

4 éxitos Responde la mayoría (3/4 partes)

5 éxitos Responden todos los animales

N3 Canción de Serenidad

Puedes expulsar el salvajismo de un animal o mortal, haciendo que el blanco quede totalmente inerte, pues la víctima pierde los deseos de luchar o resistirse. Los vástagos son inmunes.

SIST: Manipulación + Empatía DIF 7 son necesarios tantos éxitos como FV posea el blanco (5 para la mayoría de los animales)

N3 Intimidación de la Bestia (Edad Oscura Vampiro)

Infunde un miedo irracional en el blanco. Los vástagos son inmunes

SIST: Manipulación + Intimidación DIF 7 hacen falta un N° éxitos = FV del blanco (tirada extendida, si fallo pierde los acumulados) si éxito el blanco está tan acobardado que no ejerce ninguna resistencia y puede incluso rehusar moverse, no puede defenderse si no pasa FV DIF 6 (debe tirar x cada ataque); no se puede gastar ni recuperar FV en este estado. El blanco FV DIF 6 cada noche, una vez reúna tantos éxitos como FV tiene el vampiro se libera del poder.

Añadido Gangrel / Nosferatu: Estos clanes además del poder descrito de Intimidación de la Bestia pueden usar Canción de Serenidad sin coste de experiencia, los otros clanes pueden aprender Canción de Serenidad con un maestro aunque es raro que sea enseñado a otros clanes; se tardan unas noches en aprender sin coste de experiencia. El SIST es el mismo que el que aparece descrito como N3 de Animalismo de Mascarada con la salvedad de que si se reúnen 3 éxitos aplicándolo a alguien que esté en Frenesí le permite intentar salir de este con una DIF igual que lo causó

N4 Comunión de Espíritus

Permite introducir el espíritu en el cuerpo de un animal y controlarlo, el cuerpo del vampiro pierde la conciencia y queda inmóvil durante la posesión. Es necesario mirar a los ojos.

SIST: Carisma + Trato con Animales DIF 8

1 éxito No puede usar disciplinas

2 éxitos Se puede usar Auspex

3 éxitos También puede usar Presencia

4 éxitos También puede usar Dominación

5 éxitos También puede usar Taumaturgia

Animalismo

N5 Apartar a la Bestia

Induces el frenesí en otro animal, hombre o vampiro. Sólo los seres con Humanidad 7 o menos pueden albergar a la Bestia.

SIST: Manipulación + Trato con Animales DIF 8 El blanco ha de estar a la vista

1 éxito Libera la Bestia sobre un amigo

2 éxitos Transmite la Bestia pero no puede actuar durante el turno siguiente

3 éxitos Éxito total

N6 Alma Compartida

Permite que el personaje comparta sus experiencias con cualquier animal que pueda tocar.

SIST: Percepción + Trato con animales DIF 6 Para mantenerlo 1 de FV por turno, se tardan 2 turnos en localizar y extraer un recuerdo, 5 para compartir almas completamente

N6 Calmar al Rebaño (Edad Oscura Vampiro)

Aterra a un grupo de personas o animales, funciona igual que *Intimidación de la Bestia* pero en un grupo de como Máx. 20 blancos. No afecta a vampiros

SIST: Fuerza + intimidación DIF 7 tirada extendida. Se amansa a todos los blancos cuya FV temporal sea menor que los éxitos que acumulas. Si se falla se pierden los éxitos pero los afectados continúan estándolo. Los afectados se comportan como con *Intimidación de la Bestia N3*

N6 Canción de la Oscuridad (Sólo Nosferatu)

Pone en contacto con los ciudadanos monstruosos del mundo subterráneo (Naturaleza, poder y forma a discreción del Narrador).

SIST: Carisma + Supervivencia DIF 8 si éxito y se encuentra en las profundidades algo responderá, no da control sobre la bestia, pero no será hostil, como min. tenderá a devorar a los enemigos. A + éxitos, + criaturas. Un fracaso atraerá a una criatura hostil

N6 Canción Profunda (Sólo Ravnos)

Induce cualquier emoción al blanco.

SIST: Manipulación + Música DIF FV del blanco necesarios 3 éxitos; si fracaso, se manifiesta la emoción deseada pero centrada en el Ravnos. Dura 1h, en caso de fracaso toda la noche

N6 Habla de la Especie

Permite al personaje comunicarse simultáneamente con un grupo de criaturas de la misma especie.

SIST: Carisma + Trato con animales DIF 8

N6 Inocencia del Pastor

Los animales resultan inofensivos y se ven atraídos por el poseedor de este poder.

SIST: Carisma + Trato con animales DIF determinada por el estado emocional del animal

N6 Oasis Corrupto (Sólo Bay't Mutasharid *)

Hace que los animales que se alimenten del agua del oasis creen un vínculo con el Bay't Mutasharid.

SIST: Gastar 6 de Sangre que se vierten en el agua Manipulación + Trato con Animales DIF 5 1 éxito = 1 mes lunar. Los animales que beban de la charca obtienen +1 a Fuerza y Resistencia y el Bay't Mutasharid (Nosferatu Ashirra) DIF -1 en tiradas de Animalismo o Trato con Animales con los animales afectados

N6 Procesión de Almas (Sólo Tzimisce)

Permite adquirir habilidades de los seres de los que se alimenta.

SIST: Alimentarse de una víctima y Percepción + Trato con Animales DIF 6 cada éxito da un recuerdo o Habilidad de la víctima o de la criatura de la que se haya alimentado hace 2 o + h (y así sucesivamente), 3 éxitos pueden cambiarse x una Disciplina Atributo o poder innato de la víctima o las víctimas de esta, este poder dura hasta gastar los puntos de Sangre consumidos

N6 Reprimir el Rebaño (Sólo Gangrel)

Reprime las emociones pasionales y poderosas o intentos de individualidad o voluntad de los blancos haciendo que se comporten de forma apática y letárgica.

SIST: Fuerza + Intimidación DIF 7 N° Máx. afectados FV del Gangrel x2, se trata de una tirada extendida cada blanco es afectado en cuanto se alcanza su FV. Si el grupo supera el N° que puede afectar quedan afectados los de menor FV. Si fallo deberá de volver a reunir los éxitos pero los ya afectados continuaran así. Si pifia los afectados entran en Frenesí. Los afectados no pueden utilizar su FV y no pueden ni defenderse aunque cada día pueden tirar su FV a DIF 6 quedando libres cuando reúnen tantos éxitos como los del Gangrel. No afecta a Vástagos.

Animalismo

N6 Sentir el Camino de la Bestia

Permite acceder a los sentidos de otras criaturas.

SIST: Percepción + Trato con Animales DIF 6 No hace falta tocar el animal pero debe encontrarse en el área de efecto

1 éxito 20m

2 éxitos 80m

3 éxitos 300m

4 éxitos 1000m

5 éxitos 1600m

Se es pasivo, se ve y se siente lo que el animal, pero no se obtiene control sobre este. Dura lo que se quiera pero no se puede hacer otra acción mientras se utiliza. Al finalizar Astucia + Empatía DIF 10 - Senda, si fallo tiene pasiones del animal (asignadas x el Narrador) si fracasa Frenesí

N6 Suculencia Animal

Para el poseedor de este poder los animales tienen el doble de reserva de sangre.

SIST: Automático, no afecta a seres sobrenaturales en forma animal

N6 Vrykolas (Sólo Tzimisce)

Alimentándose de un animal se asumen sus características

SIST: Desangrar al animal, gastar 2 de Sangre durante 3 turnos se tiene el pelaje, colmillos, garras, cuernos (depende del animal). Generalmente +1 a Resistencia, garras de Fuerza +2 daño agravado y mordiscos de Fuerza +1 a +3 de agravado. Es necesario Vicisitud 3

N7 Doblegar a la Bestia

Con este poder se puede entrar en frenesí a voluntad y manteniendo el control.

SIST: FV DIF 7 1 de FV x cada turno que desee mantener el frenesí

N7 Estampida (Sólo Gangrel)

Infunde un miedo irracional que empuja a una huida sin rumbo.

SIST: Para realizar el poder son necesarias unas 50 personas \pm con menos no funciona. Resistencia + Trato con Animales DIF 7 Las ondas de terror se expanden 50m en todas direcciones x éxito a partir del Gangrel. Se puede dirigir la marea humana decidiendo la dirección o un camino para la multitud pero este no puede cambiarse una vez a comenzado. Tras abandonar el área afectada se vuelve a la normalidad a no ser que la zona constituya un cuello de botella como un pasillo o un valle para evitar ser pisoteado.

N7 Torcer la Voluntad Edad Oscura

Permite dominar x completo a los animales.

SIST: Manipulación + Trato con Animales DIF 7 1 éxito orden propia de su naturaleza, 5 éxitos ordenes complejas (detalles a cargo del Narrador). El control se mantiene incluso se hacen otras acciones. Dura mientras se mantengan a una distancia Máx. de 1.6Km

N7 La Voz del Amo

Como Habla de la especie pero se puede comunicar con todos los animales que lo escuchen independientemente de su especie.

SIST: = *Habla de la especie* N6

N8 Azucar la Bestia Enjaulada Edad Oscura

Permite inducir el Frenesí.

SIST: Tocar al blanco Manipulación + Empatía DIF 7 1 éxito = DIF +1 para resistir el Frenesí, una vez se alcanza DIF 10 cada éxito adicional hace necesario sacar 1 éxito + a esta DIF en Autocontrol /Instinto DIF 5 de base

Animalismo

N8 Furia Escarlata (Sólo Gangrel)

Este poder hace que cualquiera que beba la sangre del Gangrel entre en Frenesí y si es diabolizado la bestia del Gangrel matara a al diabolista desde el interior

SIST: Automático, cada vez que alguien bebe aunque sólo sea un simple sorbo Autocontrol DIF 7 o Frenesí, incluyendo Chiquillos, Ghouls o atacantes que inflijan mordiscos, para continuar bebiendo del Gangrel hay que gastar 1 de FV x turno que quiera continuar bebiendo, si el diabolista tiene éxito debe tirar FV contra la Bestia del Gangrel (que tiene tantos dados como FV del Gangrel) el que pierda la tirada pierde 1 de FV permanente, se realiza una tirada cada mes durante el primer año y cada año a partir del 2º, si la Bestia del Gangrel pierde su reserva se acalla y el diabolista se libera de ella pero si la Bestia gana (deja a 0 la FV del diabolista) este muere brutalmente y el Gangrel renace en el nuevo cuerpo con las Habilidades, Atributos Mentales, Sociales y Disciplinas que poseía pero no los del diabolista, de él adquiere sus Atributos Físicos y Apariencia

N8 LLamada Masiva

Permite llamar a todos los animales que haya en los alrededores.

SIST: Manipulación + Liderazgo DIF 7

1 éxito Responden en 750m si nadie se lo impide

2 éxitos Responden en 1500m si no ponen en peligro sus vidas

3 éxitos Responden en 8km si no ponen en peligro sus vidas

4 éxitos Responden en 12km si no ponen en peligro sus vidas, también responderían animales Ghouls

5 éxitos Responden en 15km

N8 Espíritus Gemelos

Este poder permite controlar a un animal como comunión de espíritus pero mientras se controla el animal el cuerpo podrá moverse y actuar.

SIST: Manipulación + Intimidación DIF 6 la dificultad para otras tiradas +1 en este estado

1 éxito 1h

2 éxitos 6h

3 éxitos 1 día

4 éxitos 1 semana

5 éxitos Indefinidamente

N8 Provocar a la Bestia Enjaulada

Permite inducir al Frenesí con un leve toque.

SIST: Gasta 1 de FV Manipulación + Empatía DIF 7 La víctima Autocontrol DIF 5 + éxitos, si fallo entra en Frenesí con la aplicación de las reglas estándar

N9 Liberar a la Bestia

Mediante una mirada se libera a la Bestia de un enemigo para que le ataque.

SIST: Gasta 3 de Sangre Manipulación + Intimidación DIF Autocontrol + 4 de la víctima cada éxito = 1 de daño letal, los "1" obtenidos en la tirada no restan sino que infligen el daño al jugador, este daño puede absorberse normalmente en ambos casos

N9 Ojos del Bosque (Sólo Gangrel)

Enterrándose en la tierra de un dominio elegido extendiendo su yo físico y espiritual por toda la zona.

SIST: Gasta 6 de Sangre y dura tanto como se desee permanecer bajo tierra. La zona la zona debe estar bien definida geográficamente aunque puede ser grande (montaña, valle, bosque aislado, llanura...)

Mediante este poder se ve y se oye todo lo que sucede en la zona a través de los animales e insectos. Se pueden usar en este estado cualquier disciplina mental que no requiera contacto físico o visual. Es imposible dañar al Gangrel en este estado ya que el Gangrel al utilizar este poder se hace uno con la tierra y su cuerpo desaparece, aunque es posible dañarlo haciendo un daño significativo a su dominio. Si 2 Gangrel utilizan este nivel el que tenga + FV se queda y el otro se ve forzado a levantarse

N9 Vínculo Carnal

El personaje puede fundirse con animales introduciéndose en animales + grandes que él o asimilando animales + pequeños que él.

Para absorber animales pequeños SIST: Resistencia + Trato con animales DIF 7 gastar 1 de sangre por cada 5 del animal el punto de sangre no se recupera hasta que no libere al animal /es (queda vinculado)

Para fundirse en animales grandes SIST: Resistencia + Empatía DIF 7 gastar 1 de sangre

Animalismo

N10 Ejército de Bestias

Este poder permite poseer a todos los animales que haya en una zona, el cuerpo permanece inmóvil, pero se hará con el control de cada animal convocado como si fuese él el animal.

SIST: Liderazgo + Supervivencia DIF 6 No se precisa concentración especial para controlarlo ya que ellos son él y él es ellos

- 1 éxito 1.5km de radio
- 2 éxitos 3km de radio
- 3 éxitos 6km de radio
- 4 éxitos 12km de radio
- 5 éxitos 24km de radio

...

N Especial El Aspecto de la Bestia (Sólo Anarquistas)

Poseer Animalismo 3 Dominación 3 al coste de 15 de experiencia

Hace que el blanco vea al personaje como si tuviera alguna característica animal.

SIST: Manipulación + Expresión DIF 6 gastar 1 de FV o 1 de Sangre si se conoce la Naturaleza del blanco. Si la FV del blanco es inferior a 3 el personaje adquiere una apariencia de un hombre bestia y probablemente cause pánico en el blanco; si es superior a 3 tiene la impresión de que le recuerda a un animal. Interpreta o DIF +2 a Sociales cuando deba enfrentarse al personaje

- 1 éxito 1 escena
- 2 éxitos 1 noche
- 3 éxitos 1 semana
- 4 éxitos 1 mes
- 5 éxitos 1 año

N Especial Convocar la Cacería Salvaje (Sólo Gangrel) Edad Oscura

Poseer Animalismo 5 Protean 4 al coste de 20 de experiencia

Transforma a los Ghouls del Gangrel en semianimales que seguirán al Gangrel atacando y destrozando todo lo que se cruce en su camino

SIST: Los Ghouls deben verle cuando lo active Manipulación + Trato con Animales DIF 6 1 éxito afecta 1 Ghoul (humano o animal) si falla Autocontrol DIF 7 o Frenesí, los Ghoul afectados sucumben al Frenesí, pero no se atacaran entre sí ni atacaran al vampiro, este se vuelve inmune al Frenesí y al Röttschreck. Son inmunes al miedo y atacará lo que sea. Todos los componentes adquieren Protean N1 y N2 automáticamente perdiendo 1 de Sangre x el N2. Los efectos duran hasta el amanecer, si algún Ghoul sale del radio de visión del Gangrel se calmará aunque estos harán todo lo posible por que no ocurra.

N Especial Hibernación (Sólo Lobos Marinos*) Edad Oscura

Poseer Animalismo 4 Fortaleza 2 al coste de 18 de experiencia

Permite preservar parte de la Reserva de Sangre mientras se esta en letargo para sobrevivir varios días tras despertarse sin tener que cazar

SIST: Un vargr que entre en letargo voluntariamente Resistencia + Supervivencia DIF 8 1 éxito = 1 de Sangre conservado hasta el límite de la Reserva de Sangre que posea al entrar en letargo, esta sangre sólo se conserva durante el letargo, este poder no impide que sea "sustraída"

N Especial Lamento del Lobo (Sólo Nosferatu y Gangrel) Edad Oscura

Poseer Animalismo 1 y Ofuscación 2 al coste de 6 de experiencia

Este poder permite aullar un mensaje que el sonido trasporta varias millas, además cualquier lobo que lo escuche lo potenciará con su propia voz

SIST Manipulación + Trato con Animales DIF 6. Sólo se pueden reproducir 2 frases abruptamente, el Narrador juzga si el mensaje es demasiado complicado (decirlo de un tirón debe valer)

- 1 éxito 5 millas (8Km)
- 2 éxitos 10 millas (16Km)
- 3 éxitos 50 millas (80.5Km)
- 4 éxitos 100 millas (160.9Km)
- 5 éxitos 250 millas (402.3Km)

Animalismo

N Especial La Llamada de la Sangre (Sólo Anarquistas)

Poseer Animalismo 3 Auspex 3 al coste de 18 de experiencia

Permite sentir las Bestias de Vampiros y Ghouls cercanos, conociendo así el N° de estos

SIST: Gastar 1 de Sangre Percepción + Trato con Animales DIF no lo pone. Si la tirada tiene éxito se obtiene conocimiento del N° de Vástagos y Ghouls que están cerca. La distancia abarcada por el poder depende de los éxitos

1 éxito Zona pequeña: habitación de Hotel

2 éxitos Zona intermedia: Salón de baile

3 éxitos Zona grande: una casa

4 éxitos Zona enorme: un bloque de pisos

5 éxitos Zona vasta: un estado (*debido a esto creo que la DIF debe de ser 8 o así*)

Este poder detecta la Bestia en los vástagos por lo las impresiones también incluirán a los integrantes de la cuadrilla del anarquista. Los vástagos con Animalismo podrán notar como la Bestia se despierta mientras el poder tiene efecto alertándolos de la presencia de algo inquietante. Toma nota del que utilice el poder indiscriminadamente como un hechizo para detectar Vástagos, ya que los que provocan la Bestia en otros pueden acabar al borde del Frenesí.

N Especial La Mente de las Tierras Salvajes (Sólo Ravnos) Edad Oscura

Poseer Animalismo 2 y Auspex 4 al coste de 15 de experiencia

Da un conocimiento general de las condiciones del entorno (presencia o ausencia de peligro, lugares seguros o humanos), resulta imposible percibir el N° o tipo de peligros ya que es una impresión general

SIST: Percepción + Trato con Animales DIF 8 se tarda un turno, cada éxito da más información, 1 éxito conocimiento general de un acre, 5 serviría para tener una visión aproximada del paso de una montaña o de un bosque pequeño

N Especial Viento Salvaje (Sólo Gangrel) Edad Oscura

Poseer Animalismo 4 y Protean 4 al coste de 15 de experiencia

Introduce el alma del Gangrel en un animal

SIST: Gastar 1 de Sangre Carisma + Trato con Animales DIF 8

1 éxito Puedes usar Auspex y Presencia

2 éxitos Dominación y Dementación

3 éxitos Taumaturgia, Quimerismo y Fortaleza

4 éxitos Protean y Potencia

5 éxitos Celeridad y gastar sangre para el bombeo

El cuerpo queda en trance desprotegido ya que el alma del Gangrel se introduce en el cuerpo del animal dominándolo x completo para mantener el poder de día hacer la tirada habitual. Con esta forma animal sólo se pueden utilizar los poderes descritos en la tabla de arriba.

N Especial Vigor de la Bestia (Sólo Ravnos) Edad Oscura

Poseer Animalismo 3 y Fortaleza 3 al coste de 10 de experiencia

Hace que un animal Ghoul sea quien reciba las heridas infligidas al Ravnos

SIST: Gastar 1 de Sangre Resistencia + Trato con animales DIF 8 estando cerca de un animal Ghoul cada éxito transferirá 1 de daño (de cualquier tipo) a el animal. Esta acción se realiza tras recibir las heridas (tras la tirada de absorción) y se considera acción reflexiva y no gasta turnos

Variación Animalismo Ma (Sólo Anda*)

El Abrazo de Itügen

Animalismo N1 Protean N3 al coste de 10 de experiencia

Permite realizar Protean N3 con un acompañante

SIST: Igual que Protean N3 pero gastando 1 de Sangre adicional para dormir con un Ghoul (que puede ser humano o animal pero no más grande que un caballo), vástago que trace su linaje con el del personaje o que está bajo juramento de Sangre. Entran bajo tierra a la vez y sienten los mismos efectos, y ambos dejan la tierra cuando el que utiliza esta habilidad desea hacerlo.

Compartir Fuerza

Animalismo N3 Protean N2 al coste de 12 de experiencia

Permite dar beneficios de la vital cainita a la montura del Anda (puede aplicarse en otros animales si se desea)

SIST: Dar al animal 1 de Sangre Carisma + Trato con Animales DIF 7 cada éxito compra 1 habilidad:

-Doblar la velocidad de la montura, los éxitos adicionales en esta habilidad añaden 1 al multiplicador (ej. si se gastan 2 éxitos se triplica la velocidad de la montura)

-Doblar la velocidad de galope de la montura, los éxitos adicionales en esta habilidad añaden 1 al multiplicador (ej. si se gastan 3 éxitos la velocidad de galope será 4 veces la normal)

-Sumar 1 a cualquier atributo Físico, Máx. el doble de su nivel natural

-Adherir al Anda a su montura, +1 a la reserva de Equitación y Armas C.C. mientras este montado x éxito gastado, ataques espectaculares para descabalar al Anda (5 o + éxitos) pueden, a discreción del Narrador dañar al caballo o al jinete en vez de derribarlo

Cada éxito puede “comprar” 1 habilidad Ej. 6 éxitos pueden gastarse en subir 2 a la Resistencia del caballo (2 éxitos), cuadruplicar la velocidad de la montura (3 éxitos) y doblar la velocidad de galope (1 éxito)

La duración de este nivel = N Animalismo. La sangre utilizada para este N no vale para hacer al animal Ghoul o crear un Vínculo con él, pero este poder puede utilizarse sobre animales en estos estados

Robar la Velocidad Tremenda

Animalismo N2 Fortaleza N1 al coste de 5 de experiencia

Permite recorrer grandes distancias utilizando una velocidad sobrehumana

SIST: Gastar 1 de sangre Resistencia + Atletismo DIF 6 con 1 éxito se mueve a 30Km/h hasta que se pare o aminore a menos de la mitad de esa velocidad x cualquier razón. Los éxitos adicionales añaden 8Km/h a la velocidad. Activado el poder, no se puede parar a descansar, alimentarse o conversar, debe moverse o perder los beneficios para toda la noche. Se puede gastar 1 de FV x turno que se aminore o se pare sin perder los efectos del poder

Auspex

N1 Sentidos Aguzados

Aumenta la capacidad de los sentidos

SIST: Automático disminuye la dificultad en las tiradas de percepción según el criterio del narrador

N2 Percepción del Aura

Permite ver el aura de otros seres cuyos colores indican su estado de ánimo, humor, identidad...

SIST: Percepción + Empatía DIF 8

1 éxito Puede distinguirse la sombra (pálida o brillante)

2 éxitos Puede distinguirse el color

3 éxitos Pueden reconocerse dibujos

4 éxitos Pueden detectarse variaciones

5 éxitos Pueden identificarse mezclas de colores y pautas

ESTADO	COLOR
Agresivo	Morado
Asustado	Naranja
Compasivo	Rosa
Confuso	Colores cambiantes y jaspeados
Conservador	Lavanda
Deprimido	Gris
Desconfiado	Verde claro
Deseoso/Lujurioso	Rojo intenso
Diabolista	Vetas negras
Emocionado	Violeta
Enamorado	Azul
Enfadado	Rojo
Ensoñador	Colores vivos y parpadeantes
Envidioso	Verde oscuro
Espiritual	Dorado
Feliz	Bermellón
Frenético	Colores ondulantes
Furioso	Carmesí
Generoso	Rosa claro
Idealista	Amarillo
Inocente	Blanco
Lupino/garou	Colores resplandecientes
Obsesionado	Verde
Odio	Negro
Psicótico	Colores hipnóticos en remolino
Resentido	Marrón
Suspica	Azul oscuro
Tranquilo	Azul claro
Triste	Plateado
Uso de magia/Mago	Miles de chispas
Vampiro	El color correspondiente pero en pálido

N3 Toque del Espíritu

Permite obtener impresiones a partir de un objeto.

SIST Percepción + Empatía DIF antigüedad de la impresión

N3 La Intención del Artista (Sólo Toreador)

Analiza el alma de una obra permitiendo interpretarla mejor y comprendiendo el estado mental del artista

SIST: Percepción + Auspex DIF 7 +1 x cada artista que halla colaborado además del autor

1 éxito Sensaciones generales sin contexto histórico

2 éxitos Más específico una vaga sensación histórica

3 éxitos Surgen detalles junto a una sensación histórica

4 éxitos Tienes una idea clara sobre el estado emocional del artista y una idea del proceso de creación

5 éxitos puedes ver las fases del proceso y saber como se sentía el artista en cada una de ellas

Auspex

N4 Telepatía

Permite sondear los pensamientos superficiales de un sujeto cercano y escucharlo como quien escucha hablar.

SIST: Inteligencia + Subterfugio DIF FV del blanco si se hace en vampiros gastar 1 FV

N5 Proyección Psíquica

Este poder separa la mente del cuerpo permitiendo al yo astral viajar a cualquier parte.

SIST: Percepción + Ocultismo DIF depende del lugar. El cuerpo queda inerte mientras se usa.

N6 Clarividencia

El personaje puede ver y oír sucesos a distancia sin Proyección Psíquica.

SIST: Percepción + Empatía DIF 6

Visión Lejana SIST: Percepción + Empatía DIF 6 (8 si se ha visitado con Proyección Psíquica)

N6 Comunicación Telepática

Permite leer la mente de un sujeto, conversar telepáticamente y transmitir imágenes, emociones y señales a cualquier persona que este en el campo de visión.

SIST: Carisma + Empatía DIF FV del blanco Si el blanco es favorable puede renunciar a la tirada

N6 Conversador perfecto (Sólo Toreador)

Se sabe automáticamente lo que + apropiado resulte decir en una conversación.

SIST: Gastar 1 de Sangre concentrarse durante 1 turno se sabe que decir para conseguir la respuesta deseada dura 1 escena pero sólo afecta al individuo o grupo a quien se haya dirigido inicialmente. El Narrador decide la reacción de los oyentes. Si se usa para presentar una idea que el interlocutor considera fundamentalmente errónea puede tirar FV DIF 7 para anular el efecto (se puede repetir el poder)

N6 Desolladura (Sólo Tzimisce)

Permite ponerse la piel de alguien desollado para conseguir el parecido perfecto.

SIST: Usar 1º Vicisitud (y puede que un cuchillo afilado) para desollar a la víctima, después se injerta en la suya creando un duplicado perfecto sin tiradas, se puede mantener indefinidamente y una vez descartada se desprende la piel aunque se pueden recrear un N° de formas asumidas = a la Inteligencia o infinitas si se posee Memoria Eidética (Mérito) se tardan 5min. Destreza + Alteración Corporal DIF 6

N6 Genius Loci (Sólo Tzimisce)

Aumenta la afinidad con la tierra permitiendo canalizar el “espíritu” o “ambiente” de un lugar concreto y de esta forma tener conocimiento de situaciones relacionadas con su naturaleza.

SIST: Meditar en el lugar (debe simbolizar una fuerza concreta o haber sido escenario de pasiones o traumas) durante 1h. Percepción + Empatía DIF 8. Cada éxito proporciona una comprensión + clara y definida. El Narrador determina sus efectos juiciosamente. Ej hacerlo en unas ruinas puede recibir avisos o conocimientos de catástrofes inminentes

N6 Lazo Espiritual

Establece un vínculo mental con una persona u objeto que dura 10 años.

SIST: Tocarla/o físicamente gastar 1 de Sangre Percepción + Empatía DIF 8 una vez establecido Percepción + Empatía DIF 6 revela su situación geográfica (no da información local o a pequeña escala)

N6 Mezcolanza (Sólo Malkavian)

Permite ver la realidad del mundo que el Malkavian puede o no interpretar correctamente dado que este nivel de visión es muy confuso

SIST: Automático el narrador a de utilizar metáforas, acertijos, balbuceos... para explicar lo que ve y el jugador podrá o no interpretar correctamente

N6 Predicción

Permite predecir lo que la gente va a decir y a veces hacer

SIST: Percepción + Empatía gastando 1 de Sangre DIF FV del blanco

1 éxito Sabes lo que va a decir el blanco

2 éxitos 1 dado + a todas las tiradas sociales contra el blanco

3 éxitos 2 dados + a todas las tiradas sociales contra el blanco

...

3 éxitos - 1 dado a cualquier acción contra el personaje

4 éxitos - 2 dados a cualquier acción contra el personaje

5 éxitos - 3 dados a cualquier acción contra el personaje

...

Batu

Auspex

N6 Parloteo (Sólo Malkavian)

Permite tener conversaciones telepáticas con otros Malkavian pudiendo hablar con tantos como FV se posea pero se a de hablar en voz alta y se escucha como si se oyese ruidos, x lo que si el otro esta en una discoteca se tendrá que gritar para que se entere.

SIST: Carisma + Empatía si se resiste, sólo se puede hablar con personas que posean trastornos mentales, el Máx. de personas con las que hablar a la vez FV + Empatía

N6 Sentir Emoción

Permite leer el aura sobre un radio de 3m pudiendo percibir el aura de un grupo (estando dentro del radio de acción) haciéndote una idea de la dirección, acciones que realizara y identificar el nexo con el líder.

SIST: Percepción + Empatía DIF 7

N6 El Sueño

Permite permanecer consciente de los sucesos que se producen a su alrededor mientras este dormido o en letargo por medio de sueños.

SIST: Automático / Astucia + Empatía DIF 7 según el criterio del narrador

N6 Visión Lejana (Edad Oscura Vampiro)

Permite ver y oír sucesos en lugares lejanos ya visitados

SIST: Percepción + Empatía DIF 6 (8 si el lugar se visitó con Proyección Psíquica). Debe haber visitado el lugar que desee observar o conocer al que quiere espiar. Si se sacan 2 éxitos es posible utilizar otros poderes de Auspex con el debido gasto. Los que cuenten con Auspex 6 o superior Percepción + Ocultismo DIF 9 para darse cuenta de que son espiados

N6 Vista de Águila

Permite barrer mentalmente un área como si se estuviera volando, permitiendo efectuar búsquedas rápidas o contemplar zonas muy grandes. Si se posee *Clarividencia* se puede hacer zoom.

SIST: Automático 20km² altitud 75m no se puede mirar a través de objetos sólidos

N6 Visión del Tejedor de Historias (Sólo Toreador)

Facilita extraordinariamente la habilidad para crear historias (Personajes detallados, reacciones ante las situaciones...) El poder expande el vocabulario del escritor adaptándolo al trasfondo de cada personaje. No mejora la creatividad pues se debe aportar la situación pero los personajes prácticamente la terminan x si mismos. Este poder además de su finalidad artística puede atrapar a los oyentes dejándolos incapaces de hacer otra cosa que no sea escuchar la historia.

SIST: Gastar 1 de Sangre DIF -3 a Expresión Poética o cualquier habilidad relacionada con el poder Todo el que escuche la historia 3 éxitos en Astucia + Empatía o tendrá que escucharla hasta el final

N7 Buscar Alma

Permite descubrir la situación de cualquier persona que conozca.

SIST: Percepción + Investigación DIF 6 / 8 si posee ofuscación

N7 Concurrencia Anímica (Sólo Assamita)

Permite utilizar *Proyección Espiritual* N5 Auspex junto con varias personas

SIST: Igual que Proyección Psíquica pero gastando 1 de Sangre x cada persona que vaya a viajar. Los viajeros no pueden separarse más de 30m del que utiliza el poder y sus cuerpos quedan bajo las mismas condiciones que cuando se usa *Proyección Psíquica*. Los viajeros deben tocar al poseedor del poder o a algún otro que este en contacto con él. Si se separa el contacto físico el alma vuelve a su cuerpo y pierde 8 – Astucia puntos de FV, si la FV queda a 0 queda inconsciente hasta el siguiente anochecer

N7 Enlace Espiritual

Permite entablar comunicación telepática con varias personas, las personas que queden conectadas podrán comunicarse entre sí.

SIST: Astucia + Etiqueta DIF 6 cada éxito permite la comunicación con una persona

N7 Éxtasis Agónico (Sólo Tzimisce)

Transforma el dolor en placer

SIST: Automático transforma los penalizadores x herida en bonificadores, el nivel de Incapacitado no varía y si la pérdida de niveles conlleva la pérdida de una extremidad no podrá llevar a cabo acciones que requieran su uso

Auspex

N7 Imagen en un Espejo

Parecido a *Predicción* N6 pero intercepta los reflejos físicos.

SIST: Gasta 1 de Sangre Percepción + Habilidad de combate que utiliza el objetivo DIF Manipulación del enemigo + Habilidad de combate que use se pierde 1 turno de combate en utilizar este poder, cada éxito = 1 dado + a la reserva de combate, el alcance máx. del poder = FV en m del jugador.

N7 Metamorfosis de Personalidad (Sólo Toreador)

Permite sacar de la mente personajes originales. Proporciona a efectos prácticos un Trastorno Personalidad Múltiple controlable.

SIST: Gastar 2 de Sangre dura 1 escena crea un Nuevo Personaje para crearlo se mantienen el clan y los Atributos Físicos y se reparten los puntos en la creación de un nuevo personaje aunque los puntos gratuitos invertidos en los Atributos Físicos no se pueden utilizar, las disciplinas se pueden cambiar pero solo de lugar se debe mantener el total, los puntos de disciplinas se reparten entre las que se tenían y no se puede sobrepasar el Máx. nivel del personaje inicial

N7 Robar el Ojo Mental

Permite extender los sentidos a otro objetivo viendo y oyendo como si estuviera en su lugar.

SIST: Ver al objetivo Percepción + Subterfugio DIF FV del blanco, si se presta voluntario DIF -2

Sólo se pueden utilizar las disciplinas de la tabla mientras se utiliza este poder

1 éxito No se pueden usar disciplinas

2 éxitos Otros poderes de Auspex

3 éxitos También se puede usar Presencia

4 éxitos También se puede usar Dominación y Dementación

5 éxitos También se puede usar Quimerismo y Taumaturgia

N7 Recoger el Secreto

Pronunciando una palabra, el blanco dirá todo lo que sabe del tema, estas revelaciones pueden ser mentales si se desea que no se escuchen.

SIST: Ver al blanco gastar 1 de Sangre Carisma + Empatía/ Intimidación DIF FV

1 éxito Pensamientos confusos y aleatorios. Tema de 1 palabra

2 éxitos Conceptos simples. Tema de 2 palabras

3 éxitos Ideas claras, pero sencillos. Tema de 1 frase simple

4 éxitos Ideas complejas presentadas con sencillez. Concepto simple con supuestos condicionales

5 éxitos Revelación estructurada y exhaustiva. Temas de gran complejidad

N7 Visión Kármica

Permite una visión del alma del objetivo.

SIST: Percepción + Empatía DIF FV del personaje

1 éxito Como 5 éxitos en una tirada de *Percepción del Aura* N2

2 éxitos Naturaleza, Conducta y Humanidad / Senda

3 éxitos Influencias sobre la mente (Dominación, Pacto demoníaco)

4 éxitos Puntuaciones de FV, Humanidad / Senda y Virtudes

5 éxitos Estado del Karma, dato abstracto a criterio del Narrador, identifica Méritos y Defectos relacionados con su destino revela equilibrio entre acciones buenas o malas, se pueden tener visiones de 1 o + incidentes que cambiaron su destino

Fracaso Se sufre un Trastorno Mental o un Defecto Psicológico/ Mental/ Sobrenatural durante 1 noche

N8 Asalto Psíquico

Permite abrirse camino a la fuerza dentro de la mente de un sujeto.

SIST: Manipulación + Intimidación DIF 8 + para vampiros gastar 1 FV

Fallo Blanco puede hacer tirada Percepción + Intimidación DIF 6 para darse cuenta de que se a realizado el ataque psíquico

1 éxito Blanco se asusta pero no recibe daño pierde 1 de FV. Si FV = 0 el blanco queda inconsciente

2 éxitos Blanco muy asustado - 3 FV debe tirar coraje DIF Auspex agresor si FV = 0 inconsciente

3 éxitos Blanco -6 FV debe tirar coraje DIF Auspex agresor si FV = 0 inconsciente + trastorno mental

4 éxitos Blanco -FV inconsciente + trastorno mental FV ½ permanente

5 éxitos Blanco tirada FV DIF 7 o muerte si se supera tratar como 4 éxitos

N8 Omnisciencia

El personaje adquiere una comprensión absoluta de cuantos le rodean.

SIST: Percepción + Empatía DIF 6 cualquiera con Ofuscación a un nivel = 0 + es inmune

Batu

Auspex

N8 Red de Locura Malkavian (Sólo Malkavian)

Permite convocar una reunión de todos los Malkavian que tengan el conocimiento Tiempo Malkavian.

SIST: FV + Empatía DIF 6

1 éxito Sólo se escucha en 3 manzanas

3 éxitos En radio de 5km

5 éxitos En un radio de 15km

7 éxitos Todos los de la ciudad

10 éxitos Todos los de un área metropolitana mayor

13 éxitos Todos en 500km

15 Todos los del continente

20 Todos los del mundo

La llamada solo será escuchada x los que superen Tiempo Malkavian DIF 6 y no tienen por que acudir

N8 La Visión del Oráculo

Permite saber los deseos sencillos y pensamientos superficiales de todos los que le rodean.

SIST: Astucia + Liderazgo DIF 6 1 éxito = Asimila 1 pensamiento/ imagen clara. Si fracasa Trastorno Mental temporal (a discreción del Narrador) Si es Malkavian DIF 5 y los fracasos = fallos

N9 Falso Reposo

Permite realizar *Proyección Psíquica* N5 mientras se esta en Letargo.

SIST: Automático, activo en cuanto esta aletargado, se proyecta el yo astral, se piensa y se perciben los acontecimientos de forma normal, los viajes astrales se rigen x las reglas de *Proyección Astral*

N9 Precognición

Permite ver a través del tiempo y del espacio, lo que sucedió de forma difusa o lo que ocurrirá en un futuro si no cambia ninguna de las situaciones actuales, no permite ver el futuro se trata de una aproximación

SIST: Inteligencia + Alerta DIF 8

1 éxito 1h

2 éxitos 1 día

3 éxitos 1 semana

4 éxitos 1 mes

5 éxitos 1 año

N9 Señor del Dominio (Sólo Tzimisce)

Permite al Vampiro controlar eficazmente su reino

SIST: Se escoge el área (no más de 15km de radio) y en esa zona obtiene DIF -1 en tiradas de Animalismo, Dominación, Presencia, Hechicería Koldúnica del Tzimisce, puede controlar el clima y fenómenos atmosféricos del lugar Inteligencia + Sabiduría Popular DIF 6-10, puede alterar la topografía ligeramente y detectar la localización de intrusos en el territorio DIF 7 pero sufre la debilidad del clan si abandona el feudo y si su reserva queda por debajo de 1 muere.

N10 El pulso de la Canalla

Se trata de una versión + potente del poder de *Precognición*, te permite percibir lo que sucederá en cierto momento o lugar, también permite sentir quien controla a los mortales

SIST: tirada de Humanidad DIF 6 organización 7 ciudad 8 Región 9 País 10 El mundo entero

1 éxito Percibes el humor y la actitud de los mortales

2 éxitos Percibes además el futuro y el potencial de los mortales

3 éxitos Conoces hasta que punto están controlados los mortales

4 éxitos Percibes el aura del ser seres que los controlan

5 éxitos Sabes quien los controla y por qué

Auspex

N Especial Apócrifos de Sangre (Sólo Nosferatu) Edad Oscura

Poseer Auspex 1 Ofuscación 1 al coste de 10 de experiencia

Permite codificar el habla y los mensajes

SIST: Gastar 1 de Sangre para recuperar o transmitir el mensaje, aunque para escribir las misivas

Percepción + Subterfugio DIF 5, para leerlas gastar el de 1 Sangre y listo

El método escrito se basa en pictogramas sobre las ropas o telas con las sangre

El método hablado se basa en estar muy cerca para sentir el olor y gusto de la sangre

Este poder no descodifican ningún cifrado, por lo que se debe de conocer el código en el caso de que se cifre además del poder para entenderlo. La siguiente tabla es para la duración de los mensajes escritos

1 éxitos	2 días
2 éxitos	4 días
3 éxitos	1 semana
4 éxitos	1 mes
5 éxitos	indefinidamente

N Especial Leer los Vientos (Sólo Gangrel) Edad Oscura


Poseer Auspex 5 Animalismo 4 al coste de 20 de experiencia

Se puede ver y oír lo que pueda un animal en la zona, también da una impresión general del estado de los animales, de la zona o de los acontecimientos inminentes como desastres o tormentas

SIST: Percepción + Trato con Animales DIF 7. Se deben dividir los éxitos entre la distancia y el detalle

Éxitos	Distancia	Detalle
1	Al alcance del oído	Impresión general
2	1Km y medio aprox.	Detalles borrosos
3	Unos Km.	Ver detalles
4	80Km	Ver detalles oír vagamente
5	160Km	Ver y oír con claridad

N Especial Pluma Demencial (Sólo Malkavian)

Poseer Auspex 3 y Dementación  al coste de 15 de experiencia

Permite inducir algún poder de Dementación (excepto Ojos del Caos) en un escrito o obra de arte (mosaico, pintura, canción...) y transmitirla al que la vea o escuche

SIST: Declarar el poder a codificar, Gastar 1 de Sangre Manipulación + Pericias/ Lingüística/ Música (según el medio) DIF 5 + N de Dementación a codificar. Se tardan $N^o h = N$ de Dementación utilizado

1 éxito	1 semana
2 éxitos	1 mes
3 éxitos	3 meses
4 éxitos	1 año
5 éxitos	indefinidamente

Durante ese tiempo cualquiera que examine la obra durante al menos 2min se vera afectado por el poder de Dementación, pese a cualquier cambio que se produzca en el Malkavian. El sujeto además obtiene un Trastorno Mental relacionado con el objeto. El Narrador debe determinar los efectos guiándose x el N° de éxitos, los efectos (todos) duran hasta que termina la codificación, los que resistan la Dementación codificada y sigan examinando el cuadro pueden Percepción + Ocultismo DIF 8 para averiguar que esta maldito. Este poder codifica todos los N de Dementación no hace falta aprenderlo para cada poder.

N Especial Profecía (Sólo Malkavian)

Poseer Auspex 4 y Dementación 3 al coste de 10 de experiencia

Permite predecir el futuro

SIST: 1° debe hacerse una observación ritual (lanzamiento de huesos, mirar las entrañas, nubes de humo...) el jugador formula una pregunta al master (¿quién traiciona al príncipe?, ¿Cómo puedo derrotar a mis enemigos?...) en términos de juego no hace falta que el Malkavian diga nada. Gasta 2 de Sangre Percepción + *Consciencia* (no la Virtud Conciencia) DIF 8 Se tarda 1h. 1 éxito = imagen fugaz acompañada de la emoción dominante, 5 éxitos experiencia verdadera del futuro. Si se emplea en relación con un acto que esta a punto de suceder (ataque x ej) puede tratar los éxitos como una reserva para reducir la DIF de cualquier tirada relacionada con la acción (el Narrador decide si la acción corresponde con la profecía y puede bajar su DIF). Es posible utilizarlo en otros pero requiere 2 de Sangre del sujeto y recibe una reserva para reducir DIF en acciones relacionadas a la profecía = mitad de los éxitos del Malkavian

Batu

Auspex

N Especial Ver la Forma Reflejada (Sólo Gangrel)

Poseer Auspex 4 Protean 4 al coste de 24 de experiencia

Permite determinar las formas de la bestia de un Gangrel, la progresión de formas de un Lupino, las formas semirreales de las Hadas y las formas que los vampiros pueden asumir mediante Obtenebración, Serpentinis y Vicisitud

SIST: Percepción + Ocultismo DIF 7 1 éxito conoces la forma de las bestias que asume un vampiro con Protean N4 o la forma más poderosa asumida mediante otra disciplina o habilidad; 3 éxitos permiten ver todas las posibles formas del blanco (si se asume cierta forma con Vicisitud habitualmente también, aunque no un cambio ocasional); con 5 éxitos puede ver las formas potenciales. No revela información acerca de las "caras" que se utilicen con Mascara de Mil Caras Ofuscación N3. Este poder puede resistirse con Ofuscación enfrentando de la forma usual Auspex y Ofuscación

N Especial Verdad de la Sangre (Sólo Assamita) Edad Oscura

Poseer Auspex 4 Extinción 2 al coste de 15 de experiencia.

Permite saber si alguien dice la verdad

SIST: Tener 1 de Sangre del blanco tirar x cada cosa que diga que se quiera examinar Percepción + Subterfugio DIF FV del blanco. Dura 1 escena o hasta que se suelte el punto de Sangre

1 éxito Se sabe si se esta diciendo una mentira, verdad a medias o verdad

2 éxitos Se sabe que razón emocional motiva la mentira o verdad a medias, aunque no se conoce la verdad completa

3 éxitos Se obtiene toda la verdad si el blanco es conciente de ella

4 éxitos Se da cuenta de todo lo que sabe el blanco sobre el tema incluso de información de la que el blanco no es conciente, que recuerda pero no comprende o ha perdido x efectos de Dominación

5 éxitos Se experimentan visiones vagas de la verdad *real* que hay tras lo que dice, e incluso recibe pistas veladas de información que el blanco no tiene

N especial Vigilia Guardiana (Sólo Anarquistas)

Poseer Auspex 1, Celeridad 1, Fortaleza 1 al coste de 15 de experiencia

Este poder hace entrar en un trance que permite anticiparse a cualquier acción evitando ser sorprendido

SIST: Gastar 1 de Sangre. Durante el resto de la noche, el personaje no puede ser sorprendido por métodos convencionales siempre que permanezca en el mismo lugar (no se desplace más de unos pasos).

El personaje posee de forma automática la iniciativa durante un único turno si alguien le ataca o hace algo que pueda considerar acto agresivo. Ej. Sería capaz de esquivar una bala antes de que disparen, desplazarse para capturar un enemigo antes de que hiciera acto de presencia... Los efectos sobrenaturales que oculten o protejan al agresor deben ser de un nivel superior a cualquiera de los niveles de Disciplina que forman parte de este poder. La Vigilia detecta automáticamente cualquier medio mundano. LA acción debe afectar de forma directa e inmediata. Ej. un francotirador podría ver como falla al disparar al personaje, pero no percibiría que una cámara lo está filmando. El poder dura 1 único turno y después expira, por lo que en caso de combate sólo tendría la iniciativa automáticamente el 1^{er} turno

Bardo (Sólo Hijos de Osiris)

N1 Restaurar Humanidad

Recuperar la Humanidad perdida. Ésta debe emplearse antes de que pase una semana de la pérdida.

SIST: meditar durante una hora por cada Punto que intente recuperar. Conciencia + Empatía DIF = al nivel de Humanidad que se está restaurando

Nº éxitos = Nº de puntos de Humanidad que se recobran (aunque el Hijo no puede recobrar más de lo que se perdió) Si fracasa, se debe hacer penitencia antes de poder emplear de nuevo esta habilidad. Si esta habilidad se emplea con éxito antes de que pase una semana de la pérdida de Humanidad, también se recuperan los niveles perdidos de Bardo.

N2 El Símbolo del Exilio de Thoth

El Hijo aprende una gesticulación mística que puede defenderle contra cualquier influencia sobrenatural.

SIST: Destreza + Ocultismo DIF 8.

Nº éxitos = Nº que se añade a la tirada de DIF de cualquier poder sobrenatural que intente actuar sobre el hijo. Incluye Taumaturgia, Dominación, Presencia, Auspex, magia espiritual Lupina, encantamientos de las hadas, etc. También influye en los mortales que intenten dañar al vampiro con su Fe.

N3 El Don de Apis

Este nivel de habilidad libera al Hijo de la maldición de tener que beber sangre humana para sobrevivir.

El Hijo puede beber de animales y ganar tanto alimento de su sangre como de la Vitae de los mortales.

Mientras se mantengan los rituales adecuados, esta habilidad no disminuye con el tiempo

SIST: Automático

N4 El Pilar de Osiris

Puede crear un Pilar de Osiris, centro de un Templo (lugar donde pueden mantenerse el estudio y la maldición del Bardo). Cualquier conjuro o disciplina sobrenatural realizada en el interior del Templo DIF -3 para tener éxito. Si se permanece una larga temporada lejos de su Templo, aumenta la probabilidad de un frenesí. Por cada mes fuera del Templo DIF +1 ante el frenesí. También aumentan las causas por las que puede sobrevenir un frenesí, hasta que después de unos pocos meses, incluso la menor de las molestias puede dispararlo. Sólo la meditación regular en el Templo puede prevenir esta degeneración.

SIST: FV -DIF decidida por el Narrador en función de la naturaleza del emplazamiento Nº éxitos = semanas que puede mantenerse el Templo antes de que sea necesario otro ritual.

N5 Paradoja

Comprendes de forma innata la naturaleza ilusoria del mundo. Puede entonces pronunciar algún comentario impertinente acerca del mismo, normalmente una frase sin sentido o un Haikeu.

SIST: Astucia + Manipulación DIF FV de cada oyente. Cualquiera con el que tenga éxito se siente de repente abrumado por el conocimiento de la condición única del universo. Se hallarán en un confuso trance y deberán hacer una tirada de FV DIF 7 para intentar hacer cualquier acción durante el de la Escena. Al final de esta, el conocimiento se desvanecerá, sumido de nuevo en las ilusiones de la mente.

La persona afectada por la paradoja debe añadir uno a la dificultad de cualquier acción para dañar al Hijo, ya que tras esto una parte de su ser recuerda el júbilo que el Hijo le trajo, aunque sólo fuese durante unos fugaces instantes.

N6 El Favor de Anubis

Permite al Hijo proteger del Abrazo a un mortal. Si un mortal con esta protección es mordido por un vampiro que luego intenta convertirlo en Vástago, no tendrá éxito. El vampiro no lo sabrá hasta que el mortal despierte de su primer sueño. Sin embargo, ahora el mortal será un Ghoul.

SIST: Debe prepararse con un ritual de meditación antes de ponerse en contacto con el mortal en cuestión. Empatía + Ocultismo DIF 6 Nº éxitos = semanas durante las cuales el mortal será inmune.

Fallo, no puede volver a intentarlo en ese mortal durante 1 mes lunar. Fracasa, nunca protegerá al mortal.

Si éxito, todo lo que hace falta para imponerle la protección al mortal es un beso. El beso puede darse en cualquier lugar de la cara, pero suele darse en la frente, en donde se halla el tercer ojo místico.

Bardo (Sólo Hijos de Osiris)

N7 Traer el Alba

Esta habilidad no hace que, de hecho, salga el sol, pero en su lugar provoca que el Vástago duerma como si fuera de día.

SIST: Ocultismo + Manipulación DIF humanidad del Vástago. El Hijo puede afectar a múltiples objetivos dividiendo su reserva de dados. Se puede evitar este nivel con rituales Taumatúrgicos.

N8 Ritual de Momificación

Tras un largo periodo de meditación, puede caminar por el exterior durante el día, a pleno sol y sin sufrir daño. Esta habilidad de contemplar el sol puede reforzar la Humanidad y las Virtudes de un Hijo.

SIST: El Hijo debe prepararse en una ceremonia de ascetismo de un mes, contemplando la Luz Interior. Tras ese tiempo, tirar Humanidad DIF10. El número de éxitos son las horas que puede andar a la luz del día. Un fracaso significa que le Vástago no puede intentarlo hasta la próxima década. . Por cada hora que se pase bajo es sol, el Hijo puede tirar su humanidad, o una de sus Virtudes DIF 9. Cada éxito conseguido = + 1 Punto en ese rasgo

N9 Renacimiento

Este poderoso ritual permite que los Hijos de Osiris puedan ser traídos de nuevo de la Muerte Definitiva.

SIST: La ceremonia debe supervisarse x una Hija de Isis. Todos los que residen en el Templo del muerto deben contribuir min. 1 de sangre cada uno. El estado del cuerpo no importa, aunque es necesaria alguna parte. Tirar su FV DIF 10. Si tiene éxito, puede emplear los puntos de sangre vertidos en su cuerpo para sanarlo. Cuando recupere todos sus niveles de salud, el vampiro podrá vivir de nuevo como era antes, pero habrá perdido la habilidad de crear progenie o Ghouls. Aunque retenga su Generación a efectos de Dominación, su sangre ya no tiene la potencia original, y aunque alguien se la beba toda no podrá adquirir esa generación. El Hijo solo puede emplear esta habilidad una vez por siglo.

Nivel10

No hay nivel 10 de Bardo conocido.

Celeridad

N-

Permite realizar 1 acción adicional x cada nivel sin penalizadores.

SIST: Gastar 1 de Sangre para utilizar todos los niveles de celeridad que se posean

La adquisición de estos niveles no otorga 1 acción + sino que da el poder descrito, el jugador es libre de elegir entre obtener el poder o la acción aunque puede comprar los 2 con el debido gasto de experiencia.

N6 Paso Incansable (Sólo Anarquistas)

Permite recorrer grandes distancias en una sola noche

SIST: Gastar 1 de Sangre por noche. EL Vástago debe caminar y no hacer nada más durante el transcurso de la noche. Este poder debe usarse durante 8h o no funcionara, en la que se viaja a 80km/h por lo que la distancia min es de 640km. Si se detiene demasiado en su camino el poder fallará

N6 Precisión (Sólo Assamita)

Permite aumentar las habilidades que requieran precisión

SIST: Gastar 2 de Sangre y 1 de FV Destreza + Pericias (sustituye Pericias x Habilidad apropiada si el Narrador lo permite) DIF 6. 1 éxito = +1 dado a todas las tiradas relacionadas con la precisión, la manipulación delicada o mover algo sin alterar lo que lo rodea. Dura N° min = Celeridad se posea, aunque se puede renunciar a los efectos del poder en cualquier momento. Cualquier acción no relacionada con lo descrito DIF +2,. Este poder no da beneficio ninguno en combate bajo ninguna circunstancia.

Celeridad

N6 Proyectil/ Flechas de Mercurio

Permite inducir *Celeridad* en objetos.

SIST: Gasto de 1 de Sangre, el jugador a de elegir cuantos niveles / círculos infunde al objeto, ya que los niveles de *Celeridad* infundidos no se pueden utilizar para realizar acciones adicionales. Los puntos infundidos = éxitos automáticos que se añaden al daño que produce el arma al lanzarla. Este nivel no cuenta para utilizarlo como éxito en daño.

N7 Flor de Muerte/ Viento Sanguinario

Aprovecha la *Celeridad* al máximo en combate con o sin armas cuerpo a cuerpo.

SIST: Gasta 4 de Sangre (2 si lo adquieres en Edad Oscura) Añade a tu reserva de ataque/ esquivo tantos dados como puntuación en *Celeridad* tengas, no se añade al daño, esta reserva se utiliza junto a la normal en todo el turno incluido los de *Celeridad*. Dura 1 turno. Los niveles especiales no añaden dados

N7 Paso Vacilante (Sólo Brujah)

Aprovecha la *Celeridad* en la esquivo, bloqueo y parada

SIST: Gastar 1 de Sangre el personaje añade durante 1 turno su puntuación de *Celeridad* a la puntuación de esquivo, parada o bloqueo (puede repartirse entre ellas si se desea)

N8 Céfito

Permite potenciar la velocidad.

SIST: Gastar 1 de Sangre y 1 de FV el uso de este poder impide combinarse con ninguna acción si se siente la necesidad de hacer algo FV DIF 8 con este poder se puede correr sobre el agua, subir x paredes lisas recorre 1.5m verticales y 3m horizontales x punto de *Celeridad* sin contar los N especiales salvo este que si se añade para este poder x turno. Cualquiera que quiera ver detenidamente al vampiro Percepción + Alerta DIF 9 para verlo DIF 10 para apreciar detalles sino se pasa sólo se ve un borrón.

N Especial Marcha Forzada (Sólo Assamita)

Poseer *Celeridad* 2 Fortaleza 2 al coste de 12 puntos de experiencia

Permite recorrer largas distancias en poco tiempo

SIST: Gastar al principio de cada h de recorrido N° de Sangre = la mitad de *Celeridad*. La velocidad a la que se desplace será igual a 6Km/h x *Celeridad*. Esta bonificación dura mientras el personaje este en movimiento sin detener más de 1 min x h. Este poder puede utilizarse durante tantas h x noche como Fortaleza se posea.

N Especial Parada Inexpugnable

Poseer *Celeridad* 7 y Auspex 3 al coste de 42 puntos de experiencia

Afina los reflejos para capturar o parar proyectiles sólidos

SIST: Gasta 1 de Sangre Destreza + Atletismo

Proyectil	Parada	Captura
Roca o Granada	4	5
Cuchillo o Shuriken	6	7
Lanza	5	5
Hacha	7	7
Flecha	7	8
Dardo de Ballesta	8	9
Bala	9	9 (2 éxitos)

Si se sacan – de 3 éxitos en parada se recibe únicamente el daño básico del arma

N Especial Ojos Cortantes (Sólo Assamita) Edad Oscura

Poseer *Celeridad* 2 y Auspex 2 al coste de 10 de experiencia

Permite defenderse de una multitud

SIST: Antes de tirar iniciativa declarar su huso gastar 2 de Sangre y 1 de FV el personaje no puede hacer otra cosa mas que defenderse pero podrá defenderse esquivando, bloqueando o parando cualquier ataque que se le haga a reserva completa independientemente del N° de ataques que se le hagan. Puede usarse un N° de veces = Percepción

Celeridad

N Especial Retener la Sangre Ágil (Sólo Anarquistas)

Poseer Extinción 3 Celeridad 3 al coste de 15 de experiencia

Se recupera la sangre gastada en Celeridad como si no se hubiera gastado nunca. Este poder fue enseñado por los Assamita al inicio de las Revueltas, es un poder raro

SIST: Automático recupera 1 de sangre x h

Contramagia Taumatúrgica / Perdo Magica

Esta Disciplina es ajena a cualquier clan incluido los Tremere, su uso no requiere dividir reserva es una acción refleja. Todo el que la posea obtiene el Defecto Enemistad con el Clan Tremere sin obtener puntos gratuitos a no ser que sea un Tremere. No funciona con rituales de N6 o superior. Funciona con la magia de sangre ajena al clan Tremere a mitad de reserva y es ineficaz contra los poderes y magias de criaturas sobrenaturales (Garou, Cazadores, Wraith...). Para la "hechicería" mortal (magos) dividir la reserva a la mitad y resta o anula el daño o efecto sobre el vampiro, no resta o anula éxitos de Areté. No se puede anular poderes o rituales cuyo nivel supere la puntuación de Contramagia. Gastar 1 de Sangre x uso

N1

Solo se pueden tratar anular aquellos poderes o rituales que afecten directamente al personaje o sus prendas de vestir.

SIST: 2 dados de contramagia cada éxito anula 1 del taumaturgo DIF = a la del Taumaturgo

N2

Solo se pueden anular aquellos poderes o rituales que afecten directamente al personaje o sus prendas de vestir (sí lo mismo que N1)

SIST: 4 dados de contramagia cada éxito anula 1 del taumaturgo DIF = a la del Taumaturgo

N3

Se puede tratar de anular 1 poder o ritual que afecte a cualquier persona o cosa que este en contacto físico con el personaje.

SIST: 6 dados de contramagia cada éxito anula 1 del taumaturgo DIF = a la del Taumaturgo

N4

Se puede tratar de anular 1 poder o ritual que afecte a cualquier persona o cosa que este en contacto físico con el personaje (lo mismo que N3)

SIST: 8 dados de contramagia cada éxito anula 1 del taumaturgo DIF = a la del Taumaturgo

N5

Se puede tratar de anular un poder o ritual cuyo objetivo este dentro de un radio = a la FV en m. O un poder o ritual que se realice dentro de ese radio

SIST: 10 dados de contramagia cada éxito anula 1 del taumaturgo DIF = a la del Taumaturgo

Daimonion

N1 Sentir el Pecado

El Baali puede percibir el mayor defecto en la personalidad del sujeto, ya sea una Virtud baja, una Voluntad débil, un trastorno mental o lo que sea.

SIST: Percepción + Empatía DIF FV + 4 del blanco.

Añadido Edad Oscura Vampiro: 1 éxito implica la virtud más baja o una FV débil o acciones recientes que violaron su Senda, 2 éxitos un secreto bien guardado o la Senda que sigue; 3 o + revelan un trastorno o evento traumático de su pasado. Se puede aprender más de una debilidad repitiendo el poder, pero se revela una debilidad por turno, y los secretos requerirán turnos adicionales

N2 Temor al Vacío Inferior

El Baali aprovecha el conocimiento de la debilidad de su blanco para doblegar su mente. Debe usar Sentir el pecado para averiguar el defecto trágico de su blanco. A continuación debe hablar con él, informándole de su inevitable condenación.

SIST: tirada opuesta Astucia + Intimidación DIF Coraje + 4 del blanco los seres sobrenaturales (aunque no hadas y algunos fantasmas) pueden resistir con Coraje DIF FV del Baali. Si el Baali vence, la víctima huirá en frenesí; si se gana por 3 éxitos o +, la víctima se derrumbará, impotente.

Añadido Edad Oscura Vampiro: 1 éxito -2 dados en todas las reservas del blanco 2 éxitos huye aterrorizada, si es vampiro entra en Röttschreck; 3 o + el blanco queda catatónico. Los efectos duran 1 escena. Este poder se puede hacer en toda persona que haya sido estudiado con el N1 Sentir el Pecado

N3 Llamas del Submundo / Conflagración

El Baali puede lanzar llamaradas demoníacas sobre su blanco.

SIST: Gastar nº de Sangre. Destreza + Ocultismo DIF depende de la distancia para impactar. 1 de Sangre = 1 agravado. Estas llamas sólo duran 1 turno

N3 Esencia del Submundo (Edad Oscura Vampiro)

El Baali puede lanzar llamas demoníacas sobre su blanco.

SIST: Gastar 1 de Sangre para crear un proyectil de llamas que hace 1 dado agravado. Se pueden estar varios turnos gastando sangre para crear un proyectil más poderoso. Destreza + Ocultismo DIF depende de la distancia para impactar. Estas llamas sólo duran 1 turno. El vampiro debe tirar Röttschreck DIF 8 como lo harían ante un fuego de tamaño similar. Esta tirada se realiza una vez se ha producido el daño, si se absorbe todo no hay que tirar. Edificios, transportes y estructuras sufren una ingente cantidad de daño si son impactados

N4 Psicomaquia

El Baali puede invocar a la Bestia existente en un individuo. Después de utilizar Sentir el Pecado para distinguir la debilidad, el Baali puede persuadir a la Bestia para que aflore a la superficie.

SIST: La víctima tira contra su Virtud menor DIF 8, o entrará en frenesí; todos los trastornos mentales sufridos por la víctima quedarán de manifiesto. No afecta a Vástagos que hayan alcanzado la Golconda.

N4 Psicomaquia (Edad Oscura Vampiro)

Enfrenta al blanco a su peor pecado

SIST: Efectuar con éxito el N1 en la misma escena que se quiera usar este poder, concentrarse 1 turno, el blanco tira su Virtud más baja DIF FV del Baali 1 éxito basta para anular este poder, aunque el Baali puede repetirlo, si el blanco falla, su peor peca (generalmente son los capitales) se materializa con la forma de una figura importante del pasado o incluso la manifestación de la Bestia (para vampiros). Sólo el blanco puede verlo, aunque será totalmente real para él. El blanco tendrá que derrotarlo no necesariamente en combate. Si el blanco trata de reaccionar contra el Baali el ser imaginario lo atacará (al blanco). Las heridas producidas por un combate con el ser desaparecen cuando es derrotado o el Baali deja de centrarse en el ataque. Al ser se le atribuyen unos rasgos equivalentes o ligeramente menores que los del personaje. Aunque si sus pecados son muy grandes debería enfrentarse a un oponente más riguroso

Daimonion

N5 Maldición / Condena

Lanzar una maldición sobre el blanco. Uno de los Rasgos, escogido por el Baali, descenderá a 0.
SIST: Inteligencia + Ocultismo contra FV del blanco.

- 1 éxito 1 noche.
- 2 éxitos 1 semana.
- 3 éxitos 1 mes.
- 4 éxitos 1 año.
- 5 éxitos Permanente

N5 Maldición (Edad Oscura Vampiro)

Impone una maldición sobre el blanco.

SIST: Inteligencia + Ocultismo DIF FV del blanco. Los éxitos se dividen entre la severidad y duración.

La naturaleza de la maldición depende de la imaginación (miembros amputados, ceguera, envenenar las alianzas del blanco...)

- 1 éxito 1 semana / Desfiguraciones y reducción general de la apariencia.
- 2 éxitos 1 mes / Ceguera, pérdida de algún miembro.
- 3 éxitos 1 año / Ser traicionado por aliados, trastornar
- 4 éxitos 10 años / Impedir tener progenie
- 5 éxitos Permanente / Todo lo que importe será destruido

Las maldiciones físicas o mentales pueden ser “curados” mediante el uso de Vicisitud y Dominación, pero se debe tener la misma puntuación que Daimonion posee el Baali y sacar tantos éxitos como tuvo

N6 Atracción Diabólica

Impone a blanco un camino que le llevará a la condenación sin importar lo noble o bueno que sea.

SIST: Utilizar 1º *Sentir el Pecado* N1 Gastar Nº de Sangre = Nº de puntos que baja la Senda del blanco

Manipulación + Ocultismo DIF Conciencia +4 del blanco. Se pierden instantáneamente y permanentemente, recuperables de forma normal. No baja la Inteligencia, x lo que el blanco puede ocultar sus nuevas tendencias

N6 Concordancia

Gracias al efecto de este poder el Baali toma algo de la naturaleza de los demonios (resistencia a las llamas, capacidad de volar...)

SIST: Automático puede comprarse varias veces, solo un rasgo cada vez que se compre el nivel los efectos son permanentes.

Añadido Edad Oscura Vampiro: ejemplos de investiduras

Resistencia a las LLamas: inmunidad ante el fuego de cualquier magnitud, no le teme y no tiene que hacer tirada de Röttschreck. Esta investidura suele estar acompañada de una textura metálica o color rojizo en la piel del vampiro.

Forma Démoniaca: le brotan alas de murciélago en la espalda. Los dedos de manos y pies se alargan hasta convertirse en garras Fuerza +2 letal. Puede volar a 50 Km/h (80m x turno)

Colmena Sangrienta: Puede vomitar 3 enjambres de insectos chupasangres (1 x turno) que se mueven a 20m x turno cuando alcancen a un ser con sangre extraerán 1 de sangre x turno, los mortales además de la sangre pierden 1 nivel de salud. Cada enjambre puede llevar 5 de sangre que el Baali puede recibir reingiriendo a los insectos. Podrá volver a enviar al enjambre al siguiente turno. Los insectos no podrán ser repelidos o aplastados, sólo el fuego puede aniquilarlos y huyen de él. El poseedor de la investidura está continuamente rodeado de insectos.

Tentáculos: Aparecen tentáculos en el cuerpo del Baali que confieren al personaje +2 a Fuerza y le permiten escalar paredes escarpadas a velocidad de movimiento normal (siempre que pueda soportar su peso). En combate puede hacer 2 ataques sin penalización y otros 2 ataques si divide una vez su reserva de dados. Cuando la pugna es cercana puede usar los tentáculos para infligir el mismo daño que una presa, pero el oponente sólo podrá desembarazarse del abrazo, como si le estuvieran sujetando y careciera de oportunidad de hacerle daño al Baali.

Daimonion

N6 Vislumbrar el Más Allá (Sólo Baali)

Utiliza la voluntad para romper las murallas de la realidad, haciendo que lleguen aspectos de la realidad exterior (sonidos, imágenes..., aunque lo que aparezca puede variar de un momento a otro)

SIST: Gastar 1 de FV Resistencia + Ocultismo DIF 7 el blanco FV DIF 7

Ningún éxito Sin efecto

1 éxito Pierde 1 de FV y -1 dado a toda tirada

2 éxitos Pierde 2 de FV -1 dado a toda tirada y Coraje DIF 10-FV (actual) o Röttschreck

3 éxitos Pierde 3 de FV -2 dados a toda tirada y Autocontrol /Instinto DIF 7 o pierde conocimiento

4 éxitos Pierde 4 de FV -2 dados a toda tirada y Autocontrol /Instinto DIF 8 o catatónico 1h

5 o + éxitos Superar FV DIF 7 o incapacitado, aunque se pase se considera que se obtuvo 4 éxitos

Si se baja la FV a 0 adquiere un Trastorno temporal o permanente a discreción del Narrador. Los efectos de 1 a 3 éxitos duran 1 escena.

Si se pifia/ fracasa, (*jo jo jo, este nivel es ideal para empezar un verdadero Apocalipsis en miniatura*) a discreción del Narrador, aunque generalmente se crea una grieta tan grande que aparece un invitado no deseado. Los Baali son inmunes a este poder (pero no a lo que salga de una pifia)

N7 Invocar al Heraldo del Infierno / LLamar al Heraldo de Topheth

El Baali puede invocar a un demonio menor del Infierno para que cumpla sus órdenes. Los demonios varían mucho en sus aptitudes y forma, pero habitualmente se crearán según los siguientes

SIST: Ritual de 1h, gasto de 3 de sangre y 1 sacrificio humano.

Se puede invocar al demonio sin ritual o sin sacrificio, el Baali deberá gastar 6 de sangre pero el demonio estará sin control; es posible que decida arrastrar al Baali al Infierno por su temeridad.

Demonio:

Atributos 10/7/3,

Habilidades 15 puntos

Fuerza de Voluntad 8

Disciplinas 10 puntos aparte de Fortaleza de cómo mín. 3 y capacidad de curarse como un Lupino.

La forma puede variar tremendamente: bellas seductoras, horrores reptilianos...

N8 Desatar la Furia del Infierno

Maldice al blanco con las llamas del Infierno.

SIST: Tocar al blanco/ contacto ocular gastar N° de Sangre = N° de turnos dure Inteligencia + Ocultismo DIF FV del blanco, cada éxito permite retrasarlo 1 día, cuando el sol alcanza el cenit el vampiro afectado se quema como si estuviera expuesto a la luz del Sol, pero nada le protege, las llamas no se pueden apagar el daño se trata como si fuera luz solar directa y sólo se puede absorber con Fortaleza o Disciplinas que protejan de la luz del Sol

N8 Gran Maldición / Contagio

El Baali siembre en una ciudad o provincia entera provoca una sensación de pesadumbre, desesperación y malestar; el crimen y la violencia aumentan, los pequeños enfados se convierten en odios enconados, la economía entra en una espira descendente, se rompen los matrimonios por causas triviales y el mundo se convierte en un lugar más desagradable en general. Incluso las organizaciones de la Estirpe se vuelven más indisciplinadas y menos eficaces; este poder mina las estructuras de poder de la Camarilla en una ciudad. La gente normal dará por supuesto simplemente que las cosas están cambiando... para peor.

SIST: Inteligencia + Ocultismo DIF 9 + éxitos mayores serán los efectos. 1 éxito en el uso de Auspex N9 o + permitirá que el usuario determine que hay una aura exterior malévola en la región afectada

N9 Convocar a la Gran Bestia

Permite invocar a uno de los Grandes Señores Demoníacos del Submundo, que surgirá desde el Hades; estas entidades son más poderosas que cualquier vampiro y el mundo estará en un grave problema. Hay que tener en cuenta, además, que tan sólo Shaitan, el fundador de los Baali, conoce este poder.

SIST: Se tardan 4h en completar este ritual y exige el sacrificio de 50 víctimas (Vástagos o mortales), con una Humanidad mínima de 6 cada una.

N10 Abrir el Camino / Abrir la Senda

Abre la puerta del mundo donde quedo encerrado Shaitan. Este poder es + un ritual que un N como tal aunque se debe ser un miembro de la 5ª Generación para poseerlo

SIST: Entonar himnos a Shaitan durante 48h seguidas la + min. la interrupción provoca el fracaso del ritual y la muerte del invocador, terminados los cánticos sacrificar 100 víctimas (mortales o Cainitas) cuya Conciencia sea = o > 4 y tras esto Gastar 9 de FV permanente y FV DIF 10 si tiene éxito el cuerpo del Baali se vacía y permite que Shaitan se reencarne en el cuerpo

N Especial Soy Legión

Poseer Daimonion N3 y Ofuscación N2

Permite hacer un pacto con un “Demonio Hablador” para que se introduzca en el cuerpo y asume un control limitado sobre la voz y los movimientos, durante esta “posesión” el demonio dará cierta libertad al enfrentarse a preguntas que pondrían en apuros si se sometiera al escrutinio de Auspex, magia...

SIST: Manipulación + Liderazgo DIF 6 N° éxitos = Inteligencia y FV del demonio. Este podría responder a la pregunta ¿Eres un Vampiro? Con “No soy un vampiro” y todos verían que no miente. El Narrador debe determinar que podría querer el demonio, lo que podría dar a cambio y si cumple o no sus promesas.

Deimos (Sólo Lamia) Edad Oscura

N1 Susurros del alma

Susurrar uno de los nombres secretos de Lilith al oído de su víctima, que a partir de ese momento es acosada por pesadillas y espantosos pensamientos acerca de su destino durante las horas de vigilia.

SIST: Susurrar el nombre (sólo puede afectar a un enemigo a la vez).La víctima FV DIF 8 o sufrir horribles visiones y pesadillas un día y una noche x punto de Percepción de la Lamia. Mientras duren los efectos, la víctima -1 a todas sus reservas de dados

N2 El Beso de la Madre Oscura

Invocar una fuerza entrópica que absorbe la vida que transmite a través del mordisco.

SIST: Gastar 1 de Sangre, con el que cubre sus labios, haciendo que su mordisco provoque el doble de daño habitual y agravado. Los efectos duran 1 escena o hasta que se limpie la sangre del labio.

N3 Icor

Permite transformar uno de los cuatro humores corporales en una repulsiva sustancia.

SIST: Gastar 2 de Sangre segregar una versión de uno de sus cuatro humores corporales: flemático, melancólico, bilioso o sanguíneo. Este icor se mezcla en la bebida o se utiliza como agente de contacto (basta con el contacto con la piel para que haga efecto).La víctima Resistencia DIF 8 para evitar los efectos. Sólo puede segregarse un tipo de icor por escena, y los 2 de sangre proporcionan 1 dosis.

Flemático: Induce a la somnolencia; -2 a las Reservas de Dados de la víctima el resto de la escena

Melancólico: Induce visiones de muerte; la víctima es incapaz de usar su FV el resto de la escena

Sanguíneo: Provoca hemorragias excesivas; cualquier herida de corte, tajo o punción empieza a supurar, haciendo que la víctima pierda un Nivel de Salud adicional al turno siguiente

Bilioso: Toxina letal; la víctima sufre tantos niveles de daño (letal) como Resistencia de la Lamia. Es posible absorber el daño

Deimos (Sólo Lamia) Edad Oscura

N4 Desgarrar el Manto

Bebiendo la sangre de un cadáver frío, puede transformar sus propios humores y adquirir poderes relacionados con la muerte.

SIST: Beber min. 5 de Sangre de un cadáver ya frío, gastándolos durante el acto de invocación de este poder. +2 dados a todas las tiradas de absorción de daño (no agravado) e ignorar por completo las penalizaciones por heridas el resto de la escena. Puede ver en las Tierras de las sombras Percepción + Ocultismo DIF 6 lugar embrujado 8 habitualmente 10 zona santificada. Se adquiere la facultad de percibir la salud relativa de los seres a los que observa (herido, enfermo y su gravedad; si sufren dolencias místicas,...).

N5 Halito Negro

Exhala el hedor de la tumba que abruma por la desesperanza y la depresión a las víctimas

SIST: Gastar 2 de FV y Resistencia + Atletismo DIF 7 Es posible esquivar la nube de aliento

Los mortales (incluyendo Lupinos y magos) atrapados en el Hálito Negro cometen suicidio inmediatamente, a menos que consigan + éxitos en FV DIF 8 que la Lamia. Aun teniendo éxito -2 a todas sus reservas de dados el resto de la escena.

Los vampiros atrapados por el aliento FV DIF 8 si falla se sumerge en un letargo el tiempo depende de su puntuación de Vía, si la pasa -2 a reservas de dados el resto de la escena

N6 Las Invocaciones de Lilith

Escupiendo sangre marca espiritualmente al blanco haciendo que los espectros (Wraith malvados) se ceban con este. También es posible invocar Espectros usando la sangre de forma + ritualista, aunque esto no ofrece control sobre los Espectros llamados

SIST: Gastar 3 de Sangre Destreza + Tiro con Arco (yo sustituiría esto último por Atletismo) para escupir. La sangre puede lavarse pero la mancha mística permanece el resto de la escena, durante la cual llegan Espectros

N7-10

No se conocen niveles 7 o superiores

Dementación

N1 Pasión

Este poder hace que las emociones conmuevan más a la persona en todos los aspectos. Todo lo que sienta la víctima duplica o triplica su intensidad. El vampiro no tiene control sobre el sentimiento exacto que siente la persona. Este poder puede incluso funcionar sobre otros vampiros.

SIST: Carisma + Empatía DIF FV del blanco

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1h

3 éxitos 1 noche

4 éxitos 1 semana

5 éxitos 1 mes

N2 Trucos Mentales

El vampiro puede inducir alucinaciones dentro de la visión periférica de la víctima. Las imágenes aparentan ser totalmente reales, pero sólo pueden verse durante un segundo o por el rabillo del ojo. A la víctima le costará convencer a los demás de lo que ve. El vampiro que provoque este efecto no tendrá control sobre lo que ve la víctima. Los inquietantes efectos de estos poderes se producen esporádicamente, tomando la forma de los temores inconscientes de la víctima.

SIST: Manipulación + Subterfugio DIF Percepción + Autocontrol de la víctima.

1 éxito 1 noche

2 éxitos 2 noches

3 éxitos 1 semana

4 éxitos 1 mes

5 éxitos 3 meses

Dementación

N3 Los Ojos del Caos

Este poder permite que el vampiro vea la naturaleza de otra persona. También permite que el vampiro perciba la locura y sepa cómo evitar provocarla cuando trate con una persona inestable. El vampiro posee la capacidad de ver pautas de locura que no sean evidentes ni siquiera para las personas más perspicaces.

SIST: Percepción + Medicina DIF dependiendo del tiempo 10 acabas de conocerlo 9 has tratado con el unos días 8 lo conoces desde hace varias semanas y has estado con él mucho tiempo 7 es un amigo tuyo 6 sois amigos desde hace años y estáis todo el día juntos

N3 Los Ojos del Caos (Edad Oscura Vampiro)

Permite atravesar la máscara que se interpone entre la auténtica naturaleza y el mundo en derredor, y permite sentir la locura en otros; recibir presagios del futuro que les dan indicios sobre las obsesiones, objetivos y motivaciones de otro.

SIST: Percepción + Ocultismo DIF variable depende de la información disponible, la familiaridad con la situación y la mancha de locura en el área (8 para conocer Naturaleza o trastornos de un compañero, lo mismo en un extraño podría ser 10, contra mayor sea la locura inherente en lo analizado más baja será. Se puede emplear en un objeto para conocer estos mismos datos del creador del objeto, aunque hará falta 1 éxito más. Con 5 o + éxitos se encuentran verdades proféticas en el objeto. Se puede ver el futuro después de una noche contemplando un fuego o las nubes, esta adivinación se deja al Narrador. La información obtenida es intrínsecamente poco fiable, debe comunicarse subjetivamente a través del trastorno del personaje

N4 Confusión

La víctima se siente completamente desorientada confusa sólo será consciente de fragmentos de sus propios recuerdos, al mirarle a los ojos y hablar con él vagará de un lado a otro, aturdido y sin saber que hacer exactamente.

SIST: Manipulación + Intimidación DIF Percepción + Autocontrol de la víctima. La víctima deberá gastar 1 FV para poder realizar cualquier acción y salir del estupor.

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1h

3 éxitos 1 noche

4 éxitos 1 semana

5 éxitos 1 mes

N5 Locura Total

Este poder permite que el vampiro vuelva loca a su víctima. Adquiere cinco Trastornos Mentales temporales elegidos por el Narrador.

SIST: Manipulación + Intimidación DIF = FV de la víctima. El vampiro debe de concentrarse totalmente antes de usarlo.

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1noche

3 éxitos 1 semana

4 éxitos 1 mes

5 éxitos 1 año

N6 El Abrazo de Selene

La personalidad del blanco queda convertida en una copia de la del vampiro incluido Trastornos mentales

SIST: Ver al blanco Carisma + Subterfugio contra Inteligencia + Autocontrol del blanco DIF 6 para ambas. No otorga control sobre el blanco, ni este adquiere Disciplinas o Conocimientos del cainita

1 éxito 1 noche

2 éxitos 1 semana

3 éxitos 1 mes

4 éxitos 6 meses

5 éxitos 1 año

Dementación

N6 Beso de la Luna

Impone trastornos mentales permanentemente

SIST: Manipulación + Empatía DIF 6 el blanco resiste con FV DIF 6. Si el demente consigue 2 éxitos netos puede seleccionar 2 trastornos para imponerle al blanco, que se tratan de forma normal, estos trastornos sólo pueden quitarse si el que los impuso decide retirarlos, aunque se debe exigir un GRAN motivo para quitarlos. El afectado, por otra parte puede aprender Dementación

N6 Espíritus Afines

El vampiro puede manipular la mente de otro y obligar a que la personalidad de la víctima se vuelva exactamente igual que la suya propia. Adquirirá también todos los trastornos mentales u otros problemas mentales que posea el vampiro. Esto no le da al vampiro ningún control real sobre la víctima.

SIST: Carisma + Subterfugio DIF Inteligencia + Autocontrol de la víctima. Es necesario contacto físico

1 éxito 1 noche

2 éxitos 1 semana

3 éxitos 1 mes

4 éxitos 6 meses

5 éxitos 1 año

6 éxitos Permanente

N6 Trastornar

Impone a su víctima un trastorno mental permanentemente que nunca podrá eliminarse.

SIST: 3 éxitos en Carisma + Subterfugio DIF Carisma + Coraje de su víctima. El vampiro deberá mirar a los ojos de su víctima. El Malkavian elige el nuevo Trastorno Mental.

N7 Delirio Retardado

Implanta un Trastorno a elección del vampiro un blanco para ser activado posteriormente.

SIST: Mirar a los ojos describirle el Trastorno y cuando se activará Manipulación + Empatía DIF FV del blanco +1 si se hace en una conversación por lo demás inocua. 1 éxito = 1 año, 2 o + éxitos permanente

N7 Mente de Asesino

Permite alterar la mente de su víctima, convirtiéndola en un asesino a sangre fría, que no dé ningún valor a la vida. Si alguien ofende a la víctima de cualquier forma, la víctima asesinará a esa persona

SIST: 3 éxitos en una tirada de Carisma + Subterfugio DIF Carisma + Coraje del Blanco.

Una vez que el blanco mate, el efecto de este poder finaliza y la persona vuelve a la normalidad, sin saber por qué hizo algo tan horrendo. Actúa en mortales y vampiros y exige que el vampiro bese a la víctima.

N7 Mente de Niño

Reduce Máx. 7 puntos de Atributos Mentales del blanco, siempre que no bajen de 1, se volverá muy pueril y tendrá un carácter ingenuo y juguetón.

SIST: Inteligencia + Empatía DIF Astucia + autocontrol de la víctima. El vampiro deberá entablar contacto visual con la víctima para que el poder actúe. Este poder afecta a vampiros o mortales y la única forma de evitarlo es mirar los ojos del vampiro

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1 noche

3 éxitos 1 semana

4 éxitos 1 mes

5 éxitos 1 año

N7 Ola de Locura

El vampiro que use este poder puede provocar el mismo efecto que la *Locura Total* sobre un gran número de mortales o vampiros. Si hay presentes más sujetos del número al que puede afectar el vampiro, el Narrador escoge a quien afecta este poder.

SIST: Carisma + Empatía DIF 7 para ver el número de personas afectadas. 1 persona por cada éxito. Después de calcular el número de víctimas posibles, el vampiro deberá hacer una tirada contra cada persona = que en *Locura Total*

N7 Reestructuración (Solo Sabbat)

Permite cambiar la naturaleza del blanco para adaptarla a sus fines, el efecto es permanente y sólo puede ser anulado utilizando este poder, es necesario el contacto ocular.

SIST: Manipulación + Subterfugio DIF Astucia + Subterfugio del blanco necesarios N° éxitos = Autocontrol / Instinto del blanco

Dementación

N8 Azote Personal (Solo Sabbat)

Permite que el blanco se cause daño a si mismo.

SIST: Gasta 2 de FV y Manipulación + Empatía DIF Resistencia + Autocontrol / Instintos N° de éxitos = N° de turnos que la victima tira su FV permanente DIF 6 provocándose daño letal sólo absorbible x su Humanidad / Senda de Iluminación DIF 6 La Fortaleza o el blindaje no pueden utilizarse para protegerse de este daño y no se podrá efectuar ninguna acción mientras se este en este estado ni siquiera utilizar sangre para curarse hasta el turno siguiente.

N8 Coma

Este poder permite que el vampiro provoque una conmoción en la mente de una persona, de tal forma que desconecte todas sus funciones salvo las vitales y entre en coma.

SIST: Carisma + Manipulación DIF Astucia + Coraje de la víctima.

1 éxito 1 semana

2 éxitos 1 mes

3 éxitos 6 meses

4 éxitos 1 año

5 éxitos 10 años

N8 Mentes de Niños

Igual que Mente de Niño, salvo que puede afectar a un mayor número de blancos. Si hay presentes más víctimas del número al que puede afectar el vampiro, el Narrador elige a quien afecta este poder.

SIST: Carisma + Subterfugio DIF 7 = N° de víctimas. Para saber si la víctima es afectada y por cuanto tiempo = *Mente de niño N7*

N8 Prisión de la Mente

Crea un entorno ilusorio en los que quedan atrapadas las mentes de la víctimas sufriendo un colapso e interrumpiendo todas sus funciones – las vitales. Los vampiros en letargo

SIST: Contacto ocular Carisma + Intimidación contra Astucia + Coraje DIF 8 ambas. El blanco deja de percibir el mundo real relacionándose x entero con gente fantasmal y acontecimientos inexistentes.

1 éxito 1 semana

2 éxitos 1 mes

3 éxitos 6 meses

4 éxitos 1 año

5 éxitos 10 años

N9 Bendición del Caos

El vampiro que posea este poder es inmune a cualquier nivel de Dementación, Presencia, Dominación y Quimerismo que intenten sobre él los demás vástagos

SIST: Automático. Adquiere 1 trastorno mental del que nunca se librará y sufrirá de *Trucos Mentales* (N2)

N9 Coma Masivo

Este poder permite que el vampiro utilice el Coma sobre varios blancos a la vez. Si hay más sujetos presentes que el número al que puede afectar el vampiro, el Narrador decidirá quien resultará afectado.

SIST: N° pueden resultar afectadas por este poder tirar FV DIF 7 N° éxitos = N° personas que pueden quedar afectadas. Para determinar si cada víctima resulta realmente afectada ver *Coma N8*

N9 Erupción Lunática (Solo Sabbat)

Se incita a TODOS los seres inteligentes a una orgía de sangre y destrucción, los mortales saquearan, quemaran en ataques de violencia de masas; los vástagos entraran en frenesí secando a todo recipiente que se ponga x delante aunque no lo necesiten; los lupinos adoptaran sus formas de guerra y atacaran indiscriminadamente a cualquiera que recuerde a un enemigo; los magos caerán en un estado de delirio místico; las hadas se deleitan en su poder...

SIST: Gasta 4 de FV Resistencia + Intimidación DIF 8

1 éxito 150m

2 éxitos 1'5km

3 éxitos 5km

4 éxitos 15km

5 éxitos 45km

6+ éxitos +15 adicional x éxito superior a 5

Los efectos de este poder duran hasta el amanecer

Los efectos son automáticos solo puede ser resistido x magos con 5 en mente con una tirada de areté DIF9
N° éxitos = N° de horas de lucidez

Batu

Dementación

Nivel 10

No hay nivel 10 de Dementación conocido

N Especial El Implante del Caos (Sólo Anarquistas)

Poseer Dementación 4 Dominación 4 al coste de 24 de experiencia

Permite implantar un trastorno mental al blanco que se manifieste ante un estímulo externo.

SIST: Selecciona el trastorno mental Manipulación + Empatía DIF 6 si intenta implantar un trastorno mental que ya sufra el vampiro 8 en caso contrario. El blanco se resiste con FV DIF 7. El evento que dispare el trastorno mental puede tan específico o tan vago como se desee ej. Cuando te encuentres con el Príncipe o cuando tengas hambre y sea viernes por la noche. Cuando se cumpla la condición el blanco sufre una crisis del trastorno. Si obtuvo 5 éxitos el trastorno se manifestará permanentemente. Es necesario el contacto ocular y si es vástago que sea de generación mayor o igual que el personaje

Dominación

N1 Dominar la Mente Fatigada

Puedes dar una orden de una palabra, esta debe ser una palabra simple y concisa, mantener mirada

SIST: Manipulación + Intimidación DIF FV objetivo + éxitos + énfasis

N2 Mesmerismo

Permite implantar una sugerencia en el inconsciente, pueden hacerse sugerencias muy complicadas si se desea y dar órdenes, mantener mirada

SIST: Mantener mirada Manipulación + Liderazgo DIF FV blanco

- de 3 éxitos no hace nada que le parezca extraño

- de 5 éxitos no hace nada que ponga en peligro al sujeto

5 o + éxitos hace cualquier cosa

N3 La mente Olvidadiza

Puedes robar, crear y borrar recuerdos, mantener mirada.

SIST: Astucia + Subterfugio DIF FV sujeto

1 éxito Pierde la memoria 1 día

2 éxitos Puedes borrar recuerdos pero no alterarlos

3 éxitos Puedes hacer ligeras alteraciones en la memoria

4 éxitos Puedes borrar o alterar 1 escena entera

5 éxitos Pueden reconstruirse periodos enteros del sujeto

N4 Condicionamiento

Facilita la dominación por parte del vampiro que realiza el condicionamiento y la dificulta para los otros vástagos, mantener mirada.

SIST: Carisma + Liderazgo DIF FV víctima N° de éxitos = el Autocontrol obedece sólo con oír la voz y DIF + 2 para cualquier persona que trate de dominar a la víctima

N5 Posesión

Permite el control total introduciendo tu mente en el cuerpo de la persona, tu cuerpo queda como aletargado no puedes poseer vástagos.

SIST: Mantener la mirada Carisma + Intimidación DIF 7 contra FV DIF 7 por cada éxito de + respecto a los de la FV el blanco -1 FV es poseído cuando la FV llega a 0

Batu

Dominación

N5 Recipiente (Edad Oscura Vampiro)

Permite el control total introduciendo tu mente en el cuerpo de la persona, tu cuerpo queda como aletargado, no puedes poseer vástagos.

SIST: Mantener la mirada Carisma + Intimidación DIF 7 contra FV DIF 7 por cada éxito de + respecto a los de la FV el blanco -1 FV una vez se consigue que pierda toda la FV Manipulación + Intimidación DIF 7

- 1 éxito No se pueden usar Disciplinas, pero Atributos no físicos, Habilidades y Virtudes se transmiten
- 2 éxitos Puede usar Auspex
- 3 éxitos También puede usar Dominación y Presencia
- 4 éxitos También puede usar Quimerismo y Dementación
- 5 éxitos También puede usar Mortis y Taumaturgia

La sangre requerida por algunas Disciplinas se gasta en el cuerpo del vampiro. Si se abandona el recipiente por voluntad o por la fuerza su alma regresa a su cuerpo instantáneamente. Se puede salir de día, pero hay que mantenerse despierto de la forma habitual.

N6 Arrebatat Autonomía

Manipula las funciones intelectuales básicas, pudiendo por ejemplo ordenar al corazón que se pare, que los ojos no vean...

SIST: Manipulación + Medicina DIF FV +2 Si la DIF sobrepasa 10 no funciona. Nº éxitos = Nº de turnos que dura. Se debe escoger el efecto exacto

N6 Encadenar Psique

Causa dolor en un objetivo que trate de desobedecer las ordenes del vampiro.

SIST: Gastar 1 de Sangre cuando se aplica *Dominación* Intentar recuperar recuerdos o ir contra las ordenes implantadas causará dolor. **El Narrador** Manipulación + Intimidación del personaje DIF Resistencia + Empatía de la víctima Nº de éxitos máx. = Manipulación 1 éxito = 1 turno sin actuar

N6 Fidelidad

Asegura la lealtad de aquellos que hagan voluntariamente juramentos de fidelidad al vampiro

SIST: Carisma + Liderazgo DIF FV del blanco

- 1 éxito 1 semana
- 1 éxitos 1 mes
- 1 éxitos 1 año
- 1 éxitos 10 años
- 1 éxitos 100 años

El afectado será incapaz de resistir el cumplimiento del juramento, no puede cambiar de idea o retractarse de sus palabras, y las falsas intenciones o artimañas son barridas, pero puede actuar contra el vampiro en cualquier asunto no cubierto por este.

N6 Lealtad

Aumenta la dificultad para que los demás dominen a una persona anteriormente dominada por el poseedor de este poder

SIST: Automático + 5 dados a la reserva de la FV del sujeto no afecta al que implanto la lealtad

N6 Obediencia

Permite utilizar los niveles anteriores sin contacto de miradas

SIST: Tocar a la víctima ya sea tocando la ropa, la piel o rozándola, no hace falta mantener el contacto

N6 Racionalización

Los que son dominados piensan que sus acciones son plenamente suyas y que son las correctas y adecuadas a la situación

SIST: Manipulación + Subterfugio DIF Astucia + Autocontrol del blanco

- 1 éxito Piensa que no ha sido dominado al menos en principio
- 2 éxitos Cree que las acciones son decisión suya pero sospechara tras algo de tiempo
- 3 éxitos Insiste en que las acciones fueron suyas pero se le puede convencer de lo contrario con tiempo
- 4 éxitos Esta convencido de que las acciones fueron deseo suyo y solo con una prueba concluyente se le convencerá de lo contrario
- 5 éxitos Nada podrá convencer al blanco de que le han Dominado

Dominación

N6 Tranquilidad

Calma a un vampiro frenético. Una vez x frenesí

SIST: Tirar FV DIF 9 Sólo es necesario 1 éxito para que funcione También se puede bajar DIF del vampiro frenético tira Humanidad DIF 7 1 éxito = -1 DIF

N7 Gobernar Turba / Manipulación de Masas

Permite dominar a varias personas a la vez.

SIST: Cada éxito por encima del min. para dominar a la persona de + FV domina a otra. Si no se domina a la 1ª no se consigue dominar a los demás solo se debe mirar/ rozar a la 1ª

N7 Inmovilizar la Carne Mortal

Anula el cuerpo de la víctima inutilizando los sentidos desactivando o fluctuando las funciones involuntarias... También afecta a vampiros.

SIST: Manipulación + Medicina DIF FV +2 del blanco, si supera 10 es inmune al poder 1 éxito = 1 turno el jugador debe elegir la parte a desactivar

N7 Represión de lo Evidente (Sólo Malkavian)

Permite conocer el pensamiento que el objetivo este reprimiendo + directamente, si el objetivo tiene un pensamiento que lo consume, ese pensamiento dominara sobre otros secundarios o momentáneos

SIST: Inteligencia + Empatía DIF Subterfugio del blanco Se puede hacer que el blanco diga ese pensamiento en voz alta con 3 éxitos en Inteligencia + Manipulación DIF FV del blanco

N8 Dominio Lejano

Permite la dominación a cualquier distancia simplemente conociendo la situación

SIST: Percepción + Empatía DIF 6 para vampiros gastar 1 de FV hace falta conocer la situación

N8 Reforzar al Rey Títere

Permite usar la Dominación mediante otras personas.

SIST: Seleccionar sujeto Manipulación + Subterfugio DIF FV del blanco si éxito podrá usar Dominación a través del peón, si requiere contacto visual será el títere quien tenga que hacerlo

N9 Buenas Intenciones

Permite que el blanco de la dominación actué siempre en beneficio del personaje, el blanco sabe que es lo que el controlador desea que haga sin necesidad de que este diga nada.

SIST: Carisma + Intimidación DIF FV del blanco se pierde cuando el blanco consigue 1 de Humanidad o FV permanente

N9 Hablar a Través de la Sangre

Permite enviar órdenes a todos los vampiros que pertenecen a su linaje independientemente de si los conoce o no, la orden es asimilada lentamente y nadie se da cuenta de que la esta cumpliendo.

SIST: Gasta 1 de FV permanente Manipulación + Liderazgo DIF 4 +Nº de generaciones al que debe llegar la orden, esta debe ser general y duran 1 década x éxito, las DIF + de 10 necesitan éxitos adicionales afecta también a los Ghoul pero en menor grado, pero no a los que alcanzan la Golconda

N10 Titiritero

La víctima actúa como si fuera el propio personaje. Se mantiene un enlace entre los 2, de esta manera, el títere es consciente de forma intuitiva de lo que el amo necesita y desea

Carisma + Empatía DIF FV + 2 Máx.10

1 éxito Hay confusión pero a veces el títere hará la acción como lo haría el amo

2 éxitos Esquizofrénico, la personalidad es mitad suya y mitad del amo

3 éxitos Salvo en graves intervalos ocasionales la víctima piensa como el amo

4 éxitos Se comporta y piensa como lo haría el amo casi todo el tiempo

5 éxitos El dominio es completo, es como si hubiese 2 personas =

Dominación

N Especial Aura de Verdad Ineludible Edad Oscura (sólo Ventue)

Poseer Dominación 4 y Presencia 4 al coste de 21 de experiencia

Hace que la gente diga la verdad en presencia del poseedor del poder

SIST: Carisma + Liderazgo DIF la FV más alta de los presentes gastar 1 de FV por cada 3 personas, solo afecta a los de mayor generación, el que intente decir una mentira se quedará trabado y no podrá hablar

1 éxito La siguiente afirmación de los afectados debe ser cierta

2 éxitos Los afectados deben decir la verdad durante el min. siguiente

3 éxitos Los afectados deben decir la verdad durante los 10 min. siguientes

4 éxitos Los afectados deben decir la verdad durante el resto de la cena

5 éxitos Los afectados deben decir la verdad mientras estén en presencia del usuario

N Especial El Truco de Smiling Jack (Sólo Anarquistas)

Poseer Dominación 3 Ofuscación 3 al coste de 18 de experiencia

Hace que un Vástago confunda un vampiro con otro.

SIST: Manipulación + Actuar DIF Inteligencia + 5 Máx. 10, el blanco Astucia + Subterfugio DIF 7. Si éxito, el blanco traspone de forma convincente la imagen del personaje que utilice el poder con la de otro vástago situado en el campo de visión. El efecto dura 1h -10xInteligencia del blanco min. Sólo funciona con sujetos con una generación igual o superior a la del anarquista

Extinción

N1 El Silencio de la Muerte

Con este poder el Assamita crea una zona de la que no escapa ningún sonido, aunque el personaje puede oír lo que queda fuera, ni el mismo puede oír lo que sucede dentro aunque sea una explosión.

SIST: Gastar 1 de sangre Máx 6 m de radio centrados en el Assamita, la zona de silencio se mueve con él.

Assamita (Edad Oscura Vampiro): Los miembros de este clan (y sólo estos) pueden utilizar una variante de este poder llamada la *Maldición del Silencio* que crea silencio en una habitación y permanece en efecto hasta que le vampiro desee sin coste alguno de experiencia

SIST: Gastar 2 de Sangre y estar 5 turnos concentrándose en la habitación a afectar. El silencio dura día y noche. No obstante no se puede crear más que una a la vez, por lo que si se usa en otra habitación, la que estuviera encantada pierde el efecto

N2 Debilidad

Reduce la Resistencia del enemigo.

SIST: FV DIF 6 si tiene éxito puede transformar en veneno N° de Sangre = Resistencia (N° de Sangre máx. convertidos x turno = límite x generación) a continuación hacer entrar en contacto la sangre (un golpe que no necesariamente debe hacer daño o un escupitajo valen) cuando sucede el blanco pierde tanta Resistencia como puntos tuviese envenenado (aunque el Assamita puede elegir emplear menos y utilizar los guardados en otro ataque) por supuesto con el ataque, la Sangre utilizada se gasta, el blanco resiste (si es vampiro) con Resistencia + Fortaleza Si al final de la escena quedan puntos de Sangre envenenados pierden su toxicidad

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1 hora

3 éxitos 1 día

4 éxitos 1 mes

5 éxitos Permanente, aunque recuperable con Experiencia.

La Resistencia puede recuperarse antes sólo por medios místicos

Si Resistencia = 0, un mortal muere, vampiro en Letargo. N° de Sangre Máx. x ataque = Resistencia.

Extinción

N3 Enfermedad (2ª edición)

Tocando a un enemigo -1 a todos los Atributos Físicos

SIST: Gastar 1 de FV tirar FV DIF FV del blanco, este poder puede repetirse las veces que se desee

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1 hora

3 éxitos 1 día

4 éxitos 1 mes

5 éxitos Permanente, aunque recuperable con Experiencia.

Si la Fuerza o Destreza = 0, no podrá moverse hasta que tenga por lo menos 1.

Si la Resistencia = 0, vampiro en Letargo, mortal pierde la inmunidad a las enfermedades (y muere)

N3 La LLamada de Dagon (3ª edición)

Hace que la sangre constriña el cuerpo del blanco desde dentro

SIST: Tocar al blanco, tras 1h puede hacer el poder, no hace falta estar en presencia del blanco o tenerlo a la vista. Gastar 1 de FV Tirada opuesta de Resistencia contra Resistencia DIF FV del contrario cada éxito hace 1 letal no absorbible. Al comienzo del siguiente turno se puede gastar 1 de FV para hacer otra tirada y así sucesivamente. En tanto se siga gastando FV se puede seguir dañando al blanco, aunque no se puede parar ningún turno, hacerlo implica volver a tocar al blanco

N4 El Tormento de la Sangre / La Caricia de Baal

Cubriendo un arma, cuchillo o las uñas con la sangre del vástago provoca heridas agravadas. Daño = pero las heridas son agravadas. Sólo válido para Armas Cuerpo a Cuerpo

SIST: 1 de sangre = 1 ataque de daño agravado si no impacta seguirá haciendo daño agravado y se mantendrá hasta que impacte si impacta y no produce daño se pierde el efecto.

N5 Sabor a Muerte

El vampiro puede escupir sangre haciendo heridas agravadas.

SIST: 3m x punto de Fuerza y Potencia. 2 de daño agravado x Punto de Sangre gastado

Nº de Sangre máx. x ataque = límite x generación

N6 Avivar la Sangre Mortal Edad Oscura

Aprovecha mejor la vitae

SIST: Tras beber sangre Resistencia + Ocultismo DIF 6 cada éxito hace que 1 de sangre bebido equivalga a 2. Si sobrepasa la reserva se pierde

N6 Empatía Sanguínea

Permite implantar emociones en los recipientes y que las sienta cualquiera que beba de esta sangre

SIST: Automático. Se elige la emoción, que dura en el recipiente 1 día x punto de sangre ingerido.

Para contrarrestarlo el bebedor tirar FV DIF8 éxitos necesarios = Nº de sangre tomados del recipiente.

N6 Limpieza con Sangre (Sólo Assamita)

Purifica la mente del blanco de la mayoría de las influencias sobrenaturales bañándolo en sangre

SIST: Tocar al sujeto y gastar Nº de Sangre = FV del blanco, este FV DIF Nivel bajo el que se encuentre +3 (7 si es un N mixto) Si éxito anula el poder. Puede anular influencias trasportadas en sangre u ocasionadas x esta (pacto de sangre x ej.), efectos de magia o Taumaturgia (esta si se posee un N = N de Taumaturgia del lanzador del poder), lavados de cerebro, Dominación... No elimina Vínculos

N6 Ondas del Corazón (EOVam)/ Murmullos del Corazón (Sólo Assamita)

Imbuje una emoción en un recipiente que transmite a los que beben de él

SIST: Beber mín. 1 de Sangre y pasar 1min concentrándose en la emoción elegida. Gastar 1 de FV Carisma + Empatía DIF 7 (5 si está experimentando la emoción) La emoción queda en el recipiente durante 1 mes lunar x éxito. Sólo se puede portar 1 emoción a la vez. Mientras dure un efecto no se puede repetir para cambiarlo. Cualquiera que se alimente del recipiente Autocontrol DIF FV del mortal, si falla la emoción lo abrumba, esto dura Nº h = FV del recipiente. EL mortal no es consciente de los efectos del poder. El que uso el poder es inmune a los efectos que él imponga.

Añadido Murmullos del Corazón: La intensidad de la emoción depende del Nº de puntos que bebe 1 cambio de humor momentáneo, 2 alteración considerable de la conducta, 3 o + cambio total en el estado emocional

Extinción

N6 Purificación (Sólo Assamita)

Quita todas las influencias no basadas en la sangre.

SIST: Tocar la frente del blanco y estar 5min concentrados. Gastar N° de Sangre = FV del blanco. El blanco tira FV x cada influencia sobrenatural externa DIF N del poder +4 (7 si no tiene N) Con 1 éxito basta para anularlo. Este nivel puede anular Presencia, Dominación, Dementación pero no el vínculo o imposiciones de clan, ni tampoco hipnosis, borrados de cerebro u otros métodos mundanos. Puede eliminar efectos de Taumaturgia (cualquiera) pero el Assamita o el beneficiario debe poseer Taumaturgia (cualquiera, *no tiene porque ser la misma o eso da a entender el libro*) a = N que el que impuso el poder. No puede utilizarse sobre uno mismo

N6 Purificación de la Influencia

Quita todas las influencias no basadas en la sangre como la Dominación o Presencia.

SIST: Gastar 1 de sangre tirar FV DIF 3 + nivel del poder a quitar Máx.10 hay que tocar al sujeto

N6 Sangre Débil

Puede debilitar la sangre de un oponente haciendo que no pueda curar las heridas agravadas normalmente necesita 6 de sangre x herida agravada

SIST: Gastar 1 de sangre y tocando al objetivo con la mano ensangrentada Manipulación + Medicina DIF Resistencia + 3 del sujeto determina la duración de este efecto.

1 éxito 1 turno.

2 éxitos 1 hora.

3 éxitos 1 día.

4 éxitos 1 mes.

5 éxitos 1 año.

N6 Silencio Selectivo (Sólo Assamita)

Permite utilizar una variante del *Silencio de la Muerte* Extinción N1 centrada en 1 o varios blancos

SIST: Gastar 2 de Sangre Resistencia + Sigilo DIF 7 1 éxito silencia a un blanco. Los blancos deben estar a menos de 20m. y serán silenciados totalmente, aunque no los efectos secundarios de sus acciones (una persona silenciada puede romper una ventana y se escuchará), durante tantos min como FV tenga el Assamita. Hacen falta varios éxitos para objetos mayores que un hombre, 2 una ametralladora pesada, 3 un coche, 5 una avioneta pequeña. No puede silenciarse cosas ni criaturas mayores que un elefante. Nota: Las armas de fuego silenciadas no producen ruido pero las balas al romper la barrera del sonido si.

N6 Sudor de Sangre.

Al concentrarse sobre un blanco puede hacerse que sude sangre.

SIST: FV DIF Resistencia +3 del blanco N° de éxitos = N° de puntos de sangre que suda 2 sangre x turno hasta el máx. indicado. Si mortal se queda con 2 muere.

Vástago corre el riesgo de sufrir un Frenesí (Autocontrol - Coraje) o Röttschreck (Coraje - Autocontrol) a causa de la pérdida de sangre.

N6 Sudor Sanguíneo (Sólo Assamita)

Provoca la sudoración de sangre a cualquiera que albergue el menor rastro de remordimiento.

SIST: Ver al blanco y estar 3 turnos concentrándose Gastar 1 de FV Manipulación + Intimidación DIF FV del blanco. Se pierde 1 Sangre x éxito. Los mortales pierden 1 Nivel de Salud x punto de Sangre así perdido. La sangre de esta procedencia se considera sangre mortal muerta e inerte y proporciona la mitad de lo normal en puntos de sangre, la sangre NO alimenta al blanco del que acaba de salir. Aparte y Narrativamente el blanco recibe un sentimiento de culpa y remordimientos si tiene buena conciencia o una necesidad de fanfarronear si es amoral. La potencia del sentimiento depende de los éxitos

N7 Entorpecer la Vitae Cainita Edad Oscura

Esteriliza la sangre de un vampiro ya que no afecta a mortales

SIST: Tocar al blanco gastar 3 de Sangre FV DIF Resistencia + Fortaleza del blanco N° de éxitos = N° de Sangre y N° de turnos que no puede utilizar para curarse, bombearse, activar Disciplinas basadas en Sangre. No importa el poder del vampiro afectado. Si se bloquea toda la Sangre se paraliza

N7 Envenenar el Pozo de la Vida (Sólo Assamita)

Hace venenosa la sangre de un sujeto

SIST: Tocar al blanco Gastar 3 de Sangre con los que se embadurna la piel del blanco Resistencia + Ocultismo DIF 7 1 éxito = 1 mes. cualquier otro vampiro que beba del blanco recibe 2 agravados x punto ingerido (absorbibles normalmente). El blanco por su parte obtiene +2 dados a Resistencia para resistir venenos y ácidos, sin embargo tiene -1 a todas las Reservas Sociales.

Batu

Extinción

N7 Las Garras Sangrientas de Baal (Sólo Assamita)

Crea un veneno mucho más potente que la *Caricia de Baal* Extinción N4

SIST: Gastar N de Sangre FV DIF 7 El arma aparte de hacer agravado obtiene N° de dados de daño adicionales = N de Sangre gastado + éxitos, estos dados adicionales se pierden a 1 x turno, una vez se acaban los dados adicionales el arma empieza a perder puntuación de daño básico al mismo ritmo y cuando llega a 0 el arma se deshace en cenizas. A discreción del Narrador las Armas creadas con poderes de igual o mayor a este nivel no se destruyen. Sólo valen Armas C.C.. El arma hace daño agravado hasta que se destruye por completo. A discreción del Narrador puede usarse el veneno para otros propósitos (romper candados, destruir objetos...) pero no puede almacenarse para usos posteriores (el veneno queda inerte al poco)

N7 Pudrir Sangre

A la orden del personaje la sangre de un recipiente se vuelve para siempre asquerosa e imbebible para cualquiera salvo el personaje.

SIST: Automático cualquiera que beba de esta sangre sufrirá 3 de Salud x cada punto que beba.

N7 Sangre de la Cobra

Permite usar otros poderes de Extinción como Debilidad o Enfermedad sin necesidad de contacto físico. Solo necesita escupirle.

SIST: 3m x punto de Fuerza y Potencia tirar de Destreza + Percepción para impactar

N7 Sanguijuela

El personaje no necesita morder a un blanco para beber. Si se puede establecer contacto cutáneo tomara vitae por osmosis.

SIST: Tocar la piel directamente N° puntos de Sangre por turno = Resistencia. Gastar 1 de FV

N8 Condenar los Pecados del Padre (Sólo Assamita)

Permite aplicar poderes menores de Extinción a un linaje entero.

SIST: Emplear con éxito un poder menor (*no se si a N8 o los N de 1 a 5*) Gastar 1 de FV Permanente y 10 de Sangre Resistencia + Ocultismo DIF 4 + N° de generaciones a afectar (se quiere afectar a la progenie de un 7ª hasta la 11ª generación la tirada será a DIF 4 + (11 - 7 =) 4 = 8) DIF Máx. 10. Si se desea se pueden excluir del poder n° de vampiros = Astucia x2 del Assamita, pero debe haber visto su cara o haber probado su Sangre.

N8 Cuajarón de Sangre (Sólo Assamita)

El personaje puede hacer que se coagule la sangre del blanco después de tocar al blanco con la sangre. El sujeto deberá abrirse y sangrar la sangre mala. Este efecto es acumulativo.

SIST: Gastar 1 de sangre (x la mano) tirar Manipulación + Medicina DIF = Puntos de Sangre actuales del blanco 1 éxito coagula 1 de sangre del blanco. + de 1 en humanos = apoplejía.

N8 Despertar de la Sangre

Manipula la sangre del propio cuerpo recibiendo impresiones de la última víctima mortal puede usarse en otro cainita para desequilibrarlo con imágenes falsas y sentimientos.

SIST: Percepción + Empatía DIF 7 N° éxitos = claridad de las sensaciones, no se tiene control de estas ni se tienen por que entender, si se hace sobre otro cainita este Inteligencia + Alerta DIF 7 para evitar la confusión necesarios + éxitos que el Assamita.

N8 Maldición de la Sangre

Igual que Sangre débil pero no puede curar las heridas normales, necesita 3 de sangre x herida normal no puede hacer Ghouls, vampiros ni vincular. Tratar las heridas agravadas como *Sangre débil* N6

SIST: Carisma + Ocultismo DIF Resistencia + 3

1 éxito 1 turno.

2 éxitos 1 hora.

3 éxitos 1 día.

4 éxitos 1 mes.

5 éxitos 1 año

Extinción

N8 Ecos de Vitae Lejana (Sólo Assamita)

Desborda al blanco con impresiones del último recipiente del que se alimento.

SIST: Tocar el blanco y pasar 1 turno concentrándose Gastar 4 de Sangre Astucia + Intimidación DIF FV del blanco DIF 7 si el blanco a cometido diablerie dentro de un N° de noches = Percepción del Assamita tiene 1 éxito automático

- 1 éxito DIF +2 a todas las tiradas durante 3 turnos
- 2 éxitos DIF +3 a todas las tiradas durante 5 turnos pasado ese tiempo DIF +1 hasta que saque Autocontrol DIF 8 puede tirar 1 vez x escena
- 3 éxitos Debe superar Coraje DIF 8 o Röttschreck, si la pasa DIF +3 a todas las tiradas durante 1 escena
- 4 éxitos Queda totalmente inmovilizado durante 8 – Autocontrol turnos, tras esto Coraje DIF 8 o Röttschreck, si falla aparte del Röttschreck debe superar Autocontrol DIF 8 o obtendrá el Trastorno de Animalismo Sanguinario (*en cuanto lo encuentre lo pongo, aunque no hace falta mucha idea para ver de que va la cosa*)
- 5 éxitos Autocontrol DIF 9 o letargo durante 10 – Resistencia noches tras las cuales se pierde la mitad de le FV permanente y se gana el Trastorno Animalismo Sanguinario. Si tiene éxito entra en Röttschreck el resto de la noche y al final de la noche FV DIF 9 o perderá 1 de FV permanente y gana el Trastorno Animalismo Sanguinario

N9 Erosión

Reduce todos los Atributos Físicos de un blanco a cero después de tocar al blanco con la palma de la mano cubierta de sangre Esto incapacita como *Debilidad y Enfermedad*.

SIST: Gastar 6 de sangre (1 x mano y 5 x la disciplina) tirada opuesta de FV DIF 8 1 éxito = 1día con Atributos Físicos = 0.

N10 Vitae Inmaculada

Vincula a quien beba de la sangre aunque sea 1 sola vez y sólo 1 de sangre, sustituirá cualquier Vínculo de Sangre si el nuevo Regente es de generación inferior al primero

SIST: Automático

N Especial Beber el Alma

Poseer Extinción 5 y Auspex 4 al coste de 20 de experiencia

El diabolista además de absorber los poderes se obtienen los Conocimientos

SIST: Gastar N° FV = Inteligencia de la víctima +1 x cada Trastorno Mental y FV DIF

N Especial Retener la Sangre Apresurada (Sólo Assamita)

Poseer Extinción 3 Celeridad 3 al coste de 15 de experiencia / N6 al coste de 36 de experiencia

Se recupera la sangre gastada en Celeridad como si no se hubiera gastado nunca

SIST: Automático recupera 1 de sangre x h

Fortaleza

N-

Permite absorber heridas agravadas y se suma a la Resistencia para heridas normales

SIST: 1 Fortaleza = 1 dado para heridas agravadas

+ 1 dado a la reserva de Resistencia para heridas normales

Fortaleza

La adquisición de estos niveles no otorga 1 dado + sino que da el poder descrito, el jugador es libre de elegir entre obtener el poder o el dado aunque puede comprar los 2 con el debido gasto de experiencia.

N6 Armadura Personal

Hace que se rompa con el impacto cualquier cosa que alcance al Vástago.

SIST: Gasto de 2 de Sangre Fortaleza DIF 8 si se sacan + éxitos que el atacante para impactar el arma/ cosa se rompe sin dañarle aunque si se falla el daño se produce normalmente y se absorbe de forma normal. Las armas mágicas, fetiches, klaives... pueden resistir este efecto a criterio del Narrador. Si la tirada para impactar del atacante fracasa se considera que se rompe sin producir daño. Si el ataque es con las manos desnudas y se falla el atacante recibe 1 de daño contundente absorbible normalmente.

Dura 1 escena no sustituye la tirada de absorción sino que se realiza antes, menos si el arma hace daño agravado que se hace después de resolver el daño

N6 Escudo Sensorial (Sólo Gangrel)

Anula cualquier penalización de los sentidos.

SIST: Gastar 2 de Sangre dura 1 escena, el Gangrel no puede ser cegado o ensordecido, las fuentes mundanas de sensaciones intensas no tienen efectos ni siquiera si se usan poderes como Auspex. Los efectos de ataques sensoriales sobrenaturales o circunstancias no usuales (estar en el foco de una explosión) pueden ser absorbidas con Fortaleza cada éxito reduce el efecto o duración o lo elimina por completo. Las penalizaciones por heridas se reducen en dos, no sintiendo dolor hasta llegar al nivel de Tullido en el que tiene -3. Al final de la escena las penalizaciones se aplican normalmente. Mientras dura, un brillo fosforescente emana de las heridas del vampiro añadiendo 2 dados a intimidación o restándolos en interacciones sociales con mortales

N7 Fuerza Compartida

Permite compartir la Fortaleza, el blanco tendrá a efectos prácticos una puntuación en Fortaleza igual al vampiro que utiliza este poder.

SIST: Gastar 1 de Sangre x círculo a dar, gasto de 1 de FV el objetivo del poder no tiene por que estar dispuesto. El vampiro debe marcar con 1 gota de sangre la frente del objetivo y esta permanecerá hasta que se acabe el poder Resistencia + Supervivencia DIF 8. El vampiro no pierde sus N de Fortaleza

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1 escena

3 éxitos 1h

4 éxitos 1 noche

5 éxitos 1 semana

6 éxitos 1 mes

7 éxitos 1 año

N7 Mente Resistente (Sólo Gangrel)

Permite sanar cualquier perturbación, tic, dejes y otras perturbaciones. Además resulta más difícil utilizar Disciplinas Mentales contra el vampiro.

SIST: Este poder sólo puede usarse 1 vez FV DIF 7 x éxito puede eliminar 1 trastorno mental o dos defectos de comportamiento animal (los puntos de Apariencia perdida no se recuperan) Cada vez que el Gangrel vaya a adquirir un Trastorno mental puede tirar FV DIF 7, si consigue 3 éxitos no lo adquiere. Además gana permanentemente 3 dados para resistir cualquier disciplina o magia que altere la mente sin incluir Presencia u otras que afecten a las emociones. Además sólo podrá ganar rasgos animales de tipo físico ya que el poder impide que sean de comportamiento

N7 La Maldición del Laurel (Sólo Ventrue)

Permite regenerar el corazón tras ser estaqueado

SIST: Gastar 1 de FV permanente tirar Resistencia + Supervivencia DIF 9 si falla la tirada con una estaca puede repetir la tirada cada noche sin gastar más FV permanente Este poder afecta a 1 estaca si sufre de nuevo el mismo destino puede repetirse con los costes que conlleva. La estaca no es expulsada, sino que el corazón se regenera a su alrededor, hasta que no se cumple el plazo se considera estaqueado a todos los efectos, una vez finalizado podrá actuar normalmente. Extraer la estaca hace 2 de daño absorbibles normalmente

1 éxito 1 año

2 éxitos 6 meses

3 éxitos 1 mes

4 éxitos 1 semana

5 éxitos 1 noche

Fortaleza

N8 Adamantino

Versión más potente de *Armadura Personal*.

SIST: Igual que *Armadura Personal* N6 pero se trata a las armas que hacen daño agravado como las otras y el daño por ataque con las manos desnudas se produce aunque se realice con éxito la tirada recibiendo 2 de daño contundente absorbible normalmente

N8 Rey de la Montaña (Sólo Gangrel)

Da la capacidad de repeler múltiples ataques sin penalización

SIST: Gastar 3 de Sangre dura 1 escena. No se obtienen beneficios cuando se ataca. El Gangrel puede bloquear o esquivar con toda su reserva de dados contra cada ataque. Además, cada vez que el Gangrel vaya a bloquear tira Fortaleza DIF 6 además de Destreza + Pelea / Armas C.C. para bloquear el ataque, si obtiene + éxitos con la Fortaleza que el atacante para impactar el arma se rompe y no hace nada y si impacta el daño se aplica tanto al Gangrel como al atacante que deben de realizar la tirada de absorción de daño

N8 Vigilia Eterna

Permite mantenerse despierto durante el día con menos penalizadores.

SIST: Senda DIF 6 si 2 fallos seguidos se vuelve al sueño si fracaso no podrá despertar durante el día.

1 éxito 1 turno

2 éxitos 3 turnos

3 éxitos 1h

4 éxitos 2h

5 éxitos Todo el día

Alternativamente se puede gastar 1 de Sangre para despertar de inmediato N° de turnos = Resistencia + Senda pudiendo repetir los efectos tantas veces se desee con el gasto de sangre.

Con este poder se obtiene una reserva de Senda + FV actual mientras se esta despierto sea como sea.

N Especial Aguante Bendito (Sólo Capadocios)

Poseer Fortaleza 8 Mortis 4 al coste de 36 de experiencia

Permite recuperarse de la destrucción del cuerpo

SIST: En el caso de que el vampiro sea descuartizado y le quede algún punto de sangre debe gastarlos y gastar 4 de FV +1 por cada miembro cortado contando con la cabeza (si no tiene suficiente FV sufre la muerte definitiva) los miembros reptan místicamente hacia el tronco recomponiéndolo, el Capadocio se sanará hasta Malherido, el uso de este poder es automático y hace perder 1 en cada Atributo Físico, además el máx. x generación en los Atributos Físicos baja en 1 permanentemente

N Especial Enfermedad Desvelada (Sólo Capadocios)

Poseer Fortaleza 7 Auspex 2 al coste de 20 de experiencia

Permite determinar la enfermedad física que aflige al blanco

SIST: Percepción + Medicina / Herbolaria si se sospecha de envenenamiento DIF 8 N° éxitos = precisión del diagnóstico, si reconoce la enfermedad puede Resistencia + Medicina DIF variable depende de la enfermedad (5 resfriado, 9 tifus) para curarla, la mejora es gradual, no instantánea. Este poder esta determinado por los conocimientos de medicina, si no conoce una enfermedad no podrá tratarla

N Especial Estoicismo Elemental

Poseer Fortaleza 8 y Ofuscación 4 al coste de 40 puntos de experiencia

Transforma el daño agravado por el Sol o el fuego en letal.

SIST: Automático, este poder es involuntario y no se puede “desconectar” se gasta 1 de sangre en cuanto se expone al fuego o al Sol sin que cuente el gasto Máx. de sangre x turno, si se vacía la reserva de sangre de esta forma cae en letargo recibiendo el daño normalmente. Dura 1h cada vez que se gasta 1 de sangre

N Especial Firmeza del Mártir

Poseer Fortaleza 7 y Auspex 4 al coste de 35 puntos de experiencia

Permite al vampiro elegir si absorbe heridas inflingidas a alguien cuya sangre haya probado

SIST: Gastar 1 de sangre de alguno del cual se haya ingerido min. 1 de Sangre en le ultimo año, la acción debe declararse antes de que la víctima tire para absorber daño el vampiro puede desviar tantos niveles como Resistencia tenga, los sobrantes afectan al objetivo inicial, para realizarse se debe poder ver como recibe la herida aunque sea por una cámara, este poder es voluntario y no se puede obligar a usarlo ni siquiera con Dominación

Batu

Fortaleza

N Especial Inmunidad a las Garras (Sólo Gangrel)

Poseer Animalismo 2 Fortaleza 4 al coste de 18 de experiencia

Evita el daño de mordisco y garras de animales normales.

SIST: Gastar 2 de Sangre y especificar el animal (puede cambiar cada vez que se usa) dura 1 escena, mientras dura se obtienen N° de dados = Animalismo + Fortaleza (estos dados son adicionales a la Resistencia + Fortaleza, es decir, la Fortaleza cuenta dos veces) que se añade a su reserva de absorción contra el animal; se puede llegar a absorber el daño de garras y mordiscos de Lupinos en su forma de Lupus pero sólo en esta y si se ha elegido el lobo como animal

N Especial Piel de Tejón (Sólo Anarquistas)

Poseer Fortaleza 1 Protean 4 al coste de 12 de experiencia

Hace que al piel repela los ataques que intentan introducirse en su carne

SIST: Gastar 1 de Sangre. Dura 1 escena. Cualquier ataque que se introduzca en la carne del vástago (pero no la corte, en caso de duda el Narrador decide, como un puñal, lanzas o jabalinas, ve como el daño infligido **tras** la absorción de daño se reduce a la mitad redondeando hacia abajo, aunque haciendo como min. 1 nivel de daño

N Especial El Rey de la Colina (Sólo Anarquistas)

Poseer Fortaleza 2 Presencia 2 al coste de 12 de experiencia

Impide que el vampiro sea derribado.

SIST: Automático se considera siempre activo aunque puede desactivarse. El personaje no puede ser derribado y siempre se mantiene en pie. En algunos casos puede violar la mascarada, ya que un coche rebotará como si hubiera golpeado un poste de teléfono. Este poder no otorga ninguna resistencia adicional y si el impacto de lo que cause daño es tan grande que destruye al vampiro el poder deja de tener efecto

N Especial El Séptimo Hermano Chino (Sólo Anarquistas)

Poseer Fortaleza 5 Celeridad 2 al coste de 21 de experiencia

Imposibilita que cercenen un miembro al vampiro

SIST: Gastar 1 de FV y seleccionar un miembro (incluido la cabeza). El siguiente golpe que tuviera como resultado la incapacidad de ese miembro es ignorado por completo (no realiza ningún daño). Acto seguido se puede volver a activar el poder mientras tenga FV no hay problema. Otra aplicación es endurecer la sangre y los huesos que protegen al corazón evitando ser empalado. Este poder dura como máx. 1 escena, si no hay ningún golpe que tenga las dramáticas consecuencias. Sólo se puede proteger un miembro a la vez.

Hechicería Assamita (Sólo Hechiceros Assamita*)

Siempre que no se especifique FV DIF Nivel de la Senda +3 y gastar 1 de Sangre

-Senda del Despertar del Acero

Esta senda no puede sobrepasar el conocimiento de Armas C.C.

N1 Consultar con la Hoja

Permite conocer información de un arma

SIST: Con 3 o + éxitos DIF -1 para aplicar un ritual sobre ella

- 1 éxito Longitud, peso, composición química (suponiendo que sepa de metalurgia), nº dados de daño y tipo (letal, agravado)
- 2 éxitos Cuando y donde fue forjada, nombre y cara del herrero, breves vistazos de acontecimientos significativos
- 3 éxitos Tipo y nivel de poder relativo de cualquier encantamiento o mejora sobrenatural, así como nombre y rostro del individuo que lo impuso
- 4 éxitos conocimiento comprensible de la espada, el Assamita reconoce cualquier sangre que haya manchado la hoja
- 5 éxitos El Narrador determina que información le proporciona, pero puede incluir cualquier acontecimiento de la historia de la hoja o otro aspecto de su actual condición y existencia

N2 Puño de la Montaña

Impide que el arma abandone la mano del Assamita a no ser que este lo desee

SIST: Durante 1 escena se tiene un nº de éxitos automáticos para resistir todos los intentos de desarmarlo = éxitos obtenidos. Si a pesar de todo queda desarmado la espada vuelve a la mano invocando de nuevo este poder

N3 Perforar la Piel

Permite realizar ataques para destruir las protecciones

SIST: Durante un nº de turnos = éxitos cada ataque exitoso causa daño a la armadura del blanco en lugar de herirlo. En lugar de tirar daño se tira el bonificador de la espada a DIF 7 Cada éxito reduce en 1 la bonificación de armadura. Cuando la armadura llega a 0 se destruye. Un ataque con este poder contra alguien sin armadura se considera que hace la mitad de daño (redondeando a la baja). A discreción del Narrador este poder puede usarse para destruir objetos inanimados (paredes, puertas, obstáculos apropiados dramáticamente...) sin causarle daño a la espada. Este poder cuenta la Fortaleza como parte de la Resistencia

N4 Escudo de Cuchilla

Proporciona la capacidad de bloquear proyectiles

SIST: Durante tantos turnos como éxitos puede intentar para proyectiles. Esto requiere una acción x proyectil y debe poder ver el disparo (si es una Bala hace falta *Sentidos Aguzados* Auspex N1) Cada intento de parada Destreza + Armas C.C. DIF 6 objetos lanzados, DIF 7 flechas, DIF 9 balas Se resuelve el bloqueo de forma normal. Este poder no permite parar ataques no sólidos (llamas, rayos, sangre...)

N5 Ensartar la Carne Auténtica

Invoca la esencia de un arma

SIST: Dura tantos turnos como éxitos y termina cuando el Assamita realiza un ataque exitoso. La espada sólo causara la cantidad de daño básico letal que se supone a un arma de tamaño y tipo, ignorando todo tipo de mejoras que haya recibido (aunque los incrementos de fuerza o velocidad del portador siguen teniendo los efectos habituales, al igual que los éxitos adicionales del ataque). Pero de la misma forma todas las defensas sobrenaturales (incluida Fortaleza) se ignoran se recibe el ataque con la Resistencia básica. Si este poder hace que no pueda resistir letal no podrá absorber el ataque. La armadura corporal si protege ya que es una forma de defensa corriente.

Hechicería Assamita (Sólo Hechiceros Assamita*)

-Senda de los Susurros Celestiales

Siempre que se use esta Senda +1 si el cielo esta encapotado y +2 con tormenta

N1 Mapa de los Cielos

Permite orientarse viendo las estrellas

SIST: N° éxitos = posición, si tiene un mapa preciso, puede usarlo para situarse, si no, conoce su posición respecto los puntos + destacados del terreno

- 1 éxito Radio de 100Km
- 2 éxitos Radio de 10Km
- 3 éxitos Radio de 1Km
- 4 éxitos Radio de 250m
- 5 éxitos Radio de 10m

N2 Leer los Planes Divinos

Da una visión del destino aproximado de la tierra que pisa o de la persona con la que habla.

SIST: Estar de pie o tocando el suelo, N° éxitos el alcance de las observaciones, la naturaleza de la visión a discreción del Narrador, sólo el acontecimiento + probable tendrá lugar del modo presente

- 1 éxito 1 mes lunar
- 2 éxitos 1 estación
- 3 éxitos 1 año
- 4 éxitos 1 década
- 5 éxitos 1 siglo

N3 Invocar la Luna del Cazador

Permite sentir cuando es el momento propicio para actuar aumentando las oportunidades de éxito.

SIST: Nombrar en voz alta la acción en cuestión, si éxito descubre cual es la mejor noche u h entre el momento presente y el amanecer para hacerlo, la elección del momento depende del Narrador, si intenta llevar a cabo la acción obtiene 1 de FV extra x éxito, que se apuntan a parte, si no se gastan se pierden al tener éxito o al final de la noche, puede hacerse sobre un N° de personas = Liderazgo para que también tengan los beneficios, estos deben conocer el rito y Gastar 1 de Sangre, sólo puede usarse para acciones extendidas y complejas

N4 Trazar el Favor del Alma

Conociendo la Fecha de nacimiento se puede averiguar la historia y el destino

SIST: DIF +1 si sólo se conoce el nombre o la fecha de nacimiento / Abrazo, DIF +3 si no se conoce ninguna de las 2, cada éxito da dato sobre la identidad nuclear, con 5 éxito obtiene pistas de su destino definitivo, con fracaso se sabe si ve al hechicero que ha intentado algo, la revelación deben ser críptica y puede incluir Naturaleza, Conducta, coeficiente aprox. de FV, el Camino o disciplinas o Habilidades notables, para cada revelación de estas 2 éxitos

N5 Olas en el Mar de las Estrellas

Permite observar acontecimientos enteros

SIST: Tener en mente un objetivo específico, lugar, persona o objeto relacionado de pasada al menos. Si ha utilizado algún N de esta Senda con el objeto... DIF -1 La escena tiene lugar bajo cielo negro y debe estar dentro del radio de visión desde una estrella que pueda ver, si los acontecimientos tienen lugar bajo techo o Sol falla aunque se debe hacer tirada, N° éxitos = claridad

Hechicería Assamita (Sólo Hechiceros Assamita*)

-Senda de los Vientos del Cazador

El blanco del poder (el Hechicero u otro Assamita) puede posponer la activación del poder tanto como desee, y podrá mantener “latentes” un N° de efectos = FV actual pero no sabrá si el efecto funcionó hasta que lo intente activar

N1 Olor Engañoso

Altera el olor de alguien totalmente permitiendo no ser seguidos x el olor mediante el olfato de animales, Ghouls, Lupinos o Gangrel.

SIST: Éxito puede alterar o anular su olor haciendo + difícil su rastreo, Fallo nada, Fracaso o su olor aumenta de intensidad o se convierte en algo realmente desagradable

N2 Piel de Camaleón

Permite cambiar de color y textura, asumiendo tanto piel como ropa la coloración (cualquier graduación) y cambia para imitar esa forma

SIST: Si éxito y se queda quieto DIF +4 para verlo, puede hacer pequeños movimientos, pero cualquier cambio brusco anula el efecto en ese momento aunque puede seguir usando el poder que dura 1 escena, si quiere cambiar de lugar Percepción + Sigilo DIF 6 / 9 si alguien esta mirando, la Resistencia no varía en ningún momento tenga la piel la textura que tenga

N3 Pose Modesta

Sirve para mezclarse entre cualquier grupo de gente sin importar lo grande de este, todo el que lo persiga no se fijará en él asumiendo que forma parte de la multitud.

SIST: Si éxito no se ve al Assamita por mucho empeño que se ponga en buscarle, aunque los que lleven aparatos de rastreo (videocámaras...) si podrán verlo. Dura 1 escena

N4 Bocanada de Kalif

Provoca una distorsión en la percepción haciendo que los afectados se queden anonadados.

SIST: Todo el que mire activamente al Assamita Astucia + Alerta DIF 7 o quedará absorto en una ilusión que hará que no se preocupe de lo que pueda hacer el Assamita, aunque cualquier intento x herir al afectado hará que despierte para defenderse sin penalizadores si no es atacado permanece atontado N° h = N° éxitos

N5 Cuerpo Fantasma

Permite al Assamita volverse incorpóreo, pudiendo traspasar objetos sólidos sin ser visto ni oído

SIST: Para realizar este poder hay que Gastar 3 de Sangre en vez de 1, una vez activado no se le podrá ver, oír o tocar, este poder no lleva al Inframundo ni permite relacionarse con fantasmas. Una vez se decida volver a ser capaz de afectar al mundo físico volverá a ser sólido y visible. **Ninguna** Disciplina funciona mientras se usa este poder

*Rituales Hechicería Assamita

Los de Hechicería Assamita Inteligencia + Ocultismo DIF Nivel del Ritual +3 Máx. 9 consumir 1 de Sangre imbuido en Kalif que es una planta alucinógena (el método para hacerlo es darle la droga a un recipiente para que este lo introduzca en el organismo al fumarla) o inhalar gran cantidad de su humo y gastar 1 de Sangre.

Algunos rituales duran hasta la siguiente noche no propicia, esto quiere decir que tires un dado x día y cuando saques un 1 será una noche no propicia, el libro aconseja que se apunte en un calendario para que resulte coherente

En 2ª ed. los Assamita tenían unos Rituales Taumátúrgicos, pues bien resulta que la Taumaturgia esa, era la Hechicería Assamita, por lo que esos rituales que aparecían como taumátúrgicos son de la Hechicería. Los rituales de Hechicería Assamita pueden ser enseñados a otros Assamita que se costea como una disciplina ajena al clan, lo puedes apuntar como Taumaturgia aunque esto no da acceso ni a las Sendas ni a los Rituales Tremere sólo da acceso al Ritual Assamita a no ser que les sea enseñado x un Tremere (como es lógico) o como Hechicería Assamita pero no te da acceso a las sendas a no ser que seas de la casta de los Hechiceros o estos te enseñen lo cual es muy difícil siendo de otra casta.

***Rituales Hechicería Assamita**

Ritual de

N1 Guijarro de la Montaña

Crea un enlace místico entre el Hechicero y un Assamita, el Hechicero debe meditar 1h con una piedra del monte Alamut en la boca, luego la empapa en su sangre y en la del Assamita con la que se vaya a establecer el vínculo y le da la piedra al Assamita mientras entona unos cánticos. Se tarda 1h y media a completarse. Una vez terminado cuando el otro Assamita se coloque la piedra en la boca y repita el cántico (5min) se inicia un vínculo igual al de Tocar la Tierra. Este ritual es permanente y sólo funciona con el Hechicero y el sujeto.

N1 Sangre de paz

Permite al mago convertir 1 de Sangre en una droga potente. Usada con una jeringuilla o aplicada a la piel, la víctima cae en un profundo sueño, pero puede resistirse con una tirada de FV DIF Inteligencia + Ciencia del Assamita. LLeva 10min gastar 2 Sangre, 1 para aplicarlo y otro para tratarlo.

N1 Tocar la Tierra

Permite contactar con otro Assamita para ayudarlo. Se coge un estilo y se escribe en mesopotámico el nombre del Assamita a ayudar en una tablilla de arcilla aún húmeda. Una vez endurecida, se sumerge en ácido para que se reblandezca. Cuando comienza el ritual, se dibuja en un suelo embaldosado la imagen estilizada de un ojo con su orbe, pupila e iris; el ojo debe ser tan grande como para que quepa un gato, perro o roedor. Utilizando un mortero se reduce la tabla a polvo y se mezcla con comida que se ofrece al animal. Una vez ingerida se degolla al animal y se espera a que la sangre se extienda 4 sitios más allá de la línea que delimita el orbe del ojo. Cuando hable al oído del animal el Assamita cuyo nombre estaba en la tablilla lo oírás, cuando se ponga la oreja junto a la boca del animal el Hechicero lo escuchará. Funciona sin importar la distancia. Mediante el animal se puede utilizar cualquier senda o poder ritual para beneficiar al blanco, además puede pasarle al blanco cualquier objeto que quepa en la palma de su mano.

Ritual de

N2 Don del Toro de Mitra

Hechicero y sujeto deben estar conectados mediante Guijarro de la Montaña o Tocar la Tierra. EL Hechicero coloca una pequeña hoja afilada dentro de un pellejo o bolsa transparente y se la da al sujeto. Éste se abre una incisión en el pecho. La sangre que sale de la herida se desvanece volviendo a aparecer dentro del recipiente que desee el Hechicero. De este modo el sujeto suele pagar al Hechicero por sus servicios. Dura 1 turno x punto de Sangre que done el blanco

N2 LLamada de la sangre

Crea un enlace psíquico entre dos personas voluntarias. Si uno muere, el otro tiene una clara pero somera visión del modo en el que el otro fallece, por supuesto, honorablemente en un contrato, traicionado o engañado. Cuesta 2 de Sangre a cada uno, pero sólo uno debe conocerlo. Lleva 1h completarlo.

Ritual de

N3 Acercarse al Velo

Además de el ingerir el Kalif, se baña en la sangre de un toro recién sacrificado y se medita. El ritual dura 8h en las que se tienen visiones primero de recuerdos desagradables y después de placeres sensuales. Se efectúa con propósitos investigadores buscando los secretos de la apoteosis, esto permite que el N° de éxitos obtenidos al hacer el ritual se resten a la DIF de la primera Senda o Ritual que invoque tras haber completado este ritual. Esta ventaja no se aplica si se pierde algún punto de sangre antes de invocar la Senda o Ritual

Ritual de

N4 Dirigir la Lanza de Ahriman

Se coge un retrato exacto del blanco o algún objeto que le pertenezca y se lo traga. Espera durante 1h y luego se abre el estómago (o se deja que otros Hechiceros lo abran) para extraer el objeto. Hasta la siguiente noche no favorable, cualquier Assamita que posea el objeto o la imagen reduce la DIF (tantos niveles como éxitos se obtuviesen en el ritual) de todas las acciones que le acerquen a asesinarlo (a discreción del Narrador que acciones se consideran que le acerque al asesinato)

*Rituales Hechicería Assamita

N4 Marduk Triunfal

Este ritual aumenta la DIF de todas las acciones del blanco que amenacen directamente la vida o posición (a discreción del narrador). En el ritual participan un N° indeterminado de Assamita, cada uno se abrirá las venas y derramarán su sangre dentro de una copa de bronce, una vez mezclada bien todos beberán de ella. Se tarda 1h + 20min x participante (excluyendo al Hechicero) el Hechicero puede subir la DIF del blanco en tantos puntos como asistentes, aunque no podrá aumentarse la DIF de esta forma x encima de 9. Dura hasta la siguiente noche no propicia

Ritual de

N5 Luz de venganza

Gastar 1 de Sangre y usándola para cubrir una fuente de luz (una bombilla), convierte esa luz en una fuente de daño. Cualquier Vástago que sea dado debe tirar Resistencia + Fortaleza DIF N de Hechicería Assamita del Hechicero, como si le diera un rayo de sol. El efecto dura de 2-10 min. y el ritual toma 3 turnos. Las heridas causadas son letales.

N5 Marduk Muerto y Resucitado

Si el Assamita beneficiado del ritual consigue diabolizar a su blanco antes de que amanezca, el sire de la víctima, todos los chiquillos del sire, todos los chiquillos del blanco y cualquier vampiro vinculado comparten las sensaciones de este mientras muere. Cada Uno pierde 1 de Sangre y 3 de FV que van a para al asesino (no se puede exceder el límite x generación) si esta repleto el excedente va a para al Hechicero. Todos los afectados perderán 1 de FV cada 10min que pasen en presencia del diabolista o el Hechicero por flashback de la defunción del diabolizado hasta que pasen 13 noches no propicias.

N5 Ver con los Ojos del Cielo

Permite localizar a un objetivo, es necesario poseer un retrato o un objeto. No importa lo lejos que esté, se tendrá una visión del blanco donde podrá ver el lugar exacto donde se encuentre

Ritual de

N6 De la Garganta de Marduk

Permite crear una pócima para descender de Generación. Es necesario mezclar mercurio, oro fundido, una amplia variedad de proteínas animales y vegetales y otros componentes exóticos con la vitae se tardan 8h en producir 1/4 de punto de Sangre. Se deben consumir un N° de estos puntos de sangre alquímica = Reserva de Sangre Máx. del vampiro de generación deseada (hay que tener en cuenta que sólo se puede bajar 1 generación de esta forma). No debe transcurrir más de 1 semana entre cada ritual ya que si pasa, el elixir se echa a perder. Cuando se tenga lista la cantidad de sangre requerida, el Assamita que lo consuma debe hacer una tirada extendida de Resistencia DIF 9, debe acumular N° éxito = N° de puntos de sangre alquímica consumida (esta sangre no se añade a la reserva), los pifias no detienen el proceso pero hacen 6 puntos de daño letal, durante este estado de asimilación cualquier ataque contra el Assamita tiene como Máx. DIF 2 (*vamos, que es automático*)

N6 Evadir Maldición

Uno de los primeros logros de la Tajdid es este ritual que permitir tolerar la sangre de un vástago temporalmente. Toma 5min. mientras se alimenta y dura N° turnos = éxitos Resistencia + Ocultismo (DIF puntos de Sangre ingeridos +2. Deben ser los primeros a gastar. En el siguiente turno en el que se acabe la inmunidad, estos se puntos se pierden y por cada punto de estos que quede sufre una herida agravada.

Ritual de

N7 Sangre curativa

Meditando 10min sin interrupción puede usar su sangre para curar heridas agravadas. Puede curar una herida x turno sin los límites normales de 1 por día y sin tiradas de FV.

Hechicería Dur – An – Ki

Siempre que no se especifique nada FV DIF Nivel de la Senda +3 y gastar 1 de Sangre. Como regla opcional la puntuación de Dur – An – Ki no puede sobrepasar Resistencia debido al desgaste físico que requiere esta Senda tales como danzas frenéticas, auto-tortura, meditación...

-Senda del Mal de Ojo

Los poderes no son acumulativos, mientras se esta bajo el uso de un poder se es inmune al resto de los niveles. El blanco podrá deshacerse de la maldición antes de que se lleve a cabo. Los que tengan FE Verdadera pueden eliminarlo rezando. Los ocultistas pueden celebrar rituales Astucia + Ocultismo DIF 8 1 éxito = -1 éxito a la tirada del invocador. Ningún exorcismo puede recuperar lo perdido. El Ashipu no tiene en ningún momento control sobre la forma que tomará el poder

N1 Humillación

Hace que el blanco sufra algún bochorno terrible durante las noches siguientes

SIST: El blanco será víctima de una humillación en algún momento de la siguiente semana. Si el Narrador utiliza el trasfondo opcional de Prestigio cada 2 éxitos -1 a Prestigio a no ser que haga algo para mejorar su reputación

N2 Pérdida

El afectado sufre una pérdida de bienes materiales y alguna posesión de gran valor sentimental asumiendo que la tenga, la pérdida no se produce de forma mágica asume la forma de algo natural (incendio, robo...)

SIST: El blanco pierde 1 en Recursos. El Narrador decide la pérdida sentimental. Si todo lo demás falla podrá perder 1 criado o 1 en Rebaño. Aunque no se tenga Recursos siempre se arrebató algo, como el Refugio

N3 Peligro

Pone al blanco en peligro durante las noches siguientes, ni Ashipu ni blanco saben cuando, aunque es posible escapar de las situaciones que se originen

SIST: N° éxitos determinan el N° de peligros y su seriedad.

1 éxito 1 peligro leve (atraccador)

2 éxitos 2 entre leve y moderado (accidente de coche)

3 éxitos 3 entre leve y moderado

4 éxitos 3 entre moderado y serio (derrumbamiento de edificios, entrada de Refugio obstaculizada a punto de amanecer)

5 éxitos 3, 1 de ellos catastrófico (tropezar con una manada de Lupinos, se incendie el refugio de día)

Cada noche el blanco tiene 50% de traer algún peligro. La maldición continúa hasta que tienen lugar o se levante la maldición

N4 Enemigo

Los amigos dan la espalda y aparecen enemigos.

SIST: 1 éxito = -1 en 1 Trasfondo a elegir entre Aliados, Contactos, Influencia o Criados o recibirá 1 punto de Enemigo (Defecto). No es posible perder más de 2 puntos en un mismo trasfondo

N5 Chashm Zakhm

Pronunciando una exagerada alabanza, una ofensa cruel o una profunda admiración hacia el blanco, hace que al turno siguiente sea objetivo de algo realmente malo

SIST: 2 éxitos = 1 agravado absorbible normalmente el discurso da forma a la desgracia

Hechicería Dur – An – Ki

-Senda de la Música de las Esferas

Es necesario tener Interpretación 3 para usar esta senda. EL N° de personas afectadas viene dada por

1 éxito 1 persona

2 éxitos 2 persona

3 éxitos 6 persona

4 éxitos 20 persona

5 éxitos Todo el que se encuentre cerca del vampiro (auditorio, multitud)

LA música debe escucharse en directo y en vivo, no funciona de otra forma. Este poder puede usarse oculto en una melodía, pero entonces hace falta que se escuche durante 1min para que haga efecto. Si no aunque sólo se active el poder durante 1 turno, los oyentes Percepción + Ocultismo DIF 5 + éxitos para detectar la fuerza antinatural de la música

N1 Canción de Mercurio

Niega el efecto de otros poderes de esta Senda mientras la música continua.

SIST: Gastar 1 de Sangre no hace falta tirada

N2 Canción de Venus

Funciona igual que Presencia N1 *Fascinación*

SIST: Los efectos son los mismos pero es posible dirigir los sentimientos afectuosos del afectado hacia cualquiera que desee incluido él mismo. Dura hasta final de escena. Los afectados pueden resistirse gastando 1 de FV x cada turno que permanezca cerca de esa persona. Si se gastan tanta FV como éxitos se deshará de la Canción de Venus

N3 Canción de Marte

Funciona igual que Fascinación pero a la inversa, la gente afectada despreciara a un objetivo elegido por el Ashipu

SIST: Dura 1 escena. El objetivo de la rabia no tiene porque estar presente, se puede gastar FV para resistir esta cólera, si el Ashipu gasta 1 de FV además de lo exigido por la senda se entrará en Frenesí (aunque enfocado al objetivo) a no ser que Autocontrol DIF 7, los mortales entraran en un estado de rabia similar a no ser que Autocontrol DIF 5

N4 Canción de Jupiter

Hace inmunes a los usos de Presencia mientras la música continua.

SIST: Cualquier otro poder mental que se utilice sobre cualquier miembro del público tiene DIF +2 máx. 10 durante el resto de la escena. Durante el resto de la escena la DIF -2 para resistir Frenesí o Röttschreck

N5 Canción de Saturno

Infunde un terror abrumador obligando a huir

SIST: Los Vampiros entran en Röttschreck si no pasan Autocontrol DIF 7, los mortales igual, pero dependiendo de la naturaleza el terror puede adoptar otra forma distinta a huir

Hechicería Dur – An – Ki

-Senda del Pacto de Nergal

Los poderes no son acumulativos, un poder superior sustituye al inferior anulándolo como si no hubiese hecho nada. La Fortaleza no sirve contra la mayoría de los ataques, pero cada punto concede 1 dado adicional para resistir los efectos de los N4 y 5. El Pacto de Nergal no funciona en aquellos que poseen una Senda / Camino + alta que la del Hechicero.

N1 El Toque de Maskim

Reduce atributos al tocar al blanco

SIST: Si éxito el blanco pierde 1 en todos sus Atributos Físicos. Dura 1 escena. Este poder no se puede repetir en la misma persona, ni se acumula con otros poderes de la senda, pero si con Disciplinas.

N2 Aliento de Ereshkigal

Reduce los atributos

SIST: Si éxito el blanco pierde 1 en todos sus Atributos Físicos. EL blanco debe encontrarse a no más de 15m. Es posible repetir el poder para seguir reduciendo atributos pero hay que sacar tantos éxitos como se sacase en la anterior tirada. La duración queda marcada por la primera tirada

1 éxito	1 escena
2 éxitos	1 noche
3 éxitos	2 noches
4 éxitos	4 noches
5 éxitos	1 semana

Es posible eliminar el efecto logrando recuperar los valores iniciales de los atributos, por lo que vampiros y Ghouls en menor medida pueden contrarrestarlo los mortales tendrán que aguantar la duración

N3 La Bendición de Nergal

Cura enfermedades y elimina los efectos de cualquier nivel de esta senda

SIST: Con un uso sura infecciones normales, a discreción del Narrador las crónicas podrían requerir 2 usos y otras que carezcan de curación o realmente desagradables tres (SIDA, ébola...). Sólo es necesario 1 uso para eliminar cualquier efecto de cualquier nivel de esta senda. Por muy severa que sea una enfermedad este poder paliará los síntomas y mantendrá al sujeto con vida (o no muerto) un día más, por lo que podrá hacer que se mantenga con vida el tiempo necesario para curarse él mismo o curarle. Este poder cura la enfermedad no los niveles de salud perdidos

N4 La Cólera de Nergal

Causa una grave enfermedad que se desarrolla a un ritmo sobrenatural a la víctima tocándola

SIST: 1 éxito = 5h afectado por la enfermedad. Mientras se sufra la enfermedad Resistencia + Supervivencia DIF 8 cada h, si falla pierde 1 de FV y 1 en todos sus Atributos Físicos. Si la Resistencia llega por debajo de 0 muere o cae en letargo, el blanco debe acumular 5 éxitos para finalizar la enfermedad. Si se reciben cuidados médicos es posible sustituir Supervivencia x Medicina del doctor si es más alto que la Supervivencia en la tirada de resistencia

N5 Viento enfermizo

Invoca una enfermedad para que actúe en un área infectando a los presentes

SIST: Gastar 1 de FV además del de Sangre y la tirada normal. N° éxitos = N° de personas afectada

1 éxito	4 personas
2 éxitos	8 personas
3 éxitos	12 personas
4 éxitos	20 personas
5 éxitos	Todo el que se encuentre en el área inmediata al vampiro (auditorio, multitud...)

La enfermedad se incuba durante 1 día x punto en Resistencia del afectado. Cuando se manifiesta, pierde 3 en todos sus Atributos Físicos hasta un mínimo de 0. Por cada día que guarde cama o duerma si es vástago resistencia + Supervivencia DIF 7 Si tiene éxito recupera 1 en todos su Atributos Físicos, si falla pierde 1 en Resistencia. La maldición termina cuando se recuperan todos los puntos en los Atributos. Al igual que en el N4 si se reciben cuidados se puede sustituir Supervivencia x Medicina del que lo cuida. Este poder a diferencia de los otros no protege de los niveles inferiores, que se pueden aplicar para que pierda más puntos en Atributos

*Rituales Dur – An – Ki

Siempre que no se especifique nada FV DIF Nivel del ritual +3 Máx. 9

Ritual de

N1 Bautismo Protector

Bautizando a un sujeto con agua y sangre (de cualquier procedencia) que descansan en un cuenco metálico con 40 llaves se hace inmune durante el resto de la noche a la Senda de Taumaturgia designada por el Ashipu siempre que esta afecte al sujeto (no puede proteger contra el Encanto de las LLamas ya que el fuego va contra un lugar concreto no hacia una persona). No puede usarse más de 1 vez en la misma noche sobre una misma persona

N1 Exorcizar la Fiebre

Permite eliminar la fiebre de una persona, 1 éxito basta para curar enfermedades que causen estados febriles (gripe por ej.) otras dolencias, pueden requerir más éxitos

N1 Horóscopo

Permite obtener información de las estrellas y los planetas en el momento del nacimiento (o Abrazo), 1 éxito = 1 dato como la Naturaleza, sus mayores aptitudes (Atributos por encima de 3) o **de forma general** las tragedias de su pasado

Ritual de

N2 El Grito de Sangre de la Tierra

Crea una tablilla de arcilla y con 1 de sangre de alguien asesinado que debe ser recogido tras su muerte. Una vez elaborada, la tablilla gritará cuando sea tocada por su asesino. La Tablilla mantiene su poder durante 1 mes hasta que el asesino la toque. La tablilla sólo gritará una vez

N2 Presagio Astral

Permite discernir sobre el futuro cercano de una persona. Cada éxito indicará un hecho significativo sobre el futuro cercano. Las pistas serán breves y, en cierto modo vagas. Es probable hacer mal uso del ritual. El Narrador no debe dar información detallada, sólo pistas. Sólo se puede hacer una lectura x historia.

Otras versiones más poderosas de este ritual permiten hacerlo sobre un grupo de personas

N3 un organismo (camarilla o pequeña empresa)

N4 Institución mayor (gran empresa o ciudad)

N5 Una nación

De todos modos, los acontecimientos que se producen a escala nacional rara vez proporcionan una información más concreta que un análisis económico o político decente

N2 Someter a los Cielos

Provoca meses de sequía en el territorio del blanco, para ello escribe maldiciones y el nombre del blanco en diversos papeles. Tras pintar la calavera de un asno con colores chillones, pone los papeles entre sus dientes y tira la cabeza en un pozo, a ser posible del blanco. Usar un pozo que no se encuentre en el terreno del blanco da DIF +2 al ritual. Durante 1 mes x éxito ningún territorio del blanco recibirá lluvia

Ritual de

N3 Retrato de Pasión

Obsesiona a alguien con un retrato. Es necesario poseer Pericias (Pintar) 3 y Gastar 1 de sangre que se mezcla con la pintura y tener algo de sangre o saliva del blanco que también se mezcla, cuando el blanco vea el cuadro quedará obsesionado con la persona retratada durante 1 semana x éxito. El afectado gastara todo su tiempo libre en buscar a esa persona. Si la encuentra pasará el mayor tiempo posible con ella mientras dure el poder, al finalizar este a discreción del Narrador. El blanco puede resistirse 254h si gasta 1 de FV pero debe haber un buen motivo. Si se pinta alguien imaginario el poder falla o que el blanco encuentre a alguien muy parecido.

N3 Toro Celestial

Transforma a un animal en el equivalente a un Ghoul con 1 en Potencia y Fortaleza durante 1 noche, durante la cual podrá utilizar sus sentidos y controlar sus actos siempre que lo desee. Para ello baña al animal en aceites y le muerde

*Rituales Dur – An – Ki

Ritual de

N4 Kudurru

Hace que las actividades que realice dentro de un área delimitada por 5 stelae resulten más sencillas. Las stelae deben ser iguales y debe tallar en ellas símbolos que representen a él y el terreno; puede usar imágenes de cualquier cultura. Tras esto esconde 4 en los límites de territorio y la 5 en un templo o iglesia. Este ritual cuesta 1 de FV permanente y requiere el uso de por lo menos tres reliquias sagradas menores (Hostia consagrada, polvo de la tumba de un imán...) Una vez afectada, el área que no puede ser mayor de diversas manzanas de una ciudad no sufrirá penalización ninguna por el entrono. Dura hasta que alguien encuentre y rompa una de las piedras. Este ritual no puede solaparse, por lo que si otro quiere hacer el ritual en un lugar ocupado no podrá

N4 Tamimah

Crea un Talismán que da al portador conocimiento de una Disciplina concreta. El talismán puede guardar cualquier disciplina menos las sendas taumátúrgicas o cualquier tipo de hechicería. Puede guardar tantos Niveles de una disciplina como puntuación en Dur – An – Ki -2 (si se tiene a 5 que es el Máx se podrá crear un talismán que guarde hasta el N3 de una Disciplina) Si el personaje ya conocía la disciplina se escoge la mayor de ellas (si se tiene Dominación a 1 y el talismán da Dominación 2 la puntuación será de 2, si fuese al contrario el talismán no serviría de nada). Para realizar el talismán hay que diabolizar a un vampiro que conozca el nivel deseado, la diabler realizada para crear el talismán no sirve para bajar la generación. Los Assamita crearon diversos talismanes antaño.

Ritual de

N5 El Portal de Apsu

Este ritual requiere un tanque apsu (gran tanque de agua bendita) consagrado a Enki (dios del mar subterráneo y maestro de toda la magia) en el que se vierte aceite de rosas y gastar 1 de Sangre que también se vierte y se añade un frasco con agua dulce del lugar a viajar. Tras esto podrá saltar y aparecerá al instante en el otro medio de agua dulce

N5 La Venganza de Lilith

Elimina durante 1 mes una Disciplina de un vampiro. Hacen falta 5 reliquias sagradas diferentes que el mago consumirá durante el ritual (una hoja de un árbol en el que descansó Mahoma, una Hostia sagrada...) Para hacer esto gasta 1 de FV y causa 1 agravado no absorbible y debe resistir Röttschreck. Se debe poseer el Nombre Verdadero o una muestra corporal del vampiro a maldecir o las cartas del horóscopo de su nacimiento mortal y su abrazo. Cada éxito hace que pierda 1 en la Disciplina que elija el hechicero, si se menciona una que el blanco no tiene el ritual fracasará dura un mes y no se podrá utilizar este ritual en nadie hasta que no finalice la primera maldición

Ritual de

N6 El Beso de Jacob

Con este ritual es posible capturar el alma de una persona en su último aliento, para ello se besa a la víctima en el momento exacto de su último aliento. Sólo funciona con seres que respiren. El Ashipu gana una reserva de FV igual a la FV del blanco, cualquier gasto de FV que haga procederá de esta reserva hasta que se agote y estos no se podrán recuperar. También se accede a todas las Habilidades de la víctima mientras tenga FV robada

Ritual de

N7 Hacer Retroceder a los Cielos

Permite retroceder en el tiempo al intervalo desde el 68 a.C. hasta principios del Siglo V, gastar 1 de FV permanente sacrifica un carnero cuya sangre se vierte en los que van a realizar el viaje, se gira la esfera astrológica desde su posición real hasta las de la época todo ello en un verdadero templo Mitraico. Si éxito las almas viajaran y se introducirán en cuerpos, estarán 1 mes lunar antes de volver automáticamente. Si se muere en el pasado no se puede volver. Se carece de poderes sobrenaturales, pero conservan sus Habilidades además de coger 1 punto de cualquier Habilidad que posea la persona (lo que permite hablar el idioma) estas habilidades no se mantienen cuando se vuelve, pero pueden aprenderse con experiencia. Se debe advertir que no cambien el pasado, hacer algo que cambie la historia (matando personajes históricos, enseñando cosas del futuro...) destruirá al personaje. Si se intenta deliberadamente cambiar la historia volverá de inmediato a su cuerpo y explotará. El Narrador no debe tomárselo demasiado en serio, es poderoso y puede utilizarse como un mecanismo de la trama. **Batu**

Hechicería Koldúnica (Sólo Tzimisce*)

-Senda Caminos del Espíritu

Se considera senda primaria y ninguna otra senda puede superar la puntuación de esta, aunque depende del Narrador si se puede tener otra como principal. La Senda Caminos del Espíritu a variado y actualmente lo que hace es ponerte en contacto con los espíritus de la tierra pidiendo que te protejan revelando las amenazas existentes

SIST: Carisma + Hechicería Koldúnica DIF 4 + Nivel de la Senda deseado. El personaje siente la/s presencia/s intrusas u hostiles. Este poder anula Ofuscación hasta N7 este no incluido

N1 "Ver" cualquier cosa en radio de 15m

N2 "Ver" cualquier cosa en radio de 100m

N3 "Ver" cualquier cosa en radio de 400m

N4 "Ver" cualquier cosa en radio de 1500m

N5 "Ver" cualquier cosa en radio de 7500m

-Senda Caminos del Agua

Esta senda ha variado de la mucho de la original y ha perdido su relación con la predicción.

SIST: Percepción + Hechicería Koldúnica DIF Nivel de la Senda +4 Los ojos se tornan de un color aguamarino casi iriscente cuando se usa este poder

N1 Charcos de Ilusión

Permite crear ilusiones tridimensionales sobre la superficie acuosa, esta podrá hablar y caminar pero es intangible y no puede abandonar los límites acuosos. Dura tantos segundos como éxitos

N2 Solaz Acuático

Funciona como Protean N3 *Fusión con la Tierra* pero el Koldun se funde en el agua, se necesita 2 éxitos y que el agua que tenga una profundidad min. de 0.5m y que tenga suficiente anchura. Se trata a todo los efectos como *Fusión con la Tierra* aunque si se busca activamente se tiene derecho a Percepción + Alerta DIF 8 para verlo

N3 Caminar sobre el Agua

Permite caminar sobre el agua independientemente del peso que se lleve, el agua actuará como una sustancia sólida. Dura N° de ESCENAS como éxitos

N4 Sirvientes Acuáticos

Invoca a sirvientes de agua, surgen de una fuente de agua y seguirán las sólo las instrucciones + precisas del Koldun, la forma de cada sirviente la determina el Koldun los rasgos las habilidades de cada uno las determina el Narrador. El daño contundente no les afecta pero el fuego les daña x2. Es posible unir varios para formar formas + impresionante (uniendo 5 se puede formar un dragón) aunque tendrá los rasgos + altos de entre todos (tomaría la Fuerza + alta de entre todos pero no tiene porque coger la Destreza del mismo si no es la + alta). Cada éxito da 1 sirviente duran 1 noche y se gasta 1 de FV x tirada

N5 Mareas Malditas

Crea remolinos sobre las aguas de 3m x éxito y tiene una Fuerza de 15 +5 x éxito. Los que queden atrapados Fuerza + Supervivencia DIF 8 (la potencia cuenta) necesarios N° éxitos = los del Koldun

Hechicería Koldúnica (Sólo Tzimisce*)

-Senda Camino del Fuego

Desarrollada a partir de la manipulación del magma de los volcanes del este de Europa se desprende un fulgor anaranjado al utilizarse. La utilización de esta senda puede inducir al Röttschreck (el Koldun no)
SIST: Manipulación + Hechicería Koldúnica DIF Nivel a utilizar +4

N1 Incinerar

Hace que el aire alrededor de un objeto que este a la vista se caliente hasta reducir el objeto a cenizas si no reúne 5 éxitos en 3 tiradas de Resistencia DIF 6 3 dados Objeto pequeño y combustible 5 dados Objeto medio y 7 dados si el objeto es grande o resistente al calor, cualquier objeto del tamaño de un caballo/coche o superior no se incinerará

N2 Despertar la Roca Fundida

Hace brotar una cantidad de magma líquida del suelo como para llenar una bañera esta produce 3 de daño agravado x turno y el Koldun puede dirigirla aunque se moverá muy lentamente. Dura N° de turnos = éxitos en cuanto termine el efecto se solidificará inmediatamente

N3 Puertas de Magma

Hace que el magma salga en columna creando un muro de 5m Máx. al solidificarse en el exterior, este muro seguirá caliente durante 2 turnos cualquiera que quiera atravesarlo Coraje DIF 8 si lo consigue podrá acercarse sufriendo 1 agravado x el calor que desprende tocarlo produce 3 agravados y atravesarlo 7 pasados los 2 turnos el daño -1 x turno aunque cuando al tocarlo no produzca daño se habrá solidificado se puede hacer un círculo alrededor del Koldun pero sólo tendrá 2m de alto

N4 Onda de Calor

El Koldun actúa como conductor de un géiser pudiendo lanzar sulfuro de hidrógeno contra el blanco sufriendo 5 de daño letal absorbible normalmente, los vampiros pierden además 5 de Sangre que se evaporan por el calor

N5 Erupción Volcánica

Crea un chorro de lava que sale disparado 7m hacia arriba x cada éxito la lava sigue brotando y dispersándose en ríos en las direcciones que desee el Koldun durante 1 turno. Cualquier cosa que toque sufre 3 de daño agravado x turno. Disuelve y quema cualquier cosa (el tiempo en que permanecen intactas las cosas a discreción del Narrador). Terminado el efecto la lava se solidifica atrapando las cosas en roca.

-Senda Camino del Pesar

Invocar los más deprimentes poderes de lo divino.

SIST: Gastar 1 de FV Manipulación + Koldunismo DIF FV del blanco Si fracaso, se sufren los efectos como si hubiera sacado 5 éxitos.

N1 Las Frustraciones de Nestrecha

Impide al afectado gastar FV para activar disciplinas o éxitos automáticos. Se debe poder ver al blanco. Dura tantos turnos como éxitos obtenidos

N2 Los Insultos de Krivda

Hace entrar al Frenesí al blanco mediante un insulto. El blanco cuando escucha el insulto tira Autocontrol DIF 5 + éxitos del Koldun o entra en Frenesí

Batu

Hechicería Koldúnica (Sólo Tzimisce*)

-Senda Camino del Pesar

N3 Las Lágrimas de Kruchina

Durante 1 turno x éxito, la víctima es sobrellevada por una intensa miseria, llorando descontroladamente. Las acciones que requieran concentración, serán imposibles mientras dure el poder. Los Cainitas, además, pierden 1 de Sangre x turno por la cantidad de sangre que pierden

N4 La Desgracia de Chernogolov

Durante 1 turno x cada éxito, el blanco pierde automáticamente 2 éxitos (que se consideran que no han existido) en cada tirada que intenta. Los fracasos obtenidos bajo el uso de este poder deberían ser desastrosos.

N5 La Hambruna de Marena

Se sufren 2 niveles de daño contundente no absorbible x éxito. Además de este daño, los Vampiros pierden 1 de Sangre x éxito del koldun

-Senda Camino de la Tierra

Cuando se utiliza los ojos del Koldun se tornan marrones y aparecen costras pequeñas de piedra
SIST: Resistencia + Hechicería Koldúnica DIF Nivel de la Senda +4

N1 Silueta Pétreo

Hace que la tierra en un radio de 30m inmovilice a los oponentes. El suelo se levanta a gran velocidad y se alza hasta las rodillas, los que queden atrapados deben reunir 5 éxitos en Fuerza + Supervivencia DIF 6 o quedan atrapados éxitos del Koldun x2 turnos

N2 Resistencia Sobrenatural

Toma el poder de la tierra para resistir el dolor. Este poder da a efectos prácticos Fortaleza 2 (o +2 a Fortaleza si ya se poseía) dura 1 escena

N3 Arenas Mortales

Hace que la tierra engulla al blanco durante un N° de turnos = éxitos del Koldun. Los mortales cada turno enterrado Resistencia DIF 7 o reciben 1 daño letal x turno

N4 Raíz de Vitalidad

Enterrando a una persona hasta el cuello invoca el poder de la tierra para que lo cure. El personaje debe permanecer 1 turno x nivel a curar y gastar 1 de sangre x nivel este nivel permite curar de este modo incluso daño agravado. Se tardan 3 turnos en salir sin ayuda durante los cuales se esta indefenso

N5 El Ánima de Drácula

Permite sacudir la tierra con violencia. Abarca un radio de 150m x éxito y dura N° de turnos = éxitos, los que se encuentren en el área 10 de daño letal absorbible normalmente. Para afectar estructuras ver tabla
1 éxito Daña 1 casa
2 éxitos Daña 5 casas de las cuales 1 dado de 3 derribadas
3 éxitos Daña todas las casas de un pueblo pequeño 1 dado de 8 derribadas
4 éxitos Daña las casas de media ciudad y/o torreones 1 dado de 10 derribadas
5 éxitos Daña a toda la ciudad y a los castillos 1 dado de 12 casas derribadas

-Senda Camino del Viento

Con este poder se puede controlar las capacidades del viento, pero los vientos que maneja son denominados “vientos negros” por sus capacidades mágicas que los Koldun impregnan en ellos. Cuando se utiliza esta Senda ráfagas de aire se arremolinan alrededor del Koldun

SIST: Astucia + Hechicería Koldúnica DIF Nivel de la Senda a utilizar +4

N1 Vientos de Culpa

Invoca unos vientos místicos que acosan a la víctima aterrorizándola, el blanco está convencido de que escucha voces que le susurran actos horribles (se anima a la improvisación del Koldun o del Narrador) haciendo que pierda 2 dados de Coraje (min. 1) en presencia del Koldun, un efecto repetido puede crear una lealtad inquebrantable por el miedo.

1 éxito 1 escena

2 éxitos 1 noche

3 éxitos 1 semana

4 éxitos 2 semanas

5 éxitos 1 mes

N2 Viento Cortante

Crea una brisa fría que sopla en un radio de 30m, los afectados -2 a Destreza incluido vampiros y el movimiento se reduce a la mitad y sufren 1 de daño contundente (absorbible normalmente). Cualquiera que trate de entrar en la zona debe gastar 1 de FV. No afecta al Koldun

N3 Vientos de Letargo

Crea un viento que induce cansancio, los afectados por la ráfaga Resistencia + Supervivencia DIF 8 o reducen a la mitad sus reservas de dados relacionadas con acciones físicas, además reduce la velocidad a la mitad. Este poder tiene un radio de 60m y dura 2 turnos x éxito. No afecta al Koldun

N4 Cabalgar los Vientos

Este poder debe ser invocado al aire libre y permite al Koldun viajar a una velocidad de 100Km/h, el cuerpo del Koldun desaparece con una racha de viento materializándose en el destino. El poder dura 1 escena aunque puede repetirse. El Koldun no posee control para maniobrar en interiores sin tropezar

N5 Cuerpo de Céfito

Transforma el cuerpo en aire permitiendo moverse el doble de rápido y pudiendo filtrarse a través de las grietas + pequeñas, en este estado su cuerpo mantiene su forma original, aunque demasiado efímero para apreciar detalles del físico, gastando 1 de FV al transformarse se pueden usar los demás niveles de la Senda. La transformación tarda un turno dura Máx. 1 noche y puede deshacerse tras 1 turno de concentración, no se pueden usar otras sendas o disciplinas en este estado ni se puede afectar físicamente las cosas o afectarle al Koldun

***Rituales Koldúnicos**

Si no se especifica Inteligencia + Sabiduría Popular DIF Nivel del ritual +3 Gasto de 1 de Sangre
DIF Máx. 9

1 éxito el ritual se desarrolló correctamente

Fallo no produce efecto alguno

Fracaso el Koldun tendrá graves problemas

No se puede tener un ritual de nivel mayor al nivel de la senda primaria Caminos del Espíritu

Ritual de

N1 Abrazo de la Muerte

Permite a un amo vampírico saborear el Abrazo de un chiquillo a lo largo de un prolongado período de tiempo. Cada noche, extrae 1- 3 de Sangre mortal de su elegido y la sustituye por la suya (en = N°). A medida que más sangre vampírica forma parte del mortal, este se va transformando en vampiro, muriendo lentamente para llegar a ser un vampiro (cuando se sustituyan 10 de Sangre) tras “morir” durante 1 día. Si es incinerado el Ritual no habrá servido para nada, pero si es enterrado los últimos estadios de la transformación, después puede ser desenterrado por los sirvientes del vampiro. Como resultado de esto el chiquillo posee una devoción aún más fuerte que el Juramento de Sangre. Si por algún medio el Ritual no es terminado la víctima revierte a su estado natural al cabo de un día (vuelve a ser mortal).

N1 Despertar el Agua

Se vierten en una fuente de agua (palangana, cazo...) N° puntos de sangre como puntos de FV se quieren recuperar y se beben mezclada con el agua recuperando la FV gastada anteriormente sin sobrepasar el límite máximo solo puede hacerse 1 vez x noche y se deben mezclar cada 1 de sangre con 11 de agua.

N1 Hospitalidad

Permite despertar a los espíritus del refugio, que se manifiestan en objetos que asumen conciencia y mostrando personalidades únicas, los Tzimisce pueden ordenar silencio a estos espíritus que se muestran obsequiosos y serviles, no obstante, si se les trata mal o un intruso los trata con amabilidad podrían no avisar de la presencia de extraños que es su función específica

N1 Reflexiones

Cogiendo un objeto fabricado con elementos naturales y lanzando el ritual en cualquier momento de las 24h siguientes, la mente del Koldun viajará hasta el lugar donde recogió el objeto y podrá examinarlo minuciosamente (mirando tras los muebles y en cajones). La zona que examinará estará tal y como estaba en el momento de coger el objeto. El N° de turnos que se puede visitar la zona son los éxitos conseguidos + FV. El objeto sólo se podrá usar en una ocasión.

Ritual de

N3 Conjurar Demonio Menor

Permite invocar demonios menores de las tierras eslavas que no tienen conexión con los seres infernales, no intentan establecer pactos, la relación es la de amo y vasallo (aunque muy malicioso e intratable) todos los demonios tienen nombres que deben ser aprendidos x el Koldun y “juramentados” a este aceptando 1 o de su sangre. Se pueden retener a tantos demonios como Carisma/ Intimidación (el + alto).

Los demonios no están “atados” al hechicero sino que debe negociar con ellos o intimidarles para que presten sus servicios. Pueden adoptar virtualmente cualquier forma.

Ritual de

N4 El Abrazo de la Tierra

Invoca a los espíritus de la tierra para dar poder a la tierra que rodea al Tzimisce, permitiéndole utilizar esta tierra como si fuese su tierra “natal”. El ritual no se puede celebrar más de una vez por semana y sólo funciona durante 1 día

N4 Lazos que Atan

Tras derramar 4 de Sangre sobre la tierra e ingerir el barro resultante, el Koldun tiene DIF -1 a Hechicería Koldúnica que realice durante las siguientes 3 noches; no tiene efectos acumulativos

*Rituales Koldúnicos

Ritual de

N5 Conjurar Demonio Mayor

Invoca a una poderosa entidad demoníaca. Un ser de estas características no suele verse afectado por la intimidación y se debe negociar con él y no tiene reparos en matar al Koldun si la oferta no es de su agrado por lo que no se suele utilizar. Tienen nombres individuales y pueden asumir cualquier forma

N5 Impulso Interior

No necesita gastar sangre basta con una palabra y un gesto, el ritual permite que pasando Manipulación + Empatía (DIF FV de la víctima) manipular las emociones de alguien vinculado con el juramento de sangre, transformando el amor en lujuria, devoción fraterna, miedo, odio...

N5 La Mirada de la Gorgona

Transforma al blanco en piedra. El blanco debe estar presente toda la h que dura el ritual, el Koldun gasta 2 e Sangre y da un 3º al blanco que debe ingerirlo (voluntariamente o por la fuerza). Si es un Vástago puede resistirse con FV DIF 8 los éxitos se restan a los del Koldun. Es permanente en los humanos y dura 1 año x éxito en Vástagos. Petrificado no se pierde sangre, aunque cuando retome su forma Autocontrol DIF 9 o Frenesí. En este estado no se percibe nada.

Ritual de

N6 Crear Vozhd

Combinado con Vicisitud permite crear un Vozhd (Ghoul de la Guerra) reuniendo min. a 15 Ghouls (generalmente son 20 o +) humanos o animales y beber a la fuerza una mezcla de sangre de todos ellos (1 de Sangre x miembro) para comenzar, el ritual que consiste en un canto continuo, que el Koldun debe recitar mientras funde los Ghouls con Vicisitud se tardan Nº de Ghouls -7h durante las cuales no se puede interrumpir el cántico, si esto requiere mantenerse despierto deberá superar las tiradas de Vía/ Senda **Fuerza 8 Destreza 2 Resistencia 6** Percepción 1 Inteligencia 1 Astucia 6 Alerta 5 Pelea 2 Intimidación 6 FV10 **Potencia 6 Fortaleza 4.** 10 dados extra para reserva de ataque gastar Máx. 4 x acción. Si apresara alguien recibe ataque automático siguiente turno de 8 dados. Reserva de Sangre 20 gasta Máx. 2 x turno. 18 Niveles de Salud OK. x5 -1 x5 -2 x5 -5 x3 Inmune a Dominación, Animalismo o Presencia Sólo obedece al Koldun

Ritual de

N9 Dracul

Aparte de poseer Hechicería Koldúnica N9 o más el celebrante debe poseer Vicisitud 6, sólo se conoce a 2 Tzimisce (Yorak y Dracon de Bizancio) el ritual otorga las energías de la vieja patria transformándolo en dragón con los siguientes Atributos Fuerza x3, Resistencia x2, Destreza x 1'5, gana 5 niveles de Magullado adicionales, se desarrolla una piel de escamas = Armadura clase 4 puede beber sangre normalmente y devorar la carne de los que mata. Es posible masticar y tragar un cadáver humano completo (12 Niveles de Salud) x turno si no hace nada + que comer, x Nivel de Salud consumido puede regurgitar un ácido que inflinge 1 de daño letal x Nivel de Salud invertido Máx. 6 x disparo. DIF -1 para impactarle pues es enorme

Hechicería Nahuallotl (Sólo Tlacique*)

Siempre que no se especifique nada FV DIF Nivel de la Senda a utilizar +3

-Senda de Xipe Totec

N1 La Carga de Otro

Reduce el dolor de otro asumiéndolo el Tlacique.

SIST: Gastar 1 de Sangre, tocar al blanco, los éxitos de la tirada permiten absorber penalizaciones de otro. Ej. Un compañero en Herido -2 y se sacan 3 éxito, opciones, gastar 1 éxito para eliminar 1 del penalizador, lo que dejaría a ambos con -1; o gastar 2 éxitos y dejar al compañero sin penalizador y el Tlacique con -2 (aunque ileso en niveles de salud ya que el poder sólo afecta a los modificadores) el 3º éxito se perdería ya que no sirve para nada en este caso. Este poder puede resistirse si se desea FV DIF 5 resta éxitos al Tlacique. El poder dura 1 escena o hasta que decida el Tlacique

N2 Obsidiana Destruida

Permite ignorar penalizadores por herida

SIST: Gastar 1 de Sangre, cada éxito elimina 1 punto de penalización. Dura 1 escena

N3 Imponer la Carga a Otro

Reduce el dolor del Tlacique pasándoselo a otro

SIST: Gastar 1 de Sangre tocar al blanco, funciona igual que la *Carga de Otro*, pero es el Tlacique el que pasa las penalizaciones que tiene a otro. El blanco se resiste con FV DIF 8. Al igual que en el N1 no traspasa los niveles de salud, sólo los penalizadores

N4 Filo de Obsidiana

Permite atacar a distancia. Las heridas aparecen en el blanco como si hubiera recibido el ataque de un filo invisible.

SIST: Gastar 1 de Sangre, Reserva de Daño = éxitos de la tirada + Inteligencia. El daño es de tipo letal y aunque no se puede esquivar el ataque, el daño se resuelve normalmente. Se puede afectar a cualquiera que este en el campo visual

N5 Flagelar

Igual que *Filo de Obsidiana* N4 pero afecta a varios objetivos

SIST: Igual que *Filo de Obsidiana*, pero se pueden afectar cada turno a N° de personas = Inteligencia

*Rituales Nahuallotl

Siempre que no se especifique nada Inteligencia + Ocultismo DIF Nivel a utilizar +3 y gastar 1 de Sangre y un sacrificio animal o humano dependiendo del Nivel (la fuente de sacrificios humana viene de voluntarios (a cambio de riquezas y protección para sus familias), criminales y cualquier persona relacionada con el Sabbat. Los rituales que utilizan humanos voluntarios DIF -2

Ritual de

N1 Espejo de los Dioses

Se embadurna la superficie del espejo con el punto de sangre y la sangre de un animal (con que tenga el tamaño de un gato vale) que desaparece según va cubriendo el espejo. Durante tantas h como éxitos cualquier persona que este bajo los efectos de senda o ritual de cualquier magia de sangre tendrá un reflejo centelleante cuando se mire al espejo. Si el espejo es de obsidiana dura 1h más

Ritual de

N2 Sudario del Día

Se lanza sobre cualquier objeto de madera afilado que tenga el tamaño para estaquear a un vampiro. Este se sumerge durante 2h en la mezcla del punto de sangre y la sangre de dos animales pequeños uno nocturno y otro diurno y hace que al siguiente vampiro al que se le clave el arma encantada (no hace falta en el corazón) quede paralizado y dormirá como si fuese de día, impidiendo que vea u oiga ni se de cuenta del tiempo que ha transcurrido. El ritual no concede ningún otro poder o cualidad especial al arma.

Batu

*Rituales Nahuallotl

Ritual de

N3 Los Ojos del hermano

Permite ver y oír a través e los ojos y oídos de otra persona. Para hacerlo hay que tener el corazón de un pariente del blanco si es mortal, si es vástago hace falta su corazón (que se obtendrá mediante el Ritual de Separación o algún otro método que no provoque la muerte definitiva)

Ritual de

N4 La Fuerza de la Victoria

Se requiere 1h de rezos y después el sacrificio de una persona con un cuchillo de obsidiana. El sacrificado debe estar vivo (o no muerto) al iniciar el ritual. A continuación consume los órganos (simbólicamente ya que los vomita al instante) hay que gastar 1 de FV para consumir los órganos (da igual el N°) y además del punto de sangre x ritual se debe gastar 1 de Sangre por órgano que se consuma. Al consumir los órganos se aumentan los Atributos. Si la víctima tenía el atributo más alto que el Tlacique se pasa a tener esa puntuación si era igual o menor sólo se sube 1 punto ej. El Tlacique tiene Inteligencia 2 y la víctima 5, tras consumir el cerebro se pasa a tener Inteligencia 5, si hubiese tenido la víctima Inteligencia 1 o 2 la del Tlacique pasaría a ser 3

Órgano	Atributo
Corazón	Fuerza
Planta del pie	Destreza
Pulmones	Resistencia
Labios	Carisma
Lengua	Manipulación
Rostro	Apariencia
Ojos	Percepción
Cerebro	Inteligencia
Espina Dorsal (una parte vale)	Astucia

Dura 1 escena x éxito. El poder no funciona si la víctima es un vampiro tan anciano como para sucumbir a la Muerte Definitiva

Ritual de

N5 Separación

Se puede seccionar cualquier parte de un vampiro sin matarlo (corazón, cabeza...) y conservarla no muerta y potencialmente animada. Si se le quita el corazón a un vampiro es inmune a las estacas y es más fácil resistir el Frenesí, pero se hace más frío a las emociones. Estacar un corazón extraído hará entrar en Letargo y echarlo al fuego hará que el dueño se convierta en cenizas. Es posible afectar con las Disciplinas como si se estuviera presente a través del corazón. Si se secciona la cabeza, esta seguirá pudiendo pensar y hablar como lo haría normalmente. Debe celebrarse en las noches de luna nueva, y hace falta un cuchillo de obsidiana, una urna consagrada y un sacrificio humano. Este ritual inflige 1 de daño agravado (no absorbible, aunque se puede curar normalmente) al seccionar el cuerpo, la parte seccionada debe colocarse rápidamente en la urna de arcilla junto con el punto de sangre del ritual. Si se utiliza sobre uno mismo hay que gastar 2 de FV

Hechicería Sadhana

Siempre que no se especifique nada gastar 1 de Sangre y FV DIF Nivel a utilizar + 3 no se puede utilizar ningún nivel de Senda que sobrepase la puntuación de Meditación (Técnica Secundaria), aunque si rituales

-Senda del Karma

N1 Hilos del Pasado

Permite saber los acontecimientos importantes del pasado de una persona: los que lo convirtieron en lo que es hoy y la trajeron al lugar

SIST: 1 éxito = 1 breve impresión de un acontecimiento importante. El Narrador debe describir cada impresión en un breve párrafo como si fuera una fotografía, se reciben las impresiones en orden de importancia, no cronológico. Si se utiliza en un Vástago la más importante es el Abrazo. El mago también descubre el nombre (no el Nombre Verdadero) del objetivo

N2 Trama del Futuro

Recibe impresiones sobre acontecimientos potencialmente importantes durante el próximo año de existencia (tanto buenos como malos). Pueden intentarse evitar pero no siempre se puede ya que algunos suceden por intentar evitarlos. No se puede utilizar este poder sobre la misma persona hasta que ocurran o se eviten los sucesos ya descritos

SIST: 1 éxito = 1 escena del futuro, se describe de igual forma que en *Hilos del Pasado*

N3 Destino Certero

Igual que Trama del Futuro pero de forma más detallada, lo que hace más difícil de cambiar. Este poder no puede usarse sobre uno mismo

SIST: 1 éxito = 1 dato del futuro del sujeto. Si se consiguen 3 éxitos se incluirá 1 escena de la posible muerte o sabrá si está destinado a convertirse en Wraith, Vampiro o Kuei-Jin

N4 Vidas Pasadas

Permite extraer conocimiento de las Vidas Pasadas

SIST: 1 éxito = 1 punto en Habilidad. No se puede añadir más de 3 puntos a una misma Habilidad

N5 Maestro del Samsara

Permite modificar hasta cierto punto la siguiente reencarnación o enviar a alguien a una encarnación previa

SIST: Gastar 1 de FV permanente y tirada normal de Senda 1 éxito basta Se recibe descripción detallada de la próxima vida de la persona y además, podrá hacer 1 de las siguientes cosas:

- Imponer 1 hecho sobre la vida Futura de la persona (tanto bueno como malo)
- Predestinarla a convertirse en Wraith Vampiro o Catayano tras la muerte o no
- Transformar a un mortal en lo que fue en su vida anterior. El sadhu elige entre las encarnaciones que haya revelado *Vidas Pasadas*
- Transformar a un mortal en lo que será en la próxima vida
- Establecer las circunstancias de su propia encarnación futura

Un sadhu podrá ver y seleccionar su propia existencia futura tras su destrucción como vampiro, pero no podrá utilizar ninguno de los demás poderes sobre si mismo. Los sadhus tienen una actitud muy casual respecto a la muerte definitiva ya que suelen seleccionar una encarnación cómoda en la que habrá incluido, seguramente, la venganza de sus enemigos.

Hechicería Sadhana

-Senda del Néctar de Sangre

Permite transmitir Disciplinas o Sendas de Hechicería (pero no efectos de rituales) a quien bebe el néctar
SIST: El punto de sangre requerido por la utilización de la Senda es transformado en néctar, requiere 1 min x nivel, sólo es necesario 1 éxito. Tras esto se abre una vena para liberar el Néctar que dura 1min. tras el cual pierde todo beneficio que concediese. Si se posee el poder en mayor grado que el que da el néctar no sirve de nada. El que bebe la disciplina no recibe las Habilidades del sadhus (practicante de Hechicería Sadhana), por lo que puede ser que tenga problemas para utilizar la Disciplina / Senda obtenida. Sólo hay una Senda que no se pueda transmitir con este poder, la Senda del Néctar de Sangre y no se puede transmitir ninguna Disciplina / Senda que no posea el sadhus ni que supere la puntuación de este. La sangre transformada conserva las propiedades para convertir en Ghoul y crear vínculos. Sólo se puede recibir los efectos de una poción, si se bebe un 2º néctar la poción de mayor nivel domina y si son del mismo se anulan dejando sin efectos.

- N1 Confiere 1 nivel en 1 Disciplina o Senda
- N2 Confiere 2 nivel en 1 Disciplina o Senda
- N3 Confiere 3 nivel en 1 Disciplina o Senda
- N4 Confiere 4 nivel en 1 Disciplina o Senda
- N5 Confiere 5 nivel en 1 Disciplina o Senda

Hechicería Sadhana

-Senda de Praapti

Permite el teletransporte del sadhu.

SIST: La distancia viene dada por la siguiente tabla, aunque para que resulte seguro debe ver el destino o estar familiarizado con él. Es posible utilizar un telescopio, pero no fotos o imágenes de video. De forma similar si se teletransporta hasta el otro lado de una pared. En estos casos Fallo la pérdida de Sangre Fracaso perdida de 1 de FV permanente. Si se realiza un teletransporte “ciego” de larga distancia Fracaso aparece en el lugar que deseaba pero colisionado con algo 1 agravado x cada 1 de la tirada (absorbible normalmente), si se sacan 3 o + 1 en la tirada además estará mezclado con otros objetos (suelo generalmente). Los teletransportes ciegos pueden aplicar la 2ª tabla

- N1 Máx. de 10m
- N2 Máx. de 50m
- N3 Máx. de 500m
- N4 Máx. de 8Km
- N5 Máx. de 1200Km

Íntimamente familiar (Refugio)	DIF -1
Moderadamente familiar (visitado con regularidad)	DIF +0
Desconocido pero con relación espacial (el otro lado de la pared)	DIF +0
No demasiado familiar (visitado alguna vez, relación espacial vaga)	DIF +1
Desconocido (punto del mapa)	DIF +2

Si se sacan 1 éxito error del 10% de la distancia viajada, 2-3 éxitos error del 5% de la distancia viajada, 4-5 llega al punto exacto. Ej. Si la distancia recorrida es de 400Km y se saca 1 éxito el error es de 40Km

*Rituales Sadhana

Siempre que no se especifique nada Inteligencia + Ocultismo DIF N del Ritual +4 Máx. 9.

Ritual de

N1 Armadura de Serenidad Diamantina

Inmuniza al Frenesí y al Röttschreck durante el resto de la noche, Tendrá DIF -2 en todas las tiradas de FV y todos los ataques contra el sadhu que tengan DIF FV del sadhu tienen +2 (máx. 10). Como parte negativa, no se puede usar sangre para aumentar los atributos mientras dure el ritual

N1 Caminar sobre el Agua

Permite caminar sobre las aguas durante 1 escena. Si algo consigue derribarle, la magia se disipa y cae. Hay que hacer un sacrificio de gachas y ghee (mantequilla clarificada) a Varuna (Dios del Agua Hindú)

N1 Rakta – Maya

Permiten hipnotizar a una audiencia voluntaria y le haga ver una ilusión concreta. Este ritual suele ser utilizado para el truco de la cuerda india, la levitación del mago, doncellas que salen una cesta para entretener y que después vuelven a ella... Carisma + Interpretación DIF 4 (pues se persuade de algo que creen que puede hacer) puede afectar a docenas de personas a las que el mago aleja de la vida mundana trazando un círculo en el suelo

Ritual de

N2 Animaa

Permite aumentar la visión para ver cosas muy pequeñas, cada éxito da un aumento de x10. Tras concentrarse y cerrar los ojos, imagina que los abre y tendrá la sensación de adoptar un tamaño más pequeño por lo que verá las cosas pequeñas con claridad. (El mago no encoge físicamente)

N2 Ceniza de la Maldición de Agni

Quema una ofrenda a Agni (Dios del Fuego Hindú) a continuación recoge la ceniza del sacrificio y la guarda en una caja o tarro. Cada vez que deje caer un puñado sobre un fuego lo extinguirá. Cada éxito da 1 puñado y cada puñado apaga 10m² de fuego. Sólo el sadhu puede usar la ceniza. La ceniza no usada nunca pierde su poder

N2 Garimaa

Permite aumentar la Fuerza de unión con el suelo haciendo casi imposible levantarlo, derribarlo o empujarlo en cualquier dirección. Si tiene éxito el ritual tendrá una Fuerza efectiva de 8 para resistir cualquier fuerza que intente mover al mago contra su voluntad (y sólo para esto, para las demás cosas, como ataques, levantar pesos, sigue usando su Fuerza normal). El mago actuará de forma pasiva para oponerse a estas fuerzas

Ritual de

N3 Leche de Puutanaa

Permite matar a un bebe, para ello se debe conocer el nombre del bebe y de los padres, realizado el ritual la próxima vez que vaya a ser amamantado morirá. Esta maldición no afecta a un niño que ya le haya salido su primer diente

N3 La LLamada del Destino

Funciona como *Invocación* (Presencia N4) aunque no atraerá a una persona que conozca el mago, sino a una persona que reúna 3 condiciones impuestas por el mago, estas condiciones pueden ser físicas (joven de ojos verdes, rubia virginal), mentales (matemático experto, persona de gran honestidad) o sociales (rico, amante despechado recientemente), no valen condiciones sobrenaturales (Lupino o Matusalén). Hay que estar alerta para reconocer a la persona ya que no se puede especificar cada aspecto de la persona. Este ritual dura hasta el amanecer, por lo que es posible que la persona deseada no haya aparecido (sucede si se encuentra a gran distancia), pero se puede repetir. La persona se sentirá atraída hacia el lugar en el que se encuentra el mago y aunque podrá resistirse si lo desea, habrá coincidencias sorprendentes que le ayuden a recorrer el camino.

N3 La Maldición del Leproso

Infecta a una persona mortal con la lepra. El blanco contrae la lepra durante la semana que realice el ritual. Este ritual infecta con la enfermedad de la lepra, no crea una simulación mágica. Existe un conjuro de igual nivel que cura la lepra, para que cure a un infectado de esta forma debe realizarse durante el mes siguiente a contraer la enfermedad.

Batu

*Rituales Sadhana

Ritual de

N4 Aurava

Crea un fuego dorada capaz de arder bajo el agua. Hay que dibujar una mandala (cualquier tipo de imagen que utiliza un asceta para meditar) en una bandeja y colocar una ofrenda en el centro. Si tiene éxito la ofrenda arde en llamas, la bandeja se puede transportar para quemar cosas: La llama es dorada y arderá hasta que se quede sin combustible o hasta algo que no sea agua la extinga

N4 Vientre Protegido

Mediante una ofrenda de leche y ghee (mantequilla clarificada) y un amuleto de plomo, impide que una mujer tenga abortos y le garantiza un parto sencillo y un niño sano, también eliminará cualquier mancha sobrenatural. Este ritual niega la posibilidad de dar a luz un Aparecido, Cambiaformas o el potencial para cualquier habilidad innata sobrenatural distinta a la Fe Verdadera

Ritual de

N5 Posesión Trascendentalmente Satisfactoria (Parapurakayapravesa)

Permite poseer el cuerpo de una persona y conocer su mente, comprender sus experiencias e incluso disfrutar de sus esposas. En términos prácticos permite vivir de nuevo en el cuerpo de otra persona pudiendo usar las habilidades de la persona que posee y sin impedimentos de Senda por el día. El ritual funciona independientemente de la distancia y el afectado (que debe ser un mortal sin poderes sobrenaturales) no puede hacer nada por resistirse. Hace falta un tambor elaborado con la parte superior de un cráneo humano, sacrificar un caballo a Shiva, hacer una ofrenda de soma (bebida hecha a partir de jugo del belcho fermentado con higos y vitae (gastar 1 de Sangre)) y beber los posos de este mezclados con la sangre de caballo en un altar consagrado a Shiva que el mago haya utilizado para venerarlo al menos durante 1 año. Durante la posesión el cuerpo desaparece por lo que no hay que preocuparse por él. La posesión dura hasta el siguiente crepúsculo aunque se puede regresar antes si se desea. Es posible utilizar la posesión sin tomar el control de la persona simplemente como espectador; de esta forma se puede tomar el control si se desea en cualquier momento

Ritual de

N6 Amenaza de Vishnu

Crea una zona de ilusión. Haciendo una ofrenda a Vishnu de leche, ghee, soma y sangre (gastar 1 de Sangre) en una mandala y a continuación echar al fuego la imagen de una escena que desee recrear. Esta escena tomará forma sólida y será real a toda prueba de sentidos. Dura hasta el amanecer. La ilusión tiene las siguientes limitaciones: Tendrá Máx. 18m de diámetro (aunque podrá parecer mucho más grande desde dentro), si alguien sale de los límites regresa a la realidad. La ilusión no podrá causar daño real a nadie. Se pueden establecer las reglas que se deseen (poder volar, convertirse en un cadáver putrefacto... pero no hará daño pero si la persona se hiere a si misma o a otra ese daño es real. En la zona deberá arder un fuego inmolador, se puede camuflar en algún contexto para que oculte su significado, pero si se apaga, la ilusión desaparece. El Auspex sugiere la falsedad de la escena. Sentidos aguzados permite darse cuenta de que esta carente de los detalles de objetos reales, Las criaturas ilusorias carecerán de aura y el Toque del Espíritu no dará impresiones. El Narrador no debe informar de que se ha entrado en una ilusión deberá descubrirse

Ritual de

N9 El Ojo de Mahakala

Invoca a Shiva en el aspecto de Mahakala para que aniquile aquello que el mago ordene mirar, cosa que dejará de existir y nunca habrá existido. Todo el mundo, salvo el mago, se olvidara de que existió alguna vez. Para hacerlo hay que ayunar mientras crea una mandala. Cuando se encuentre en el nivel de Incapacitado gastará 1 de FV para resistir al Letargo unos minutos entonces podrá invocarlo. El ritual puede deshacer cualquier cosa desde rascacielos a personas. El mago tendrá que saber el nombre del blanco y de sus padres si es a una persona. Con este ritual es imposible eliminar a los Dioses y a criaturas de gran poder como los piris vampíricos (3ª generación). El mundo se ajusta para ocultar todo aquello que se destruye. Destruir un rascacielos no dejará un gran agujero, sino que alguien puede haber construido otra cosa.

Hechicería Setita / Akhu (Sólo Setitas*)

-Senda de Corrupción

Esta senda (y sólo esta) puede ser adquirida por cualquier Setita sin restricción y sin maestro al coste de disciplina ajena al clan

N1 Contradicción

Puedes hacer que una persona diga o haga lo contrario de lo que pensase.

SIST: Manipulación + Subterfugio DIF FV del blanco + 1

N2 Desfiguración

Permite cambiar de apariencia durante una noche ya sea a ti mismo o a otra persona mejorando o empeorando su aspecto.

SIST: Inteligencia + Disfrazarse DIF 8 para parecer otra persona DIF 10 exige contacto físico

N3 Cambiar Mente

Permite provocar cambios drásticos en las acciones de otra persona.

SIST: Manipulación + Empatía DIF FV del blanco + 1

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1 día

3 éxitos 1 mes

4 éxitos 1 año

5 éxitos Hasta que un suceso cambie la conducta del blanco

N4 Lisiar

Permite transformar en parapléjico (de cintura para abajo) a un blanco a efectos prácticos.

SIST: FV DIF Coraje + 3 + Fortaleza si posee

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1 día

3 éxitos 1 mes

4 éxitos 1 año

5 éxitos Permanente

N5 Corromper Alma

Transforma la esencia de una persona

SIST: Carisma + Empatía DIF FV del blanco + 3 el jugador elige la naturaleza del personaje

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1 día

3 éxitos 1 mes

4 éxitos 1 año

5 éxitos Permanente

Hechicería Setita / Akhu (Sólo Setitas*)

-Senda de Duat

Para la realización de la senda es necesario llevar un talismán con un ónice negro tallado en forma de hombre momificado que debe ser mostrado al blanco al invocar el poder (no hace falta que lo vea en los siguientes turnos) o +1 a la DIF. El poder dura hasta que el blanco sale del campo visual del Setita. Y el Setita puede afectar a todo aquel que se encuentre en su campo visual

SIST: Carisma + Ocultismo DIF Nivel de la Senda + 3 (+1 adicional si no ve el talismán)

N1 Envío de Sierpes

Crea ilusiones sobre serpientes, estas no atacan, aunque se enrollan en el cuerpo su función es la de asustar. Nadie más aparte del afectado las ve.

N2 La Oscuridad de Duat

Ciega al blanco.

SIST: Dura tanto tiempo como se este concentrado y el blanco permanezca en el campo de visión. Los personajes cegados tienen DIF +2 a toda tirada relacionada con la Destreza o la visión. Los que ataquen al blanco tienen 2 dados + a su tirada de ataque

N3 La Asfixia de la Tumba

Hace que el blanco quede mudo y sin aire

SIST: El blanco no puede hablar ni respirar, en mortales, los niveles de salud descienden automática e inmediatamente hasta Lesionado, y por cada turno de acción energética por liberarse Resistencia + Atletismo DIF 6 si fracasa recibe 1 de daño contundente no absorbible. En cuanto pierda la conciencia vivirá $N^{\circ} \text{ min} = \text{Resistencia}$. Los vampiros sólo tienen la molestia menor del mutismo

N4 La Casa Estrecha

Inmoviliza al blanco

SIST: El blanco no podrá realizar ninguna acción mientras el setita se concentre en él a no ser que gaste 1 de FV x turno en cuyo caso se mueve pero con un penalizador = N° éxitos de la tirada de Senda. Afecta también a entidades sobrenaturales y a Wraith, pero no a espíritus

N5 Envío a Duat

Mata a un mortal o envía al letargo a un vampiro

SIST: Gastar 1 de FV tirada normal de Senda, el blanco puede gastar 1 de FV para mantenerse activo durante otro turno aunque con -2 dados a todas sus reservas o morirá o caerá en letargo. Si logra romper la concentración del setita escapar de su campo visual podrá sobrevivir o no caerá en letargo

-Senda de la Mano Divina

Para la realización de esta senda es necesaria la creación o posesión de una maqueta de la persona u objeto. Para crearla Percepción + Pericias DIF 6-8 el material no importa salvo si es para un animal, espíritu o persona, que debe de ser creada con cera de abejas y de forma artesanal. Lo que el hechicero haga a la maqueta le sucederá al objeto. Tras la creación del objeto tendrá 24h para afectarlo con la Senda
SIST: Inteligencia + Ocultismo DIF Nivel de la Senda + 3 Tarda 5min en activarse, aunque si se utiliza para hacer daño a un blanco será instantánea si puede verla. Se ignora la distancia

N1 La Mano de Ptah

Permite incidir en objetos de hasta 90Kg

SIST: Se inflige o restaura 2 niveles de salud de daño al objeto o ejerce una fuerza = Fuerza 3

N2 La Mano de Jnum

Se puede afectar a humanos, para ello se inscribe el nombre de la persona en el muñeco de cera e incorpora alguna muestra corporal. El "Nombre Verdadero" elimina la necesidad de reliquias corporales (la mayoría de las personas del mundo carecen de Nombre Verdadero o lo desconocen). Se incide en objetos de hasta 450Kg

SIST: Inflige 1 de daño letal x éxito a un blanco mortal o ejerce Fuerza 2 contra la persona (para inmovilizarla por ej). Se puede infligir o restaurar 4 niveles de salud o ejercer Fuerza 6 en objetos

Batu

Hechicería Setita / Akhu (Sólo Setitas*)

-Senda de la Mano Divina

N3 La Mano de Anubis

Permite afectar a seres sobrenaturales corpóreas, siguiendo igual procedimiento que el N2. Se incide en objetos de hasta 2000Kg.

SIST: Gastar 2 de Sangre y 2 de FV y tirada normal de Senda 1 éxito = 1 letal. Se puede infligir o restaurar hasta 6 niveles o ejercer Fuerza 9 (para objetos no hace falta el gasto de sangre y FV)

N4 La Mano de Thot

Permite afectar a espíritus (siempre que se manifieste en la Tierra, en la Penumbra o en el Sudario), incluidos Wraith, aunque es necesario el Nombre Verdadero si es espíritu y en el caso de los Wraith un grillete. Se incide en objetos de hasta 9000Kg

SIST: Gastar 2 de Sangre y 2 FV y tirada normal de Senda 1 éxito = 1 letal. Se puede infligir o restaurar hasta 12 niveles o ejercer Fuerza 12 (no hace falta el gasto de sangre y FV par los objetos)

N5 La Mano de Heka

Permite transmitir el efecto de una Disciplina o el poder de otra senda o ritual, siempre que el efecto no sea físico. Se incide en objetos de hasta 45000Kg.

SIST: Gastar 2 de Sangre y 2 de FV además de los gastos pertinentes del poder a transmitir si el poder requiere tirada se hace independiente a la de la senda. Para afectar a mortales o corpóreos hace falta el Nombre Verdadero o poseer alguna muestra de su cuerpo; para los espíritus el Nombre Verdadero y un grillete o reliquia corporal o tenerlo dentro del campo visual. Se puede infligir o reparar hasta 10 (*será una errata, por lógica serían 18*) niveles de salud o ejercer Fuerza 15

-Senda del Nilo Seco

Siempre que no se especifique requiere colocar un amuleto de turquesa entre los efectos personales o el hogar del blanco. La magia dura hasta que destruya o se deshaga del amuleto

N1 Belleza Marchita

Hace que una obra de arte le resulte a la audiencia fea, mal ejecutada, repelente... No precisa amuleto

SIST: Astucia + Manipulación DIF variable según la obra (la Mona Lisa DIF 9, capítulo de teleserie 3)

Este poder sólo afecta a los que estén con el setita cuando realiza el poder y debe ser ejecutado en presencia de la obra a afectar

N2 Confianza Rota

Hace que la gente desconfíe de otros ya sean aliados socios o desconocidos, aumenta desde la incomodidad a la paranoia.

SIST: Astucia + Manipulación DIF FV del blanco Gastar 1 de Sangre El proceso completo tarda 9 semana – éxitos. El blanco puede resistirse con FV DIF normal si sospecha que una fuente externa es la que le influencia (Narradores, sed razonables) y reunir + éxitos que semanas hayan pasado

N3 Amor Muerto

Suprime todos los sentimientos de amor que el blanco procese hacia un secundario haciendo que sienta vacío y confusión cuando piense o vea al secundario.

SIST: Astucia + Manipulación DIF FV del blanco gastar 2 de Sangre el efecto tarda 3 noches en completarse y no afecta a vínculos de sangre. Termina tras un N° de días = FV temporal que tenía el setita empezando a contar desde que hace efecto completo el poder (la 4ª noche desde que se lazo = 1º día)

Hechicería Setita / Akhu (Sólo Setitas*)

-Senda del Nilo Seco

N4 Esperanza Evaporada

Hace que el blanco piense con absoluta certeza que alguna meta es imposible para él. No tarda en volverse apático y perder toda ilusión

SIST: Astucia + Manipulación DIF FV del blanco gastar 3 de Sangre En este estado sólo se dispone de una reserva de dados = Autocontrol, si desea utilizar toda su reserva debe gastar 1 de FV x turno

1 éxito 1 noche

2 éxitos 1 semana

3 éxitos 1 mes

4 éxitos 1 año

5 éxitos Permanente

Los efectos pueden curarse + rápidamente con terapia, meditación... siempre que se busque ayuda

N5 Tronos Caídos

Replantea la lealtad de un individuo haciendo que renuncie a ejecutar sus órdenes y se proponga sabotearlo de forma activa o desaparezca del mapa simplemente

SIST: Astucia + Manipulación DIF FV del blanco gastar 3 de Sangre el blanco desarrolla una auténtica antipatía y reaccionará acorde con su Naturaleza contra su líder anterior, no tiene que desembocar en un conflicto físico

-Senda de la Permanencia de Set

N1 Susurro de las Arenas

Permite compartir noticias e información con los Ghouls sin importar la distancia

SIST: Gastar 1 de Sangre Manipulación + Liderazgo DIF 6. Cada éxito comunica el mensaje a un Ghoul. La comunicación dura 1 turno (dos frases cortas) aunque se puede aumentar la duración gastando 1 de FV x turno adicional. Todos los Ghouls reciben el mismo mensaje

N2 Lengua del Tentador

Hace que el blanco tras hablar media h revele un miedo o deseo secreto.

SIST: Gastar 2 de Sangre Manipulación + Ocultismo DIF FV del blanco. Nº éxitos = importancia del secreto. El poder debe invocarse a la puesta de Sol. El blanco no recordará haber revelado nada

N3 Voz del Profeta

Se da un mensaje críptico al blanco sobre sus deseos más ocultos, cosa que el blanco recibe como confirmación de sus ambiciones y lo impulsan a actuar sin tener en cuenta riesgos o desventajas.

SIST: Gastar 2 de Sangre y 1 de FV Percepción + Empatía DIF FV del blanco. El mensaje puede significar mucho o nada para el Setita.

N4 Señor de las Arenas

Convoca una tormenta de arena o de truenos de feroz intensidad que obliga a cualquiera a cubrirse pero permite al setita moverse fácilmente por ella.

SIST: Gastar 3 de Sangre y 1 de FV. Cubre un área de 1Km² puede aumentarse en 10Km x punto de FV adicional gastado. Dura 1 escena. Los efectos quedan en manos del Narrador, aunque puede usarse para huir o impedir una huida

N5 Invocación Oscura

Crea una maldición protectora sobre un objeto / lugar o una maldición ofensiva contra algún enemigo.

SIST: Gastar 4 de Sangre Manipulación + Ocultismo DIF FV del blanco. Si éxito actúa inmediatamente (generalmente supone una penalización de dados o aumento de la DIF. El Setita plantea la naturaleza, duración (Máx un ciclo lunar) causa de la activación y escribirlo en el lugar u objeto a proteger.

Para una maldición ofensiva hay que conocer el nombre de la persona y si es vampiro poseer 1 gota de sangre, por lo demás el SIST es el mismo.

Batu

Hechicería Setita / Akhu (Sólo Setitas*)

-Senda de la Serpiente Interior

N1 Probarlo una Vez

Este poder se emplea cuando el blanco esta realizando una acción cualquiera, el poder le hace sentir una sensación de placer de forma subconsciente para que desee repetirla una vez más.

SIST: Manipulación + Seducción DIF FV del blanco N° éxitos determina la fuerza de la compulsión inducida. Para contenerse y no hacer la acción FV DIF FV del Setita, si consigue 5 éxitos (no acumulativos) pierde la compulsión. Se puede crear adicción a sustancias y comportamientos bizarros

N2 Cruce de Adicciones

Cambia temporalmente el hábito de un adicto o su dependencia compulsiva a una sustancia o comportamiento de su elección

SIST: Manipulación + Seducción DIF FV del blanco N° éxitos = N° de escena que cambia su adicción. Gastando 1 de Sangre puede aumentar la duración el mismo N° de escenas

N3 Yuyu

Refuerza una adicción o compulsión ya existente

SIST: Manipulación + Seducción DIF FV del blanco y gasta X de Sangre. Cualquier reparo que tuviera el blanco en eliminar los obstáculos que le impiden satisfacer sus impulsos desaparecen, ni siquiera se puede gastar FV para contenerse. Dura 1 escena x cada 1 de Sangre

N4 Compulsión Fatal

El setita retuerce la adicción transformando la dependencia en hambre, si el blanco no satisface su adicción morirá de hambre

SIST: Manipulación + Seducción DIF FV del blanco y gastar 3 de Sangre. Cada 3 noches que el blanco no satisfaga su adicción sufre 1 de daño agravado y el único modo de curarlos es satisfaciendo la adicción

N5 Moderación

Hace que el blanco sea incapaz de obtener sustento de su adicción. Aunque el deseo de satisfacerla sigue existiendo, ahora le causará dolor y disgusto.

SIST: Gastar 1 de Sangre Manipulación + Seducción DIF FV del blanco

1 éxito 1 escena

2 éxitos 1 noche

3 éxitos 1 semana

4 éxitos 1 mes

5 éxitos 1 año

El blanco sufre 1 contundente cada vez que intenta satisfacer la adicción debido a nauseas y dolor. El Narrador puede añadir consecuencias al uso, (ej un alcohólico deberá tirar FV para no vomitar cuando beba) El poder sólo afecta una adicción, pero puede repetirse. No funciona con necesidades reales como la comida (mortales) o la sangre (vampiros)

Hechicería Setita / Akhu (Sólo Setitas*)

-Senda de Ushabti

Para usar esta Senda hay que crear una estatuilla con cera o arcilla después Gastar 1 de Sangre y Inteligencia + Pericias DIF 6 si éxito la figura crece, a más éxitos + realismo

1 éxito Obviamente arcilla o cera modelada toscamente

2 éxitos Maniquí poco realista, como las figuras de cera o muñecas de porcelana

3 éxitos Moderadamente realista Percepción + Alerta DIF 6 para ver que es falso

4 éxitos Increíblemente real Percepción + Alerta DIF 8 para ver que es falso

5 éxitos Idéntico al ser animado real

El ser creado, que puede tener la forma que se desee (, no puede tener una apariencia mayor que el N que se ha usado para crearlo (ej. Si se utiliza el N4 podrá llegar a ser increíblemente real, pero nunca idéntico)

Dura 1 mes lunar siempre que no tenga contacto con la humanidad, finalizado este periodo hay que alimentarlo con otro de Sangre del creador para que dure otro mes. Si interactúa con humanos durará 1h tras la que se descompondrá. Para que otra persona (sólo una) utilice el Ushabti Gastar 1 de FV durante la creación aparte de lo requerido. La otra persona lo activará usando las palabras mágicas requeridas.

Los Ushabti no pueden tener Habilidades que no posea el creador ni puntuaciones mayores que la de este, posee tantos niveles de salud como un humano o vampiro, pueden Resistir el daño contundente y letal a DIF 6. Aunque pueden tener habilidades físicas de una forma animal (volar para un ave, garras y dientes para un león) no tendrán ningún poder mágico

N1 Peón

El Ushabti puede realizar tareas sencillas y repetitivas (cavar, barrer, tirar y transportar) pero no luchar

SIST: De forma humana o animal tienen 2 en todos los Atributos Físicos 1 en los Mentales y

0 en los Sociales (La Apariencia a 0 representa su incapacidad de realizar cualquier tarea que requiera Atributos Sociales, el Ushabti podrá ser bello si su creador lo modela para ello). Carecen de Habilidades

N2 Criado

El Ushabti puede hacer tareas moderadamente complicadas que requieran cierta lógica

SIST: Añadir 3 puntos a los Atributos del peón básico (ningún Social ni Mental puede superar 2). Tiene 2 puntos en Habilidades (no pueden ser de combates)

N3 Guardián

El Ushabti puede combatir a este nivel

SIST: Añadir 6 puntos a los Atributos del Peón básico y tiene 4 puntos de Habilidades. Los guardianes pueden tener Atributos Sociales (*creo que hay una errata en el N2 seguramente no podrán adquirir Sociales en ese nivel*), pero ninguno de los Sociales o Mentales ni ninguna de sus Habilidades puede ser mayor de 2

N4 Supervisor

Pueden hacer tareas complejas sin supervisión y pueden dirigir a otros Ushabti inferiores

SIST: Añadir 9 puntos a los Atributos del Peón básico y Tienen 6 puntos de Habilidades. Ningún Atributo Social, Mental o Habilidad podrá superar 3 puntos

N5 Don de Jnum

Crea un ser con libre albedrío, unido con de forma similar al vínculo de Sangre, que ignora que no es una persona real.

SIST: Gastar 2 de FV adicionales a los requerido. Añadir 12 puntos a los Atributos del Peón básico y tiene 12 puntos en Habilidades. Este Ushabti a diferencia de los demás, posee Virtudes Humanidad y FV como un personaje nuevo. Puede pensar por si mismo pero a efectos prácticos tiene un vínculo de sangre con su creador. También es posible crear el cuerpo e imbuirle un alma existente (Wraith o espíritu) De este modo tendrá las Habilidades, Virtudes, Humanidad y FV de este. El espíritu decide libremente si desea ocupar el cuerpo. En este poder, aparte de los 2 de FV requeridos es posible gastar + FV para aumentar los éxitos de la tirada de Inteligencia + Pericias. EL Ushabti creado con este poder no se degrada ante los humanos ni después del mes lunar sin embargo se destruirá en minutos si alguien cuestiona su identidad y logra convencerlo de que no es real

***Rituales Setitas**

SIST: Inteligencia + Ocultismo DIF Nivel del Ritual +3 Máx. 9

Fallo No ocurre nada

Fracaso Anula cualquier efecto de los rituales o sendas que se encuentren en activo

Ritual de

N- Leche de Set

Este es el nombre que se le da a la preparación de brebajes mágicos, este ritual puede aumentarse haciendo que produzca efectos peores, para ello hace falta invertir estudio y no hace falta el coste de experiencia por subirlo a nivel 2 y 3 si es que para aprender rituales haces que gasten experiencia. Para crear 1 dosis hace falta 1 semana x nivel y dura N° de semanas = éxitos

N1 Modificar una cerradura para que se adapte a la llave que posee el setita

N1 Hacer que una droga sea + adictiva

N1 Alterar los contenidos de un disco duro

N2 Corroer acero o cemento

N2 El bálsamo se desliza siguiendo un rastro o individuo

N3 Añadir al depósito de un vehículo para que vaya donde quiera el setita

N- Hacer una replica hueca de cualquier objeto bañado en el bálsamo el nivel depende del objeto

N- Fundir la carne al entrar en contacto con la carne 2 de daño letal x nivel

Ritual de

N1 El Brebaje de Tifón

Crea una especie de cerveza que puede ser utilizada para alimentar a los Ghouls como si fuese vitae, se tarda 1 mes que inicia y finaliza con la luna nueva. Cada 4 litros debe incluir 1 de su sangre. Un Ghoul obtendrá 1 de Sangre x cada litro que beba, los vampiros pueden consumir este líquido pudiendo emborracharse y tener resaca y obtienen 1 de Sangre x cada 4l. Este líquido no puede utilizarse para crear vínculos ni abrazar.

N1 Codificar el Libro de Set

Para la realización de algunos rituales es necesario un pergamino consagrado, con este ritual es posible crearlos, como efecto mágico adicional los pergaminos o textos creados con este ritual son convertidos en cenizas instantáneamente si se exponen a la luz del Sol, la tinta debe ser sangre vampírica, es indiferente su procedencia. Es posible crear o copiar un libro cualquiera con este ritual para que arda ante la luz del sol, pero no tendrá ninguna propiedad más

N1 Sellar las Puertas de la Sangre

Crea un amuleto que impide que la mujer que lo lleve sufra un aborto y sus menstruaciones se reducirán en gran medida. El creador recibe mágicamente 1 de Sangre al mes sin que la mujer lo note. Si la mujer no lleva el amuleto durante el ciclo menstrual el hechizo se rompe, si no dura 1 mes x éxito

Ritual de

N2 Abertura de la Boca

Permite que un difunto hable a través de su propio cadáver, siempre que este conserve la cabeza y la lengua intactas, durante 1min. Este ritual no le obliga a decir la verdad ni le permite saber algo que desconociese en vida. No podrá hablar de la otra vida ni del Submundo, si le preguntan por qué, dirá que Osiris se lo prohíbe (aunque no supiese quien era Osiris en vida)

N2 Abrir la Puerta

Prepara a un cadáver para que sea foco de la magia del Setita, el cadáver debe momificarse si no esta momificado según las ordenanzas del Libro egipcio de la Muerte el Narrador asigna un valor de 0 a 5 al cadáver según cumpla las ordenanzas del libro este valor se mantiene en secreto, tras esto se recita oralmente la victoria de Set sobre Osiris. El ritual dura 12h y ahora puede aumentar sus reservas de sangre o FV en tantos puntos como valor tenga la momia esto dura tantas h como éxitos y no se puede hacer + de 1 vez x noche, si la momia es destruida el Setita pierde una suma de Sangre y FV (repartidos x el Narrador) = valor de la momia x2

*Rituales Setitas

N2 Los Sueños a Duat

Maldice al blanco con pesadillas que hacen que el blanco pierda 1 de FV x noche que dure la maldición (Nº noches = Nº éxitos) Si fracasa, el blanco tendrá un sueño en el que el Dios Thot (hombre con cabeza de ibis) le dirá que han intentado maldecirlo y le dirá el nombre del mago. En este ritual la DIF es FV del blanco en lugar de la normal. Hace falta una muestra corporal del blanco que introduce en una figura de cera en el que se graba el nombre del blanco en jeroglíficos y la sumerge en agua agriada con natrón.

Ritual de

N3 EL Elixir del Alma Vinculada

Crea un bebedizo que permite compartir las almas, todo aquel que beba, sentirá las emociones, pensamientos, placeres y dolores de cualquiera otra que haya bebido y se encuentre en su campo visual. Todas las personas tendrán la penalización por herida más alta, si alguien tiene que hacer tirada para Frenesí o Röttschreck todos deberán hacerla. Por otra parte todos pueden usar las Habilidades de los demás como si fuesen propias. Los que hayan bebido no pueden resistirse a Dominación, Presencia o magia de control mental. Todo uso de estos poderes tiene 1 éxito garantizado no anulable por los 1 (pifias) en las tiradas. Si uno es afectado de esta forma los demás también (siempre que estén en el campo visual del afectado). Tras beber el elixir Resistencia DIF 6 cada h para librarse de los efectos. Cada vez que se ejecuta el ritual se obtienen 2 dosis. Es necesario conocer el Brebaje del Tifón para hacerlo, en la preparación se mezcla con jugos y resinas de 7 hierbas entre las que se incluye opio, mandrágora y hachís

N3 Envío de Escorpiones

Crea un escorpión con un poderoso veneno para que ataque a un blanco, se moldea en cera un escorpión añadiéndole algún elemento corporal y escribe con tinta verde el nombre de Set. Cuando el blanco pase cerca de la figura esta cobrará vida y le picará. El veneno hace 1 letal cada 15min que finaliza cuando se supera Resistencia DIF 7 (1 tirada cada vez que se recibe el daño) El veneno afecta a cualquier corporal. La víctima podrá ver al escorpión antes de que le ataque Percepción + Alerta DIF 7 - 9 si no mira activamente. Si se mata antes de que pique, volverá a ser una figura de cera, si no muere como un escorpión normal.

N3 Preparar Vasijas Doseladas

Este ritual permite interferir en la vida de la víctima, para ello prepara las vasijas funerarias y las rellena, pudiendo rellenarlas con objetos simbólicos si no se posee los pedazos de carne indicados, tarda 4h y puede interferir tantas veces x noche como éxitos siempre que sepa su paradero y cual es la actividad en la que se involucra (hacer que pierda un avión, que sea víctima de un atraco...) Puede seguir así hasta la destrucción de alguna de las vasijas.

Ritual de

N4 Arena Cercenante

Permite exorcizar a los espíritus, para ello es necesario arena del Nilo (y no vale otra) lavarla hasta que esté limpia y secarla al sol, después rociarla con perfumes y natrón gastar 1 de Sangre y verterlo sobre esta. La arena conserva su poder hasta el amanecer, aunque puede ejecutarse de nuevo el ritual, invocando el poder de los dioses hace que los espíritus o Wraith desaparezcan no pudiendo regresar a la Tierra hasta el siguiente anochecer. También es posible afectar a seres sobrenaturales quienes pierden todos los poderes de curación que poseyera durante 1min.

N4 Desmembramiento de Osiris

Descuartiza ritualmente el líder de una organización comenzando por las extremidades y terminando x el pene (sólo sirve con varones). El falo al finalizar se tira a un recipiente lleno de peces. Sólo funciona si los peces lo devoran. La organización que dirigía la víctima sufrirá una catástrofe a discreción del Narrador. Se tardan 6h

N4 Invocar a los Sebau

Invoca a un Sebau (demonio) para que realice una tarea o acosen a sus enemigos. Para que ataque a un enemigo concreto es necesario el Nombre Verdadero o una muestra de su cuerpo. Para la invocación hace falta hacer una estatuilla de arcilla sobre la que gasta 1 de Sangre

*Rituales Setitas

Ritual de

N5 Descuartizar al Dios

El Setita saca una muestra de tejido tomada de la victima de una vasija doselada; la muestra debe haber sido mojada en orina de chacal/ hiena o cualquier depredador carroñero durante 24h; con la muestra, vitae y papiro se prepara un unguento con el que cubre sus genitales. El Setita completa el ritual entrando en contacto con la piel del blanco antes de que amanezca, el blanco pierde tanta FV y sangre = N° éxitos x2 además no podrá recuperar sus reservas durante 1 noche. El blanco FV DIF 9 y sacar + éxitos que el Setita para resistir los efectos

N5 Cippus Guardián

Crea un Cippus (stela) que impide que los espíritus de cualquier tipo acercarse a menos de 30m del Cippus. Si lo intentan desaparecen y regresan al Duat (digamos que pasan de la Penumbra al siguiente nivel más alejado del mundo físico). Para crearla se requieren varias h de oración, exorcizarla con arena y agua, purificarla con incienso y sumergirlo en miel, cerveza y sangre de cocodrilo, áspid y escorpiones machacados. Después el mago debe dejar que el sol queme su mano para que las cenizas caigan sobre el Cippus (gastar 1 de FV para hacer esto) lo que produce 1 agravado No absorbible, ya que si no, no se deshace en cenizas. A partir de ese momento, empieza a funcionar de forma continuada. La única forma de hacer que pare es destruirla

Ritual de

N6 Momia Híbrida

Crea una momia a partir de diversas partes de cadáveres humanos y animales cosiéndolas, momificándolas e invitando a un espíritu a animarlo. El proceso de creación lleva unos 40 días. LA momia empieza con 1 punto gratuito en todos los Atributos Físicos y Mentales y sin Habilidades, el creador puede asignar tantos puntos como quiera, pero cada 3 puntos que asigne a habilidades y atributos debe gastar 1 de FV. Inicialmente la Destreza no podrá ser subida por encima de 3, la Inteligencia y la Astucia no podrán sobrepasar 2 y no podrá tener habilidades que no posea el creador o una puntuación superior a la que posea el creador. Una vez creada inicialmente, la momia, que se considera un personaje independiente con sus propios intereses aunque su creador podrá imponerle su voluntad con hechizos y disciplinas, puede subir cualquier rasgo con experiencia, el coste es el mismo que un vampiro multiplicado por 4. Estas momias son eternas siempre que permanezca en criptas y laberintos subterráneos, la exposición al sol las descompone al igual que el mundo exterior

Hechicería Shir (Sólo Ashirra*)

Gastar 1 de sangre y siempre que no se especifique la tirada es FV DIF Nivel de la Senda a utilizar +3
Se debe seguir poseer como min. 5 en la Senda Tariq al-Sama' o 6 en Tariq al-Umma y una puntuación en Teología (Islam) igual o mayor al poder a utilizar.
Si se posee la magia Shir resulta imposible aprender Taumaturgia y viceversa

Senda Hideo Iman / Hedayat Iman

N1 Saut Allah

Inspira y motiva.

SIST: Se tarda 1h en rezar los cantos para hacer la tirada Carisma + Liderazgo DIF 7 (-1 x hora adicional que se pase rezando) 1 éxito = 1 de FV para repartir entre el grupo, 1 persona sólo puede conseguir 1 de FV de esta forma por lo que si se consiguen + éxitos que personas se pierden, este punto de FV dura hasta el amanecer y puede sobrepasar el máximo permanente

N2 Nuzra Allah

Impide que ataquen al Ashirra.

SIST: Contacto ocular FV DIF FV del blanco, si éxito, el blanco debe gastar 1 de FV para que rompa el contacto ocular aunque el Ashirra puede hacer Manipulación + Intimidación 6 para restablecerlo si falla, entonces podrá el blanco atacarle

Batu

Hechicería Shir (Sólo Ashirra*)

Senda Hideo Iman / Hedayat Iman

N3 Ruh Allah

Permite sacar a alguien del Frenesí.

SIST: Carisma + Liderazgo DIF FV cuando alcance la puntuación de Camino del blanco el frenesí concluye.

N4 Ghadub Allah

Impide que ataquen al Ashirra sin que este vea a su atacante o para dificultar el Frenesí de otros Cainitas.

SIST: Se debe elegir 1 de las formas.

1 Igual que Nuzra Allah, pero no hace falta el contacto ocular con percatarse de que le van a atacar vale, sólo se puede afectar a 1 blanco

2 Carisma + Expresión DIF 6 sólo es necesario 1 éxito, la DIF 1 para resistir el Frenesí los éxitos adicionales sólo aumentan la duración, dura 1h x éxito sólo afecta a Cainitas Musulmanes (no tienen porque ser Ashirra)

N5 Kubda Allah

Hace que el afectado se rinda.

SIST: Contacto ocular FV DIF FV del blanco si el objetivo no se rinde 1 éxito = 2 daño contundente, si se rinde no podrá realizar ninguna acción ofensiva contra el lanzador hasta la noche siguiente.

Senda Hedayat El-Qalb

N1 Hikma Min Allah

Permite subir los Atributos Mentales mediante la oración

SIST: Meditar / Rezar 2 o + horas FV DIF 6 si éxito puede gastar 1 de Sangre para subirse 1 a un Atributo Mental (sólo es posible subirse 1 de este modo) dura 1 escena y no puede repetirse durante esa escena

N2 Idrak Min Allah

Permite determinar el poder de un objetivo.

SIST; Percepción + Alerta DIF FV del blanco x cada 2 éxitos puede pedir detalles sobre su Clan, Generación, Reserva de Sangre, su Atributo o Habilidad + elevado (puede especificarse Atributo Físico, Mental, Talento, Conocimiento...) se deben limitar los resultados no dando una respuesta precisa según el conocimiento del lanzador (Ej: Un Hajj de 12ª emplea el poder sobre un Wah'Sheen de 6ª y pregunta su generación, puedes contestarle está mucho más cerca de Caín que tú).

N3 Sultat El-Nabi

Obliga a obedecer una orden al blanco.

SIST: Manipulación + Intimidación DIF FV del blanco N° éxitos = velocidad y eficiencia con la que cumple la tarea. La frase no puede estar compuesta de más de 10 palabras y se termina con la frase Alá así te lo ordena (esta frase no cuenta en las 10 palabras) No puede obligarse a hacerse daño o ir en contra de sus instintos. Según la orden puede requerirse una tirada de Camino /Senda.

N4 Sawt El-Nabi

Permite la comunicación con cualquiera que se conozca.

SIST: Percepción + Empatía DIF 5 +1 x cada 160m que los separen (redondeando hacia arriba) para invocar el poder hay que estar 10min. Rezando la siguiente oración "Por la gracia de Alá el piadoso y su profeta Muhammad, que los vientos transporten mis palabras a (nombre de la persona). Sólo el objetivo puede escuchar las palabras aunque hay que hablar en voz alta (aunque bien puede ser un susurro para que no se note) 1 éxito permite unas palabras, 5 o más dura mientras se concentra el lanzador.

Batu

Hechicería Shir (Sólo Ashirra*)

Senda Hedayat El-Qalb

N5 Nar El-Iman

Debilita al blanco con el poder de la Fe.

SIST: Rezar en voz alta durante 3 turnos tras esto se gasta el Punto de Sangre requerido por cada uso de algún nivel de la magia Shir Carisma + Teología DIF Camino / Senda (+1 si es de otra religión) -1 si reza + de los 3 turnos (este menos 1 no es acumulativo). 1 éxito = -1 de FV y 1 de daño agravado absorbible normalmente (si tiene 5 éxitos el blanco resta 5 a su FV y le hace 5 agravados menos los que absorba por Fortaleza).

*Rituales Shir

Estos rituales son oraciones a Alá y requieren una tirada de Inteligencia + Teología DIF 4 + Nivel del Ritual, algunos tienen reglas especiales.

Ritual de

N1 Toque de Alá

Permite colocar una marca invisible en un objeto, lugar o ser que denote que está bendito por Alá. Todo mortal o Cainita devoto (como los que poseen Fe Verdadera o 6 o + en Tariq al-Sama sabrán que el objeto tiene algo especial y lo tratarán con respeto, aunque no sabrán por qué es especial

SIST: Salpicar con agua de rosas el objeto y recitar oraciones durante 2h ininterrumpidas. 1 día x éxito.

Ritual de

N2 Mascara de Alá

Crea un disfraz místico.

SIST: DIF 5 si sólo se altera un poco su aspecto DIF 6 si intenta hacer cambios radicales y 7 si intenta disfrazarse de un miembro del sexo opuesto. Dura 1h x éxito Los que tengan Auspex Percepción + Alerta DIF Astucia + Subterfugio del lanzador para ver la verdadera imagen

Ritual de

N4 Protección contra Djinn

Permite colocar una guardia contra djinn en cualquier objeto.

SIST: Purificar el objeto a utilizar, en lo que se emplean 10h y una pequeña cantidad de agua de rosas y aceite de quemas. Si tiene éxito, el objeto resplandece con un brillo detectable por cualquiera que posea Auspex. Si un djinn entra en contacto recibe 3 dados de daño agravado después de esto no podrá volver a tocarlo si no gasta 1 de FV

Ritual de

N6 Bendición de Alá

Permite acceder a cualquier lugar sagrado independientemente de la Fe del lugar, sólo algunos Hajj (a destacar Tarique al-Hajj) conocen el ritual empleándolo sólo en aquellos que son considerados dignos.

SIST: Se tardan 4h y tanto el lanzador como el blanco tienen que hacer 8 tiradas de FV DIF 6, si se falla alguna no funciona. Si se tiene éxito en las tiradas el lanzador tira Inteligencia + Teología DIF 10 – FV del blanco si lo logra, el blanco podrá entrar en cualquier lugar sagrado, si se falla se aplican las reglas normales (el Narrador puede hacer esta última tirada en secreto si lo desea)

Ritual de

N7 Amortiguar el Lamento

Este Ritual permite apaciguar el Lamento (*este es un ritual para pnj, no entiendo para que lo ponen, porque según el libro sólo Tariq al-Hajj puede enseñarlo y el resto de los que lo saben son progenie o aliados + devotos y no pueden enseñarlo aunque quieran, pero bueno, si lo pone lo copio*)

SIST: Se tardan 6h y es necesario que varios ritualistas recen al mismo tiempo, cada Ashirra que participa Inteligencia + Teología DIF 9 (los fracasos no se restan del total si no que hacen perder 1 de FV permanente al que ha pifiado) Se necesitan 10 éxitos para que funcione prolongar la amortiguación un mes más, si hay éxitos adicionales, aumentan la duración en 1mes + x éxito (10 éxitos = 1mes, 11 éxito = 2 meses)

Batu

Hechicería Wanga

Gastar 1 de sangre y siempre que no se especifique la tirada es FV DIF Nivel de la Senda a utilizar +3

-Senda del Flujo del Ashé

Esta senda no requiere el gasto de Sangre (pero si la tirada) y sirve para realizar acciones sobrenaturales sin gastar sangre. Se requieren polvos y hierbas bastante raras por lo que hay que visitar tiendas especializadas. Se invoca sus poderes durante el turno anterior al que desea gastar el punto de sangre o se perderá ya que las hierbas y componentes se consumirán en cenizas (excepto en el N5). No afecta a poderes que requieran más de 1 de sangre.

N1 Un toque de Vida

Permite “humanizar” el cuerpo del vampiro (que le corazón lata, que la piel se sonroje...)

SIST: Dura 1 escena. Hacen falta 2 puñados de hierbas y minerales pulverizados entre los que se incluyen virutas de cobre y aroeira (planta brasileña)

N2 La Fuerza de la Raíz y la Piedra

El efecto es el mismo que gastar 1 de Sangre para incrementar 1 Atributo

SIST: Dura 1 escena. Hacen falta 2 puñados de hierbas y minerales entre los que se incluyen limaduras de hierro y jurubeba (hierba medicinal usada contra dolencias hepáticas o estomacales)

N3 Aliento de Vida

El efecto es el mismo que gastar 1 de Sangre para curar heridas

SIST: Embadurnar la herida con una pasta compuesta de cambara (arbusto antaño utilizado para tratar cortes y lesiones de piel), huesos humanos pulverizados y unas gotas de sangre (del tipo que sea). Las propiedades curativas de este emplasto duran 1min. No es posible hacer otra acción mientras se aplica

N4 El Favor de los Orishas

El efecto es el mismo que gasta 1 de Sangre para activar 1 Disciplina o Senda de Taumaturgia.

SIST: Hacen falta varias hojas de tabaco (tiene que ser puro (una cajetilla de cigarrillos no sirve) un puñado de marfil pulverizado y unas pocas gotas de sangre (da igual la procedencia, aunque no puede ser del wangateur (el practicante de Wanga)). No se puede utilizar para mantener un poder ya activo

N5 Don de Ashé

Permite conservar durante más tiempo las mezclas de los N1 – 3 para no tener que utilizarlos en el turno siguiente a la utilización del poder.

SIST: Automático. Mantiene las propiedades mágicas durante 1 escena como máx.

-Senda de la Fortuna del Orisha

Esta senda exige que el punto de sangre gastado sea derramado (por lo que muchos wangateur llevan un cuchillo ritual (la herida que produce esto no hace 1 de daño)). Para los interesados, la vitae así usada no podrá ser recuperada por otros Taumaturgos ya que se consume por la magia en segundos.

N1 Mano Protectora

Pide a los espíritus que aumenten la suerte.

SIST: Los éxitos de la tirada se consideran éxitos a efectos de pifiar. Ej. Si se sacan en la tirada de Senda 3 éxitos, para pifiar deberá sacar 4 o + “1” y ningún éxito, por lo que lo que podría ser fracaso suele acabar siendo un fallo. Los éxitos de la tirada de Senda no sirven para la acción que fuese a realizar sólo se cuentan para la pifia. Puede usarse sobre aliados si se desea pero debe estar en campo visual. Sólo se aplica a la siguiente acción que realice el sujeto o durante el 1º turno si es extendida. Si se fracasa esta tirada tendrá el efecto contrario, los “1” que saque se aplican a su siguiente tirada.

N2 La Bendición de la Fortuna

Hace aumentar la suerte invocando a los espíritus.

SIST: Se anuncia una tarea específica antes de iniciar el poder (montar a caballo, conducir, disparar, moverse sigilosamente o cualquier acción mundana). Durante 1 escena, tendrá DIF -1 a la acción elegida min. 4. Este poder siempre fallará si se utiliza sobre alguien que ya esta bajo su influencia. Puede usarse sobre aliados pero el afectado debe estar en el campo visual.

Batu

Hechicería Wanga

-Senda de la Fortuna del Orisha

N3 La Maldición de la Fortuna

Hace aumentar la mala suerte invocando a los espíritus.

SIST: Se escoge al blanco que debe estar en el campo visual. Se anuncia una tarea específica antes de iniciar el poder (montar a caballo, conducir, disparar, moverse sigilosamente o cualquier acción mundana). Durante 1 escena, tendrá DIF +1 a la acción elegida máx. 9. Este poder siempre fallará si se utiliza sobre alguien que ya está bajo su influencia.

N4 El Favor de la Fortuna

Hace mover la balanza de la fortuna entre un oponente y el wángateur a favor de este.

SIST: Se escoge al blanco que debe estar en el campo visual, cuando se activa, el wángateur tiene DIF -1 a todas las tiradas y el blanco DIF +1, pero sólo cuando se opondan directamente (ataques, esquivas y acciones opuestas). Dura un N° de turnos = éxitos. No se puede usar este poder sobre alguien que esté bajo los efectos del N3 o si el wángateur está bajo los efectos del N2

N5 Mano Apabullante

Infunde una abrumadora mala suerte al objetivo

SIST: Se escoge al blanco que debe estar en el campo visual, cada éxito del wángateur se considera un "1" para la siguiente tirada que realice aumentando así la posibilidad de que pifíe, las pifias que salgan de la tirada en la que se ha aplicado este poder deben ser catastróficas, peores a las pifias normales

-Senda de la Voz de la Selva

Si alguien con Animalismo intenta influenciar a un mismo animal, el que tenga mayor puntuación en su disciplina gana, si tienen el mismo Animalismo gana

N1 El Olor de la Bestia

Permite reproducir los aromas y feromonas de una especie animal para atraer presas y/o alejar depredadores.

SIST: Hay que poseer una muestra del tipo de animal al que desee imitar (pelaje, dientes una gota de sangre...). 1 éxito despide un aroma idéntico, 3 le permiten oler como el animal pero en un estado concreto (celo, asustado...) 5 éxitos conseguirán engañar a animales Ghoul Lupinos y Vástagos con Auspex, aunque estos pueden efectuar Percepción + Alerta DIF 6 en tirada opuesta para notar algo raro en el olor y puede decidir investigar. Hacen falta 3 éxitos para atraer al un animal, si no, se acercará pero a unos metros. Hacen falta 3 éxitos para crear un olor para que afecte a un humano o Vástago sin Auspex

N2 Escondarse de los Ojos del Cazador

Hace que los animales ignoren completamente al wángateur, los animales no lo verán, olerán, ni oirán.

SIST: Hace falta tener una muestra corporal del tipo de animal del que desee esconderse y un pellizco de pimienta, una gota de perfume o cualquier material que huela fuertemente. Dura 1 escena, y la especie elegida no advertirá su presencia a no ser que haga algo para llamar su atención. Para engañar a Lupinos o Vástagos en forma animal hacen falta 5 éxitos. Pero estos podrán Percepción + Alerta DIF 6 en tirada opuesta. Afecta a animales Ghouls con 1 éxito pero pueden hacer Percepción + Alerta DIF 7 en tirada opuesta.

N3 Marcar a la Presa

Centra a una variedad concreta de animales en un objetivo.

SIST: El blanco debe estar en el campo visual. El wángateur debe tener una muestra corporal del tipo de animal y algo que lo atraiga (generalmente algo de comida). Si tiene éxito todos los animales del tipo elegido se centrarán en el blanco durante una escena o hasta que este logre alejarlos y evitar que le sigan durante varios min. Para distraer su atención será necesario el contacto físico. Los animales amistosos jugarán alrededor, los hostiles le atacarán.

Batu

Hechicería Wanga

-Senda de la Voz de la Selva

N4 Espíritu Guía

Ejerce un sutil control en los animales

SIST: Hay que tener una muestra corporal del tipo del animal que se desee controlar mantener contacto visual o contacto físico directo. El animal podrá resistir las órdenes que vayan en contra de sus instintos o adiestramiento FV DIF 7. Un animal no podrá hacer trucos específicos para lo que no hay sido adiestrado (buscar las llaves, dar la pata...) ni se expondrá a nada que puede hacerle daño (aunque puede que asuma algún riesgo). Dura 1 escena

N5 El Manto de la Bestia

Permite asumir un rasgo físico de un animal

SIST: Elegir el rasgo a asumir. Las garras creadas con este poder hacen Fuerza +1 agravado y DIF -2 a escalar. Para utilizar alas Resistencia + Atletismo DIF 7 1 éxito = deslizarse 100m (algo más si sopla viento a favor) y aterrizar sin sufrir daños. Un caparazón o envoltura protectora dará 2 dados para absorción, incluido agravados, los ojos de un gato permiten ver con poca luz pero no en oscuridad total. El Narrador debe decidir que beneficios comporta otros rasgos diferentes a los mencionados

*Rituales Wanga

Inteligencia + Ocultismo DIF N del ritual +3 Máx. 9

Para la realización de los rituales hace falta esgrimir un asson (matraca mágica hecha generalmente con calabaza a la que se le añade un asa de madera), un ekwele (fina cadena cortada a intervalos regulares por discos de 4cm fabricados con caparazones de tortuga), un kisengue (tibia humana envuelta en harapos negros) u otro talismán religioso.

Es posible realizar los rituales con varias personas facilitándolos, pero para ello el resto de los participantes deben ser auténticos creyentes de la fe afro-caribeña y que participen de forma voluntaria y que conozcan el verdadero propósito del ritual. Si el N° de participantes duplica el N del ritual DIF -1 pero si se realiza de esta forma se tarda media hora x nivel del ritual a realizar

Ritual de

N1 Amuleto Cantarín

Crea un amuleto que emite un sonido constante que sólo el wangateur puede oír. La noche del domingo se corta el lóbulo de la oreja y lo deposita en una cazuela u otro recipiente metálico gasta 1 de Sangre y la lengua de un pájaro; quema la mezcla y los mezcla con restos de un cadáver incinerado, después pone las cenizas resultantes en una bolsa de cuero o piel y cose la abertura. El amuleto creado podrá ser escuchado siempre que se encuentre a menos de 150Km de él, y dura tantas noches como N° éxitos x3. Se conocerá la dirección y la distancia del amuleto (con un margen de error de unos grados y unos metros) concentrándose un momento.

Ritual de

N2 El Don del Abuelo

Permite contactar con Ara Orun (espíritus de los ancestros) para que le concedan habilidades que poseían. Se mezcla un puñado de tierra de camposanto y una ofrenda a los espíritus (ron, frutas, cigarrillos, monedas o cualquier otro regalo apropiado) en un recipiente pequeño. Los éxitos deben repartirse entre duración y puntos de Habilidad 1 éxito = elegir entre 1 punto en 1 habilidad o 1 turno. A discreción del Narrador en que Habilidades puede utilizar este poder

N2 Crear Garde

Crea un Garde (amuleto protector) contra los rituales de magia de sangre (no sendas). Para hacerlo, gastar 2 de sangre que mezcla con diversas hierbas curativas pulverizadas, 9 gotas de ron y una muestra corporal del que recibirá el Garde. No funciona sobre el propio Wangateur. Dura N° noches = N° éxitos x2. Hay que llevarlo encima en todo momento y en contacto con la piel. DIF +2 para la realización de los rituales contra el portador Máx. 10 en lugar de 9

*Rituales Wanga

Ritual de

N2 Crear Gris Gris

Crea un Gris Gris (talisman maligno) para llevar la desgracia al receptor. Gastar 2 de sangre que se mezclan con el hueso del dedo de un niño, 9 pellizcos de polvo de cementerio y una muestra corporal de su víctima. Una vez terminado se esconde a escasos metros del refugio u hogar. La víctima obtendrá -1 dado a todas las reservas permanentemente si es mortal o durante 1 noche x éxito si es vampiro. Si se encuentra y se destruye los efectos también cesan en ambos casos.

Ritual de

N3 Candela de la Maldición

La noche del viernes se crea una candela a la que se añade los sesos y huesos de un muerto, 9 pellizcos de polvo de cementerio, pimienta, hojas de una planta urticante y otras hierbas. Quemando la candela durante 20min cada noche mientras se concentra en el blanco podrá atacarla con un poltergeist. Los ataques siempre suceden cuando no hay testigos. No hay que gastar sangre para la creación, pero cada uso gasta 1 de sangre. Se puede usar tantas veces como éxitos. Cada uso activa el fantasma durante 24h. Fuerza 2 y tiene una reserva de 4 dados para ataques y trastadas, 1 vez por noche como min intentará causar graves lesiones utilizando cualquier medio disponible (tirándola por las escaleras (lanzarle algo mientras conduce...)). El wangateur tiene que encontrarse a menos de FV x 10Km del blanco

N3 Visión de Ori

Permite ver y oír a través de otra persona. Para ello quema uno de sus ojos y orejas (FV DIF 8 para hacerlo y produce 3 de daño agravado no absorbible) la ceniza resultante debe mezclarla en el interior de una calavera con un poco de ron tabaco y una pestaña o una gota de sangre del blanco, la mezcla resultante debe aplicarse en la cuenca vacía y en el lugar donde estaba su oreja, entonces podrá alternar entre sus sentidos y los del blanco. Si se poseen pestañas o sangre de más de una persona se podrá añadir al conjuro a tantas como puntuación se posea en Wanga, pudiendo alternar entre sus sentidos y los demás como prefiera. Dura hasta que gasta sangre para curarse las lesiones del ojo y la oreja

Ritual de

N4 Candela de Furia

Los requerimientos son los mismos que para Candela de la Maldición con la salvedad de que el cerebro y los huesos deben ser de alguien que haya muerto de forma violenta, al igual que el sistema de usos de 20min y gasto de sangre. Con cada uso el blanco se resiste con FV DIF 8 debiendo igualar o superar los éxitos del wangateur, si lo consigue no pasa nada, pero si falla DIF +2 a las tiradas de la Virtud elegida por el wangateur (generalmente Autocontrol para producir rabia). Se puede elegir la Virtud con cada uso.

Ritual de

N5 Grilletes de la Sangre

En un nganga (caldero de hierro lleno de tierra de cementerio, huesos, palos y otros objetos) se gastan 3 de sangre que se vierten, diversas hierbas, diferentes pimientas, tabaco y el corazón de una persona que haya fallecido recientemente. Se remueve mientras se invoca a orishas (espíritus) incluidos los Ara Orun (espíritus ancestros). Tras 3h de remover se colará con un tejido de algodón sin blanquear. El líquido resultante crea un vínculo de Sangre de relación amo-esclavo al que lo bebe, aunque el blanco no se haya alimentado nunca del wangateur. Este falso vínculo dura tantas noches como éxitos. Durante este tiempo se podrá forjar un verdadero vínculo de sangre con el blanco, pero, una vez finalizada la duración del ritual todo vínculo parcial desaparecerá como si el blanco jamás se hubiese alimentado del wangateur. El Narrador es quien debe hacer la tirada del ritual para que no se conozca cuantos días duran los efectos del ritual. Los Vástagos que se alimenten de un mortal que haya consumido la mezcla durante las pasadas 24h quedarán afectados como si lo hubieran bebido.

Kami (Sólo Bushi)

N1 Foco Interior

Permite resistir el Frenesí gastando Sangre en lugar de Voluntad en situaciones en las que pueda quedar deshonrado o suponga un peligro para el cumplimiento de la misión encomendada

SIST: Gastar 2 de Sangre elimina la posibilidad de entrar en Frenesí durante 1 escena

N2 Golpe Concentrado

Permite golpear con mayor daño

SIST: El daño de un golpe físico aumenta 2 dados x Punto de Sangre gastado y se considera que todo el daño es agravado

N3 Elixir Honorable

Permite encantar la sangre del Bushi para que aquel que la ingiera siga la senda del honor

SIST: Gastar 1 de FV cuando se vierte la sangre (puede camuflarse en bebidas, con una gota basta), el que lo ingiera tratará al Bushi de forma honorable y lo considerará como si fuese de su clan (si es vástago) y sufrirá la debilidad de clan de los Bushi durante 1 escena, esto garantiza que no sean engañados en tratos o quienes lo hagan sufran por su falta de honor

N4 Escudo de Fuego

Crea un aura que protege del daño causado por el fuego.

SIST: Invulnerable al fuego durante 1 turno x Punto de Sangre Gastado.

N5 La Ley del Daimyo

Permite obligar a realizar tareas a otros, mortal o vampiro, este encargo debe realizarse de forma verbal.

SIST: Manipulación + Liderazgo DIF FV del blanco, este se resiste con FV DIF 8, sólo es necesario 1 éxito para encargar la tarea, por cada semana en la que el blanco no hay hecho nada por cumplir su tarea perderá 1 de FV. Si se esta bajo los efectos del Elixir Honorable la reserva de FV para resistirse se reduce a la mitad, sólo es posible afectar a 1 persona cada vez.

N6 – 10

No se conocen aunque se rumorea que existen versiones superiores del N2 permitiendo infundir el daño a armas blancas y el N5 con el que se afecta a más de una persona.

Kinetismo

N1 Amortiguación

El jugador puede crear un flujo de energía que reduce el daño que le hagan.

SIST: Gasta 1 de Sangre Resistencia + Esquivar DIF 6 Cada éxito reduce un daño contra ti (antes de absorberlo) También afecta a daños agravados. Puede intentar esquivar y Amortiguar dividiendo la reserva de dados.

N2 Redireccionar

Puede alterar el curso de los objetos que se mueven. Así una bala puede girar hasta 180 grados.

SIST: Resistencia + Esquivar DIF 6 Cada éxito permite alterar la dirección de un proyectil 30 grados. Dado la concentración necesaria, no pueden hacerse otras acciones. Si gira un proyectil 180 grados y quiere dar al objetivo Astucia + Armas de Fuego DIF 8 La persona puede intentar esquivar el proyectil retornado.

N3 Golpe Vengador

Permite enfocar la energía cinética para golpear. Cualquier ataque exitoso puede ser reenfocado para añadirse al ataque propio.

SIST: Gasta 1 de Sangre. Cuando es golpeado debe absorber el daño. Después puede añadir tantos dados a su tirada de daño como éxitos sacase en la tirada de absorción. Sólo sirve en el mismo o siguiente turno en el que fue golpeado. El daño extra es considerado agravado si lo fue el ataque. Puede ser usado el mismo turno que Amortiguar si se puede gastar los suficientes Puntos de Sangre. El jugador debe dividir su reserva de amortiguar y la de ataque, a menos que tenga Celeridad.

Batu

Kinetismo

N4 Descarga

El personaje puede incrementar la energía cinética que genera y usarla para atacar.

SIST: Gasta 1 de Sangre tirar FV DIF 6 1 éxito = añadir un dado a la tirada de daño, y no de impactar, sólo aplicable a ataques físicos como puños, espadas. El daño extra es agravado si lo era el ataque. No necesita dividir la Reserva, a menos que haga otra acción como esquivar.

N5 Escudo cinético

Crea una barrera de energía cinética enfrente.

SIST: Gasta 1 de Sangre tirar FV DIF 7 1 éxito = 1'8m de largo x 1'2m de ancho que puede absorber cinco niveles de daño. Cada éxito adicional puede ser usado para añadir un nivel de absorción o aumentar el área (0'9m x lado)

N 6-10

No hay niveles 6 a 10 conocidos

Maleficia (Sólo Infernalistas)

Los efectos de esta Disciplina puede volverse contra el Infernalista ya que si la víctima se da cuenta de que esta siendo atacada Astucia + Ocultismo DIF FV del Infernalista, si supera los éxitos de este es el Infernalista el que sufre los efectos. Todos los efectos terminan con la muerte del infernalista, si se efectúa un exorcismo o se realiza una bendición ritual.

N1 Mal de Ojo

Amarga la vida de la víctima con pequeños inconvenientes y molestias, lo que puede ser fatal en combate

SIST: Gastar 1 de Sangre Astucia + Ocultismo DIF 6. 1 éxito = -1 éxito en la próxima tirada del blanco

N2 Maldición Menor

La víctima sufre una cadena de tropiezos y accidentes

SIST: Gastar 1 de Sangre Inteligencia + Ocultismo DIF 6 Si éxito elimina el dado con la puntuación + alta (Sólo 1 dado) dura $N^{\circ} h = N^{\circ}$ éxitos del Infernalista

N3 Salmo de los Condenados

Entonando extraños versos, hace que los enemigos queden distraídos e incapaces de concentrarse. Una vez iniciado el salmo la víctima la oír allí donde huya mientras el Infernalista siga cantando

SIST: Manipulación + Música DIF 6 1 éxito = -1 dado a las reservas, inicialmente se debe encontrar a una distancia como para oírle, pero una vez iniciado continuara oyéndole por mucho que se aleje. Es posible usar este poder con grupos distribuyendo los éxitos

N4 Esterilidad

Este poder deja estéril a la víctima (esta Disciplina proviene de la Edad Oscura época en que los niños eran muy importantes)

SIST: Carisma + Ocultismo DIF Resistencia del blanco, este poder afecta a los vampiros imposibilitándoles la creación de chiquillos. Sólo es posible contrarrestarlo mediante el exorcismo, Rituales Taumatúrgicos de alto nivel o matando al infernalista

N5 Maldición Mayor

La víctima sufre tormentos día y noche, su piel se cubre de repulsivas y atroces llagas y es despreciado por los demás.

SIST: Gastar 3 de Sangre y vencer en tirada opuesta de FV DIF 8, el perdedor sufre los efectos que duran 1 año, durante el cual, DIF +1 a todas las acciones, Apariencia = 0, y sufre los efectos de *Maldición Menor*. Un vampiro puede resistirse gastando 4 de Sangre cada día

Melpómene

N1 La Voz Extraviada

Permite que la voz emane de cualquier lugar a la vista, esta actuara independiente del vampiro por lo que este podrá hablar normalmente.

SIST: Automático si realiza otra acción mientras utiliza este nivel -2 dados a la reserva

N2 Voz de Tourette

Permite proyectar la voz hacia cualquier punto o persona con el que este familiarizado.

SIST: Astucia + Lingüística DIF 7 gastar 1 de FV 1 éxito = 1 turno con la voz

N3 La Perdición del Toreador

Permite poner en trance a los demás con el sonido de la voz, efecto duplicado en los Toreador

SIST: Carisma + Música DIF FV (-2 para Toreador) para resistirse FV DIF N° éxitos acumulados x la Hija de la Cacofonía. El afectado no hace nada, si es atacado podrá actuar en el turno siguiente al ataque

N4 La Esencia Traumática del Arte

Es la canción que vuelve locos a los demás mortales y vampiros puede usarse en conjunción con los demás poderes. Afecta a un solo blanco a la vez.

SIST: Manipulación + Empatía DIF FV del blanco son necesarios un N° de éxitos = Autocontrol del blanco

N5 Muerte del Tambor

Permite infligir daño con la voz Sólo afecta a una víctima a la vez

SIST: Manipulación + Intimidación DIF Resistencia + 3 1 éxito = 1 daño agravado DIF 7 absorber

N6 Publico Bendito

Es la *Esencia Traumática del Arte* pero sobre un grupo

SIST: = *Esencia Traumática del Arte* pero 1 de sangre x persona que quiera afectar

N7-10

No se conocen N7 o superiores

Melpómene 3ª ed.

N1 La Voz Extraviada

Permite que la voz emane de cualquier lugar a la vista, esta actuara independiente del vampiro por lo que este podrá hablar normalmente.

SIST: Automático si realiza otra acción mientras utiliza este nivel -2 dados a la reserva

N2 Hablante Fantasma

Permite proyectar la voz hacia cualquier punto o persona con el que este familiarizado.

SIST: Gastar 1 de Sangre Astucia + Interpretación DIF 7 1 éxito = 1 turno con la voz 3 o + éxitos dura 1 escena. Si se proyecta la voz sobre una persona, la voz de esta resulta inaudible a no ser que se posea Auspex 3 o superior y tenga activado su Auspex. LA distancia no importa, la única condición es que sea de noche donde se encuentre el blanco

Melpómene 3^a ed.

N3 Madrigal

Imbuje emociones a la audiencia.

SIST: Carisma + Interpretación DIF 7 1 éxito = 1/5 de la audiencia (+ de 5 éxitos no logra efecto adicional). El Narrador decide quienes son afectados. Puede resistirse durante 1 escena gastando 1 de FV pero sólo se puede gastar si se tiene algún motivo para creer que se está siendo manipulado. La canción debe reflejar la emoción que se quiere crear

N4 El Canto de la Sirena

Provoca una locura temporal.

SIST: Tirada enfrentada y extendida Manipulación + Interpretación DIF FV del blanco y la víctima FV DIF Apariencia + Interpretación. Si la Hija de la Cacofonía acumula 5 éxitos el blanco adquiere un Trastorno o Defecto Psicológico a elección del Narrador. El Trastorno dura 1 noche adicional x éxito por encima de 5. Si se alcanzan 20 éxitos netos se consigue que sea permanente. Sólo afecta a 1 persona al mismo tiempo. Los Malkavian y los vampiros en Golconda son inmunes.

N5 Virtuosa

Permite usar los poderes anteriores sobre más personas

SIST: Automático, la Hija de la Cacofonía puede usar Hablante Fantasma o Canto de Sirena contra un N° de objetivos = Resistencia + Interpretación. Se gasta 1 de Sangre x cada 5 objetivos más allá del primero

N6 Crescendo Desolador

Permite emitir un grito que daña a una persona o cosa.

SIST: Gastar 1 de Sangre Manipulación + Interpretación DIF Resistencia + Fortaleza 1 éxito = 1 agravado la víctima debe de estar a distancia auditiva, sólo es posible afectar a 1 persona cada vez, para todos los demás será un grito insoportable. Los que tengan defectos de oídos o Sentidos Aguzados serán afectados a la misma distancia que los demás. Si se utiliza sobre 1 objeto inanimado, el Narrador determina cuantos dados puede absorber (si es que puede) y cuantos éxitos hacen falta para destruirlo.

N7 Eco Persistente

Permite hablar o cantar al aire y dejar sus palabras para un oyente posterior, ya sea la próxima criatura que pase o cualquiera que ella conozca. También puede dejar “suspendido” otros poderes de Melpómene.

SIST: Gastar 1 de Sangre Resistencia + Interpretación DIF 8 1 éxito = 1 turno de conversación, si es para dejar un poder DIF 9 y permanecerá suspendido como Máx. durante Resistencia + Interpretación noches. Es posible que el Eco persistente sea audible para todos los que se encuentren en la posición de cuando se uso el poder o que el mensaje desaparezca una vez escuchado o dejarlo colgado hasta que lo active la presencia de una persona específica con la que este familiarizada. Si se utiliza Sentidos Aguzados (Auspex N1) en una zona con un eco sin activar se escuchará un murmullo, para oír el mensaje Percepción + Ocultismo DIF 8

N8-10

No se conocen N8 o superiores

Mortis

N1 Mascara de Muerte

Permite al Capadocio, o a cualquiera de su elección, asumir un aspecto cadavérico. La carne queda lívida y tirante, y las articulaciones rígidas. Puede ser empleado como espantosa maldición, haciendo que alguien parezca un muerto viviente.

SIST: Gastar 1 de sangre para asumir este aspecto.

Sobre otro: tocando al sujeto gastar 1 de sangre y tirar Resistencia + Medicina DIF Resistencia +3 del blanco -2 a Destreza y Apariencia min.1 se mantienen hasta el siguiente amanecer o crepúsculo

Un vampiro puede gastar 2 de sangre para anular los efectos de la Máscara de Muerte.

N2 Marchitar

El personaje puede hacer que su oponente envejezca rápidamente. La víctima empieza a experimentar los efectos de la edad avanzada: su piel se vuelve fina y descolorida, sus huesos quebradizos, y puede incluso sufrir artritis avanzada u otros achaques propios de la vejez.

SIST: requiere tocar al oponente tirar Manipulación + Medicina DIF = FV del sujeto gastar 1 de FV. Resta 3 a todos los Atributos Físicos min.1 afecta a los Cainitas = que a los mortales aunque pueden gastando Puntos de Sangre para mejorar sus Atributos.

Un mortal por cada turno que realice actividades bajo los efectos de este poder tira Resistencia DIF 6 o morirá Los efectos permanecen hasta el siguiente amanecer o crepúsculo.

N3 Despertar

Permite despertar del letargo. También puede despertar a otros vampiros.

SIST: Gastar 2 de FV el personaje puede intentar salir del letargo o hacer que salga de él otro vampiro. FV permanente DIF 10 – Camino / Senda/ Humanidad Si intenta despertar a otro vampiro debe tocarlo. Si el sujeto entró en letargo debido a la pérdida de sangre despertará con 1 de sangre.

N4 El Susurro de la Muerte

Durante un cierto tiempo es inmune a las tradicionales perdiciones de los vampiros. La luz del día no quema su carne, ni el agua bendita le daña de ninguna forma: sin embargo, su cuerpo no es más que un cadáver, puede arder normalmente, descuartizarse... Si le clavan una estaca en el corazón bajo los efectos de este poder continúa paralizado una vez éstos desaparecen. Este estado va más allá del mismo letargo: el personaje no puede emplear Disciplinas de ningún tipo, ignora lo que ocurre a su alrededor y no puede moverse. Mientras se mantengan los efectos de este poder está muerto a efectos prácticos.

SIST: Automático aunque despertar exige 2 de sangre. El personaje no puede hacer nada, ni siquiera emplear Disciplinas mentales.

N5 Muerte Negra

Tocando a su víctima, el personaje puede hacer que muera pronto o si es vampiro, que entre en letargo. Una víctima mortal en 1 día. Los Cainitas entran en letargo de forma inmediata.

SIST: debe tocar a su víctima y tirar Resistencia + Ocultismo DIF FV del sujeto gastar 2 de FV El éxito indica que la víctima muere o entra en letargo la Fortaleza resta éxitos y no puede afectar a vampiros de cierta edad, la forma en la que afecta a criaturas sobrenaturales a discreción del Narrador

N6 Animar Hueste

Alza un número elevado de cadáveres.

SIST: Gastar 1 de Sangre = 1 zombi. La sangre debe ser derramada físicamente cerca de los cuerpos, normalmente dejando que la sangre impregne el suelo. Pueden ser humanos o animales y estar enterrados. Los zombis = Atributos Físicos que tenían en vida, y los cadáveres mantienen su estado actual de descomposición. No son capaces de ninguna acción que requiera raciocinio o pensamiento 1 en cada Atributos Mentales. Llevarán a cabo, sin embargo, todas las órdenes que les dé su creador lo mejor que puedan. Poseen un Nivel de Salud + no sufren penalizaciones por daño, y son destruidos si alcanzan el nivel de Incapacitado

La animación dura durante N° de turnos = éxitos en Manipulación + Ocultismo DIF 6 Se puede alargar el tiempo de existencia de la TODA la hueste gastando 1 de Sangre x cada turno adicional

Mortis

N6 Paso de la Guadaña

Crea una experiencia cercana a la muerte en un objetivo de su elección que experimenta un paro cardíaco, falta de aire, o cualquier otro efecto fisiológico que pudiera producir la muerte.

SIST: Tocar a la víctima gastar 1 de Sangre Manipulación + Medicina DIF FV de la víctima. N° de éxitos determinan el grado de gravedad (1 éxito malestar general, 5 éxitos implican un ataque coronario masivo y secuelas psicológicas a causa de la gravedad del suceso). Si fracasa queda incapacitado durante el resto de la escena y sufre visiones de la propia Muerte Definitiva. Sólo afecta a los seres vivos pero no mata

N6 Vigor Mortis

Alimentando un cadáver con algo de su sangre, el Cainita puede reanimarlo, creando un sirviente no muerto que obedece a su amo hasta caer completamente descompuesto. Este cadáver andante no puede hablar, pero está vinculado a su creador por el Juramento de Sangre.

SIST: Alimentarlo con 3 de sangre. En cuanto la 1ª gota cae sobre los labios, el cadáver revive y empieza a beber por su cuenta. Esto puede ser peligroso, algunos cadáveres que continúan alimentándose tras beber los 3 de sangre necesarios.

El muerto tiene mismos Atributos Físicos que la persona original, y el aspecto que presentaba en el momento de su creación. Tienen cierto grado de inteligencia -1 a Atributos Mentales, pero están tan vinculados a sus amos que rara vez muestran un pensamiento independiente.

Tienen 3 niveles de Salud adicionales, sin penalización x herida, son destruidos al llegar a Incapacitado.

Quedan reducidos a polvo al 3^{er} amanecer tras su creación. Su existencia puede prolongarse si se le alimenta con más sangre en el momento de la creación: +1 día x Punto de Sangre adicional.

N7 El Porte del Leproso

Induce atrofia y decadencia internas en el miembro de una víctima, convirtiéndolo inmediatamente en inservible, se pudrirá y caerá después de unos días. Puede aplicarse a la cabeza matando a los mortales.

SIST: Tocar su objetivo gastar 1 de FV Resistencia + Medicina DIF FV debe lograr + éxitos que la Resistencia del objetivo. Un fracaso indica que afecta su propio miembro. En un vampiro, los efectos desaparecerán cuando despierte la siguiente noche, aunque un vampiro cuya cabeza se vea afectada por este poder no podrá utilizar Disciplinas Mentales hasta entonces

N7 Sentir la Cercanía de la Muerte

Detectar las menguaciones repentinas del flujo de energía vital que se producen cuando los seres vivos mueren. El Cainita no necesita estar presente para leer las fluctuaciones de la energía

SIST: Cuando alguien muere en un radio de 50m centrado en el personaje, Percepción + Ocultismo DIF 6 Intentar descubrir la cercanía de la muerte en un ser vivo Percepción + Ocultismo DIF FV del blanco

1 éxito Percibe la muerte cercana. / dentro de mucho/ poco tiempo cerca/ lejos de aquí

2 éxitos Una idea básica de la causa de la muerte. / año en que morirá y país

3 éxitos Idea general de la ubicación y causa de la muerte más detallada. / mes y región del país

4 éxitos Localización específica y una idea de los sucesos alrededor de la muerte. / día y ciudad

5 éxitos Información extremadamente detallada sobre todos los aspectos de la muerte. / "hora" y lugar

La tabla de éxitos del tiempo es orientativa si el blanco no muere en 1 ciudad haz los arreglos oportuno

El Narrador debería hacer la tirada oculta para evitar que el personaje sepa cuándo ha fallado o fracasado.

Si la tirada fracasa, el personaje interpreta información errónea

N8 Viento de Plaga

Iniciar la descomposición en todo aquellos que les rodea. Las víctimas humanas y animales se descomponen en cuestión de horas, las plantas pequeñas se marchitan y mueren. Todo dentro del área de efecto - el vampiro está sujeto a su influencia corruptora

SIST: Tocar 1 de las víctimas seleccionadas gastar 2 de FV La plaga fluye de la víctima en forma de viento pútrido que envuelve al resto de víctimas en el área. Cada víctima Resistencia + Fortaleza DIF Resistencia + Ocultismo del Capadocio. 1 éxito disipa completamente los efectos, pero la víctima pierde 1 de Resistencia durante el resto de la Escena. El fallo implica que la víctima muere en 1 hora. N° de víctimas afectado = FV del personaje, seres pequeños como árboles jóvenes o perros son corrompidos automáticamente y no afectan al N° total de víctimas

Un vampiro sufre los efectos tal y como están descritos arriba, pero en vez de morir entra en letargo. Si supera la tirada para resistir el poder se convierte en un portador de la plaga durante los próximos 3 días. Cualquier mortal que entre en contacto con el Cainita sin restricción x N° de afectados anteriormente Resistencia DIF 6 Fallo indica que el mortal ha contraído la plaga y muere

Mortis

N9 – 10

No se conocen N9 o superiores aunque yo (Batu) asumiría el N9 de Mortis como *Conversión* N9 de Nigromancia, ya que Capadocio hizo algo muy parecido y en vez de llamarle *Conversión* le daría el nombre de *Trascender la no-vida* o algo así. Otra cosa, aunque no viene como Nivel in situ, Capadocius tenía el poder para resucitar a vampiros así que se puede asumir como N10 el de *Resurrección*

Mortis

Hay que elegir una Senda principal y ninguna otra Senda de Mortis puede tener una puntuación mayor que la principal

-Senda de La Podredumbre de la Tumba

N1 Destruir la Cáscara

Convierte un cadáver humano en un montón de polvo

SIST: Gastar 1 de Sangre que deja caer sobre el cadáver Inteligencia + Medicina DIF 6 1 éxito basta aunque el cuerpo tarda 5 – éxitos turnos en descomponerse. El cuerpo se descompone en 15Kg de cenizas

N2 Rigor Mortis

Fuerza al blanco a volverse rígido e incapaz de moverse

SIST: Gastar 1 de FV Manipulación + Medicina DIF 7 El blanco debe estar visible y a menos de 25m. Cada éxito inmoviliza durante 1 turno. Un fracaso lo hace inmune. El afectado se trata como si estuviera estaqueado. Con FV DIF 7 y 2 éxitos el blanco puede moverse durante su turno. El fallo causa 1 de daño contundente absorbible normalmente

N3 Marchitar

Pudre un miembro inutilizándolo.

SIST: Gastar 1 de FV elige el miembro y lo toca (Destreza + Pelea DIF normal si el blanco intenta evitarlo) si tiene éxito en tocarlo recibe 2 agravadas absorbibles normalmente. Un brazo afectado x completo tendrá Fuerza 0 si absorbió 1, tendrá la mitad redondeando para abajo, una pierna impedirá moverse rápido... si se aplica al rostro, reduce la Apariencia en 1 x herida sufrida

N4 Corromper la Carne No Muerta

Infecta al blanco con una enfermedad

SIST: Gastar 1 de FV Manipulación + Medicina DIF 6, el blanco, que debe estar visible y a no más de 20m, se resiste con Resistencia + Fortaleza DIF FV del Hechicero. Si el Hechicero tiene éxito adquiere la enfermedad que produce los siguientes efectos (el afectado padece TODOS los descritos, no se eligen)

Fuerza y Astucia se reducen a la mitad Redondeando hacia abajo

Pierde 1 de Destreza

Debe gastar 1 de Sangre adicional cada noche al despertar. Mortales pierden 1 nivel de salud x día

Tirar Autocontrol DIF 8 al alimentarse, fallar significa que no almacena la sangre consumida sino que la vomita. Los mortales igual pero vomitan la comida

Cada noche el blanco tira Resistencia DIF11 – N° de puestas de Sol desde que adquirió la enfermedad, si la pasa vence la enfermedad. Recupera la capacidad de alimentarse y recupera 1 punto de atributo x h hasta que recupera todos. El poder dura una semana y puede contagiarse con pasar unas horas con el afectado, si se es vampiro hay que alimentarse de un afectado para contraer la enfermedad si no se es el blanco del poder

N5 Disolver la Carne

Permite convertir la carne vampírica en polvo como si hubiera sido quemado o expuesto al sol

SIST: Gastar 1 de FV y 2 de Sangre que se vierten sobre una sola víctima en cualquiera de los siguientes turnos (tiene que alcanzar al blanco la mayor parte de la sangre unas gotas no bastan) El Hechicero tira FV DIF Resistencia +3 del blanco 1 éxito = 1 agravada absorbible normalmente. La carne alcanzada se convierte en polvo que tendrá propiedades místicas aprovechables por Capadocius, Tremere y otros

Batu

Mortis

-Senda d El Cadáver dentro del Monstruo

N1 Máscara de Muerte

Permite asumir un semblante cadavérico para esconderse intimidar o imponerlo sobre otro vampiro como maldición menor

SIST: Gastar 1 de Sangre. El afligido pierde 2 de Destreza y Apariencia (min 1 de Destreza) mientras dure (como Máx 24h). Si el personaje se queda quieto (no hace falta tirada para esto) hacen falta 5 éxitos en Percepción + Medicina DIF 7 para distinguirlo de un cadáver. Si se aplica a otro aparte de 1 de Sangre Resistencia + Medicina DIF Resistencia +3 del blanco. En este estado se sigue siendo vulnerable al sol, el fuego y las heridas

N2 Frío de la Tumba

Permite asumir la apariencia insensible de la muerte, para protegerse de daños físicos y emocionales

SIST: Gastar 1 de FV durante 1 escena no hay penalizadores x herida +1 dado a las reservas para resistir manipulación emocional (Intimidación, Empatía...) pero pierde 1 dado en las reservas para manipular emocionalmente. Este poder no protege de la Bestia

N3 Maldición de la Vida

Inflige los rasgos indeseables de los vivos a los no muertos

SIST: Gastar 1 de FV Inteligencia + Medicina DIF 8 el blanco debe verse y estar a menos de 20m. El cainita afectado obtiene DIF +2 a todas las tiradas. Puede ignorar esta penalización gastando 1 de FV x escena. Además no puede utilizar sangre para subir los Atributos y la FV no anula esta penalización. El poder dura hasta la siguiente puesta de sol

N4 El Don del Cadáver

Permite adquirir parcialmente la inmunidad al daño de un cadáver

SIST: Gastar 1 de FV Resistencia + Ocultismo DIF 8 dura 1 éxito = 1 turno. Mientras este afectado por el poder el vampiro no se ve afectado por artefactos sagrados o suelo santificado, es inmune al Frenesí y al Röttschreck, la luz del sol sólo le hace daño contundente y sólo si se expone la piel directamente, no se ve afectado por los efectos de estaquear su corazón, el fuego produce daño letal. Una vez finaliza el poder sufre el efecto dañino normal si sigue expuesto a este (ej. Si estaba estacado queda inmovilizado). En este estado se asume un semblante incluso más cadavérico que el que se asocia a los Capadocios

N5 Don de la Vida

Permite experimentar los mejores y más positivos aspectos de estar vivo

SIST: Gastar 12 de Sangre (sí 12) quemando tanta como sea posible x turno hasta alcanzar los 12, entonces Resistencia + Ocultismo DIF 6 con 1 éxito basta. La sangre debe gastarse continuamente, no se puede parar ningún turno una vez empezado, hacerlo supone volver a empezar, aunque se puede hacer mientras se alimenta (se pueden gastar 1 de Sangre mientras se beben 3). Activado el poder, el vampiro reduce la DIF para absorber la luz directa y no sufre daño si está cubierta, puede comer, beber y experimentar y disfrutar del apareamiento; retiene su habilidad de absorber daño, las Disciplinas de Auspex, Fortaleza y cualquiera que determine el Narrador; su sangre sigue siendo vitae y sigue afectado por la fe, artefactos sagrados y a ser estaqueado. El fuego hace daño letal, pero puede seguir sufriendo Frenesí y Röttschreck aunque la DIF se divide entre 2 redondeado hacia arriba. Puede permanecer durante el día despierto sin limitaciones por Camino. Una vez termina su día de vida durante las 6 noches siguientes DIF +3 para resistir el Frenesí

-Senda de la Animación Cadavérica

N1 Rastro de Vida

Anima durante un instante la carne de un cadáver.

SIST: Manipulación + Medicina DIF 6 con 1 éxito basta para que haga un espasmo, una inspiración o cualquier único movimiento, 4 o más permiten establecer un patrón de movimiento que dura 1 escena (*recomiendo ver la tabla de la Senda del Osario NI Tremens para hacerse una idea*), el cadáver debe estar en un radio de 10m. Un fracaso hace que el cadáver se descomponga como si hubieran utilizado *Destruir la Cáscara*. Este poder puede usarse en un vampiro en letargo.

N2 Invocar Sirviente Homúnculo

Anima una pequeña y móvil parte de un cuerpo muerto

SIST: Gastar 1 de Sangre Destreza + Ocultismo DIF 7 la sangre se vierte en la parte apropiada (generalmente la mano) con un éxito basta. El Homúnculo es totalmente obediente a su creador e ignora otras órdenes puede comunicarse con su creador y transmitirle lo que ve y oye telepáticamente si está a menos de 400m. si se aleja más actúa según las instrucciones más recientes. Dura 1 escena x éxito aunque puede repetirse para aumentar su duración. EL Homúnculo no puede llevar nada, aunque joyas u otros objetos pequeños pueden ser sujetos a él

Ej Sirviente Homúnculo (Mano)

Fuerza 1 Destreza 4 Resistencia 1 Percepción 3 Inteligencia 1 Astucia 2 Sociales a 0

FV 0 Niveles de Salud OK, -5 Reserva de Sangre 0

Ataques Pellizco, golpe o garra 2 dados (contundente)

Habilidades Alerta 1 Atletismo 1 Esquivar 2 Sigilo 2

N3 Animar al Sirviente Cadavérico

Anima a un cuerpo sin vida para que actúe de sirviente

SIST: Gastar 1 de Sangre Manipulación + Ocultismo DIF 6 la sangre se deja caer sobre el cadáver y tarda 3 turnos en levantar. Permanece activo 1 día x éxito El fracaso destruye el cuerpo en una llamarada. El sirviente puede cargar, hacer tareas sencillas del hogar, preparar comidas, escoltar visitantes... Se descompone lentamente y exhibe signos de deterioro. Aunque no lucha intentará desarmar de un modo incompetente si se le ordena

Sirviente Cadavérico

Fuerza 2 Destreza 2 Resistencia 3 Percepción 2 Inteligencia 1 Astucia 1 Sociales a 0

FV 0 Niveles de Salud 0, 0, 0, -2, -2 Reserva de Sangre 0

Ataques ninguno

Habilidades Pericias 1 Senescal 2

N4 LLamar al Athanatos

Convierte un cadáver en un guerrero

SIST: Gastar 2 de Sangre Resistencia + Ocultismo DIF 8 se tardan 5 min en animar y la sangre debe verterse sobre el cuerpo. Con 1 éxito se anima un cuerpo con las características que se dan, los éxitos adicionales pueden usarse para subir las Habilidades que posee pero nunca por encima de 5. Tras un combate el Cainita FV DIF 7 o el Athanatos seguirá atacando a la cosa más cercana que no sea que lo animó. Si el cadáver tenía Pelea, Esquivar, Tiro con Arco o Armas C.C. superior a la que se da la mantiene, si es inferior o no tiene coge la de la ficha. El guerrero dura 1 noche y es posible levantar más con los debidos gastos, también es posible repetir el poder una vez finalizado

Athanatos

Fuerza 3 Destreza 3 Resistencia 4 Percepción 1 Inteligencia 1 Astucia 2 Sociales a 0

FV 0 Niveles de Salud 0, 0, 0, 0, -5 Reserva de Sangre 0

Ataques puñetazo Fuerza +1 (contundente), los Athanatos típicos van armados con espada (Fuerza +4 letal) y llevan armadura ligera o mixta (+3 absorción)

Habilidades Atletismo 2 Esquivar 3 Pelea 3 Armas C.C. 3 Tiro con Arco 2

N5 Convocar al Ejército de Cadáveres

Permite animar a varios Athanatos o Sirvientes Cadavéricos de una sola vez

SIST: Gastar 3 de Sangre que reparte entre todos los cuerpos que pueda Resistencia + Ocultismo DIF 8 se tardan 10 min y 1 éxito = 2 Athanatos / Sirvientes. Ya sea el Sirviente o el Athanatos se comportan como se describe en sus correspondientes niveles, con la salvedad de que no pueden subirse las habilidades de los Athanatos con los éxitos adicionales y al final del combate se tira FV DIF 9 para controlar a todo el grupo para que no ataquen al objetivo más cercano

Batu

Mortis

-Senda de Los 4 Humores

Esta Senda sólo está inicialmente para las Lamias y es su senda principal de Mortis

N1 Susurros del Alma

Susurra pesadillas durante todo el día y la noche desconcentrando al blanco.

SIST: Automático pronunciar el nombre del blanco cuando lo conozca, el blanco FV DIF 8 si falla -1 a todas las reservas. Dura tantos días como Manipulación se posee

N2 El Beso de la Madre Oscura

Creación de un veneno que aumenta el daño del mordisco

SIST: Gastar 1 de Sangre, duplica el daño hecho por el mordisco (no incrementa el daño al alimentarse, sólo el del mordisco) el efecto dura hasta que le asesten un golpe o se dedique 1 turno a limpiarse. Mientras dura este poder la boca es cubierta por el veneno negro dando una apariencia repulsiva.

N3 Humores Oscuros

Permite manipular los humores del cuerpo

SIST: Gastar 2 de Sangre y elegir que humor excretará. Se podrá revestir la piel (en cuyo caso actúa al tocar al blanco) o actuar como veneno en un bebedizo (o vitae). El blanco resiste los efectos con Resistencia DIF 8

Flema: El objetivo entra en letargo; todas las reservas se dividen entre 2 en lo que queda de escena

Sangre: Cualquier herida que reciba le infligirá 1 nivel de salud adicional no absorbible al turno siguiente al que le hirieron del mismo tipo de daño. Esta sangre no transforma en Ghoul o crea vínculo

Bilis Negra: Recibe N° de niveles de daño letal = Resistencia de la Lamia. El daño podrá ser absorbido normalmente (aunque obviamente, la armadura no cuenta)

Bilis Amarilla: No podrá gastar FV en el resto de la cena y toda tirada de FV tiene DIF +2

N4 Desgarrar el Manto

Permite adquirir propiedades de los cadáveres y conocimientos del mundo de los muertos.

SIST: Beber y luego invertir 5 puntos de sangre de un cadáver frío (+ de 24h muerto y - de 3 días) Debería llevar 2 turnos consumir esa sangre (3 x turno) y el poder no se activa hasta gastarlo todo (Si es de 12ª generación tardará 7 turnos (2 para consumirlos y 5 para gastarlos)). El poder dura el resto de la escena, se reciben 2 dados adicionales de absorción (pudiendo utilizarlos para agravados aunque no tenga Fortaleza); se obtiene conocimiento de cuando morirán lo que se encuentren en el área: si están sanos o débiles, padecen enfermedades, son no muertos, Ghouls o mortales. Además con Percepción + Ocultismo DIF nivel del Manto y podrá ver el mundo de los muertos y hablar con los fantasmas aunque utilizar esta última habilidad hace que sean más susceptibles a poderes fantasmales

N5 Hálito Negro

Exhala una nube negra que infunde una depresión hasta el punto del suicidio

SIST: Gastar 1 de Sangre y 1 de FV Resistencia + Atletismo DIF 7 la nube ocupa 5m de diámetro x éxito. Se puede esquivar sólo si se cuenta con una buena oportunidad de hacerlo con una tirada normal. Los que se vean afectados FV DIF 8 mortales y 7 sobrenaturales y conseguir más éxitos que la Lamia, los mortales que fallen (incluidos hechiceros, Lupinos, Ghouls) intentaran suicidarse al siguiente turno utilizando los medios MÁS PRACTICOS a su alcance, si no lo consiguen de primera, lo intentaran de nuevo, así durante el resto de la escena. Los que pasen la tirada tanto mortales como vampiros -2 dados a todas las reservas durante el resto de la escena. Los vampiros en vez de suicidarse, se sumergen en letargo

*Rituales de Mortis (Sólo Capadocios)

A menos que se diga lo contrario Inteligencia + Ocultismo DIF 4+ Nivel del Ritual. Se tardan 5min x nivel en realizar

Ritual de

N1 Última Visión

Permite ver la última imagen estática que un cadáver vio cuando estaba viva. Es necesario tener al menos 1 ojo que se destruye en el transcurso del ritual salga o no bien (por lo que a lo sumo se puede repetir 1 vez). Con 1 éxito basta, a más éxitos + nitidez. La última imagen es la última cosa que vio la víctima antes de cerrar sus ojos

Batu

*Rituales de Mortis (Sólo Capadocios)

N1 Revivir la Vitae Fría

Permite revivir la sangre de un cadáver para que sirva para la alimentación, hay que tener acceso a un cadáver entero (o en su mayor parte entero) que todavía tenga una cantidad sustancial de carne no importa lo podrida que esté. El ritual lleva media hora, cada éxito revive 1 punto de sangre. La sangre permanece fresca 1 escena, aunque puede repetirse. Mientras el cuerpo esta bajo los efectos del ritual no se puede usar sobre él **ningún** poder de Mortis

Ritual de

N2 Ojos de la Tumba

Envía imágenes de muerte sobre el blanco, para ello se debe disponer de una imagen del blanco, un objeto que le pertenezca o un mechón de sus cabellos. El objeto se quema en un incensario, tiene un alcance ilimitado. El ritual envía las imágenes en la próxima semana, si se fracasa en la realización el Capadocio es quien recibe las imágenes. Por cada éxito se experimenta una visión por día (o noche) cada vez que se recibe una el blanco Coraje DIF 7 o queda incapacitado 3 turnos, si se fracasa queda incapacitado 1 escena y tiene DIF +1 a todas las acciones el resto de la semana

Ritual de

N5 Caminar a través del Manto

Permite al alma del Capadocio llegar a la tierra de los muertos, para ello hay que realizar cánticos rodeado de polvo de tumba desde el ocaso a la medianoche. 1 éxito basta, aunque el alma permanece como Máx. 1h x éxito. El cuerpo permanece vulnerable durante este periodo. El Narrador es libre de describir el reino como desee, la concentración de fantasmas depende de cuan probable sea que esté encantado (cementeros, campos de batalla están siempre llenos)

Mysthercería (Sólo Kiasyd)

N1 Folderol

Permite descubrir la mentira

SIST: Percepción + Ocultismo DIF Manipulación + Subterfugio del blanco el efecto solo sirve para 1 frase y se deberán realizar más tiradas si se quiere comprobar todo lo que dice

N2 Visión Feérica

Permite identificar a los Changelings (hadas) y reconocer zonas de influencia feérica

SIST: Automático, los Kiasyd ven a los Changelings como en realidad son y pueden saber si realizaron magia hace poco o hay magia activa de estos con Percepción + Ocultismo DIF 6

N3 Absorción del Aura

Funciona como *Toque del Espíritu de Auspex* obteniendo impresiones pero además permite borrar el rastro psíquico dejado en un objeto dejándolo limpio

SIST: Percepción + Empatía DIF antigüedad de la impresión Cada éxito restará a los obtenidos x una persona que trate de leer el objeto + tarde para limpiar un objeto propio realizar la misma tirada DIF 6 y si es para limpiar un objeto usado pero no propio DIF 8

N4 Protección Feérica

Permite crear protecciones místicas que confunden a los que la ven, también se utiliza como maldición

SIST: Inteligencia + Seguridad DIF 7 para objetos inanimados / FV + 2 del blanco se debe inscribir el símbolo en un lugar visible cualquiera que vea el símbolo Astucia + Investigación DIF 8 o quedara completamente desorientado -1 a Percepción y a Destreza cualquiera que entre en una zona protegida o toque el objeto afectado -2 a Inteligencia mientras siga en contacto o en la proximidad

Mysterhercería (Sólo Kiasyd)

N5 Enigma Fantástico

Permite plantear un enigma que todo el que lo escuche no pueda hacer más que tratar de resolverlo.

SIST: Manipulación + Ocultismo DIF FV de la víctima (se debe tirar x cada persona que lo escuche incluido aliados) si tiene éxito el afectado solo puede pensar en el enigma Astucia + Ocultismo DIF 8 (+ o – Trastornos a discreción del Narrador) es necesario acumular el N° de éxitos del Kiasyd x3 para salir de este estado si fracasa sufrirá 1 nivel de salud no recuperable hasta resolver el acertijo y perderá 1 éxito del total, el Kiasyd puede deshacer el trance diciendo la respuesta, no servirá si lo dice otro

N6 Robo de la Mente

Permite arrancar los recuerdos de las personas.

SIST: Percepción + Subterfugio DIF FV del blanco El vampiro tendrá acceso completo a los pensamientos y recuerdos, el objetivo se convertirá en una cáscara sin mente, cualquier intento de ataque le hará recuperar su conciencia rompiendo el acceso, si es afectado mucho tiempo puede morir de inanición.

1 éxito 10min.

2 éxitos 1h

3 éxitos 1 noche

4 éxitos 1 semana

5 éxitos 1mes

N6 Viaje por la Piedra

Viajas creando un pequeño túnel

SIST: Fuerza + Atletismo DIF 6 1 éxito = 1.6Km recorridos, el Kiasyd puede hacer que ceda cualquier parte del túnel creado, este poder permite viajar a través de tierra además de x la piedra

N7 Absorción de Mente

Permite absorber Habilidades de la mente de una víctima

SIST: Percepción + Empatía DIF FV de la víctima, esta a su vez puede resistirse con una tirada de FV DIF FV del Kiasyd si la víctima gana no se la podrá afectar hasta pasado 1 año

1 éxito 1círculo

2 éxitos 2 círculos en 1 Habilidad

3 éxitos 3 círculos en hasta 2 Habilidades

4 éxitos 4 círculos en hasta 3 Habilidades

5 éxitos 5 círculos en hasta 4 Habilidades

Si un Kiasyd roba menos círculos de los que ya tiene en 1 Habilidad dada no le servirán, Ej. Si se tiene 3 en Ocultismo y roba 2 círculos no servirían, necesita robar 4 para conseguir Ocultismo 4

N7 La Espada de la Tierra

Hace surgir púas de las paredes, suelos y techos para destrozar a el/ los blanco/ s.

SIST: Gastar 1 de FV Astucia + Armas C.C. DIF 6 los afectados Astucia + Esquivar DIF 6 para esquivar.

Las púas son del mismo material del que salen. 3 de daño letal x éxito. Se pueden dirigir a 1 punto específico pero hacen falta 5 éxitos

N8 El Mayor Truco

Permite convertirse en mortal con todas las ventajas e inconvenientes que esto acarrea.

SIST: Gastar 8 de Sangre FV DIF 9

1 éxito 10min

2 éxitos 1h

3 éxitos 4h

4 éxitos 12h

5 éxitos 24h

En mortal no tendrá conocimiento de ser 1 vampiro aunque conservará el resto de su memoria, conoce de forma subliminal la duración del efecto, tras la conclusión del poder se retienen los recuerdos de su periodo entre los vivos. En mortal los Rasgos se limitan a 5, después se recuperan

Mysthercería (Sólo Kiasyd)

N8 El Toque del Basilisco

Convierte en piedra al tocar.

SIST: Tocar al blanco gastar 2 de FV el blanco FV DIF 8 para resistir. Si éxito se transforma en piedra permanentemente, sólo anulable x un nuevo toque o por un ritual taumatúrgico

N9-10

No se conocen niveles superiores a 8

Nigromancia Original (Sólo Capadocios*)

N1 Tragedia Revelada

Tomando el cráneo o el cerebro de alguien muerto recientemente puede tener una imagen mental de lo último que vio.

SIST: Percepción + Ocultismo DIF 8/ 10 si tiene + de 2 semanas, no funciona si alcanzó la Golconda

- 1 éxito Nebulosa sensación de cómo murió
- 2 éxitos Estimación razonable de su muerte, vaga imagen de los alrededores
- 3 éxitos Firme idea de la causa de la muerte, clara imagen de los alrededores
- 4 éxitos Certeza de la muerte, imagen tosca del asesino (si fue visto), imagen definida del lugar del crimen
- 5 éxitos Absoluto conocimiento de la causa de la muerte, imagen clara del asesino, imagen tan perfecta como un cuadro de la escena del crimen

N2 LLamar al Huésped

Convoca un espíritu para hablar con él.

SIST: Carisma + Ocultismo DIF FVG del espíritu. N° éxitos claridad de la comunicación, tras cada pregunta si el espíritu lo desea puede irse por lo que para que permanezca se debe repetir la tirada. Se debe conocer el nombre y poseer algún fragmento del cadáver, se tardan 15min en llamar al espíritu, se debe estar en silencio todo ese tiempo, solo pronunciando en voz alta el nombre del espíritu.

N3 Hogar Corpóreo

Ata al espíritu a un objeto impidiendo su huida.

SIST: 1° se debe de utilizar el N2 para atraerlo, después Inteligencia + Ocultismo DIF FV +2 del espíritu en aprisionarlo se tardan 8h ininterrumpidas, si éxito el espíritu no puede interrumpir el contacto con el Capadocio, dura 1 semana, se puede repetir pero DIF +1 cada vez que se repita

N4 - 5

Esta rama no se siguió desarrollando

Nigromancia

N1 Penetración

Permite ver a los ojos de un cadáver y ver y sentir en ellos lo último que contemplaron dichos ojos
SIST: Percepción + Ocultismo DIF 8 DIF 10 para vampiros no sirve si alcanzaron la Golconda

1 éxito Idea aproximada de cómo murió el sujeto o que lo provocó

2 éxitos Ves lo que sucedió min. previos a la muerte

3 éxitos Ves y oyes lo que sucedió en los min. Previos a la muerte

4 éxitos Ves y oyes lo que sucedió hasta media h antes de la muerte

5 éxitos Entiendes lo que sucedió hasta 1h antes de la muerte

Fracaso Muestra al nigromante su propia Muerte Definitiva, lo que puede inducir el Röttschreck.

N2 Invocar Espíritu

Invocas un espíritu pero para ello 1º debes conocer el nombre del espíritu (con Toque de espíritu de Auspex basta) 2º ha de ser de un mortal muerto o vampiro destruido que no alcanzase la Golconda 3º debe haber alguna persona u objeto vinculado en vida

SIST: Percepción + Ocultismo DIF FV del espíritu (7normalmente)

éxitos obtenidos = reserva para contestación

Tirar tras preguntar DIF 6 min. 1 éxito para que conteste si fallo invocar de nuevo

N3 Ordenar a Espíritus

Permite dominar a un espíritu invocado

SIST: Manipulación + Ocultismo DIF FV espíritu

Fracaso Se enfurece y ataca

Fallo Puede irse, quedarse o atacar

1 éxito Esta obligado a quedarse y no atacar

2 éxitos Esta obligado a permanecer pacíficamente y a responder verazmente a todas las preguntas

3 éxitos Esta obligado a permanecer pacíficamente y responder veraz y exhaustivamente

4 éxitos Obligado a quedarse contestar y efectuar cualquier tarea que se exija, puede malinterpretar

5 éxitos Obligado a obedecer al pie de la letra las ordenes lo mejor que pueda

N4 Embrujar

Puedes impedir que un espíritu regrese al mundo espiritual obligando a permanecer en un lugar

SIST: Manipulación + Ocultismo DIF FV del espíritu si no quiere DIF 4 si desea quedarse

1 éxito = 1 día no hace falta tirar para mantener el contacto

N5 Robar Alma

Permite invocar el espíritu de un cuerpo vivo, en este estado el cuerpo empieza a deteriorarse y la víctima debe gastar 1 de FV para volver o morirá, se puede mantener atrapado fuera si se desea mediante otros niveles

SIST: Manipulación + Ocultismo DIF FV si no esta dispuesta

N6 Zombi

Permite dotar de movimiento a un cadáver recién muerto (8h muerto como Máx.)

SIST: Gastar 1 de sangre x día que se quiera mantener Fuerza y Resistencia + 1 Destreza 1 velocidad de 3m x min.

Es incapaz de pensar y el nigromante deberá decirle que hacer

N7 Atormentar

Permite infligir daño a un espíritu

SIST: Resistencia + Empatía DIF FV del espíritu 1 éxito = 1 nivel de Salud a los 10 pierde todo contacto con el mundo físico desapareciendo inmediatamente y no pudiendo regresar durante un mes o más

N7 Cortar los Lazos de la Muerte (Sólo Giovanni)

Permite sacar un Wraith de la tierra de la Sombras y almacenarlo indefinidamente para posterior uso.

SIST: Inteligencia + Ocultismo DIF = Puntuación Manto Gastar 1 de Sangre si el Wraith es involuntario

1 vez x noche el Wraith Gastar 1 FV Astucia + Ocultismo DIF FV del Nigromante para escapar

Nigromancia

N8 Intercambio de Almas

Permite intercambiar a 2 almas de cuerpo pasando cada alma al cuerpo de la otra
SIST: Manipulación + Ocultismo DIF 7 deben reunirse N° éxitos = a + de FV de los 2 blancos

N9 Conversión (Sólo Giovanni)

Permite convertirse voluntariamente en Wraith
SIST: Gastar toda la FV -1 x día hasta alcanzar 20 de FV sobre el objeto que se convertirá en el Grillete
hecho esto el nigromante podrá cuando desee convertirse, gasta toda su FV en 1 turno y se transforma
puede gastarla en cualquier momento incluso mientras recibe una herida mortal

N9 Posesión

Permite colocar 1 espíritu en un cadáver
SIST: Automático si cuerpo mortal, 5 en éxitos tirada opuesta de FV para cuerpo vampiro el cadáver no
ha e llevar + de 30min.

N10 Pacto con la Muerte

Permite redactar un acuerdo escrito en el que el nigromante acepta servir según se le necesite y a la
muerte del sujeto el espíritu de este se convierte en esclavo del nigromante
SIST: Inteligencia + Ocultismo DIF 6 N° de éxitos N° veces puede recurrir al espíritu aunque los servicios
duran hasta que se despida

Nigromancia

- Senda de las Cenizas

N1 Visión del Manto

Permite ver a través del Manto, la barrera mística que separa el mundo de los vivos del Inframundo. El
vampiro podrá contemplar los edificios y otros objetos fantasmales, el paisaje conocido como las Tierras
de las Sombras y a los propios muertos sin reposo. Lo más probable es que cualquier espíritu detecte que
hay un vampiro observándolo, lo que puede tener desagradables consecuencias.

SIST: Percepción + Alerta DIF 7 Los efectos duran una escena.

N2 Lenguas sin Vida

Permite ver a los fantasmas y la capacidad de conversar con ellos.

SIST: Percepción + Ocultismo DIF 6 y gastar 1 de FV concede los efectos de Visión del Manto

Podrá tener conversaciones sin tener que gastar sangre y sin obligar a los fantasmas a realizar esfuerzos.

N3 Mano Muerta

Permite al nigromante atravesar el Manto y afectar a los objetos ectoplásmicos como si fueran físicos. Los
fantasmas serán sólidos por lo que podrán ser atacados, podrá coger los objetos "muertos", relacionarse
con los edificios espirituales (dando a los espectadores en el mundo real la sensación de que el vampiro
esta caminando por el aire) y, existir en ambas "dimensiones".

SIST: gastar 1 de FV y tirar Astucia + Ocultismo DIF 7 x escena que desee estar en contacto con el
Inframundo gastar 1de Sangre.

Nigromancia

- Senda de las Cenizas

N4 Ex Nihilo (Visitar a los Muertos para los Voudoun)

Permite entrar físicamente en el Inframundo. Mientras en el Inframundo será, un fantasma sólido. Mantendrá N° normal de niveles de salud, y solo afectado por cosas que causen daño agravado a fantasmas armas forjadas con almas, algunos poderes espectrales... Podrá atravesar objetos sólidos gastando 1 de salud y permanecer incorporado tras hacerlo durante tantos turnos como la Resistencia. Si muere en las tierras de los muertos desaparecerá para siempre.

SIST: Hay que dibujar 1° un umbral con tiza /sangre sobre una superficie adecuada. Después gastar 2 de FV + 2 de sangre, tirar Resistencia + Ocultismo DIF 8 mientras se intenta abrir físicamente la puerta. Si la tirada tiene éxito el umbral desaparece y deja paso al Inframundo. Cuando desee regresar tendrá que concentrarse gastar 1 de FV tirar Resistencia + Ocultismo DIF 6. Los que se adentren demasiado pueden quedar atrapados para siempre. El único sustento será la sangre que lleven con ellos.

Voudoun: requiere atravesar físicamente el agua y sumergirse, el viaje dura 6h

N5 Dominio del Manto

Es la habilidad para manipular el velo que separa el mundo de los vivos del de los muertos, facilitando la tarea de un fantasma vinculado al servicio del nigromante o haciendo casi imposible que los espíritus contacten con el mundo material.

SIST: gastar 2 de FV e indicar si quiere reforzar o debilitar el Manto tirar FV DIF 9

1 éxito = +/-1 a DIF de todos los fantasmas máx.10 y min. 3.

El Manto recuperará su consistencia normal a 1 punto x h

-Senda del Sepulcro

N1 Penetración

Permite ver a los ojos de un cadáver y ver y sentir en ellos lo último que contemplaron dichos ojos

SIST: Percepción + Ocultismo DIF 8 DIF 10 para vampiros no sirve si alcanzaron la Golconda

1 éxito Idea aproximada de cómo murió el sujeto o que lo provocó

2 éxitos Ves lo que sucedió min. previos a la muerte

3 éxitos Ves y oyes lo que sucedió en los min. Previos a la muerte

4 éxitos Ves y oyes lo que sucedió hasta media h antes de la muerte

5 éxitos Entiendes lo que sucedió hasta 1h antes de la muerte

Fracaso Muestra al nigromante su propia Muerte Definitiva, lo que puede inducir el Röttschreck.

N2 Invocar Espíritu

Invocas un espíritu pero para ello 1° debes conocer el nombre del espíritu (con Toque de espíritu de Auspex basta) 2° ha de ser de un mortal muerto o vampiro destruido que no alcanzase la Golconda o que fuera diabolizado 3° debe haber alguna persona u objeto vinculado en vida

SIST: Percepción + Ocultismo DIF FV del espíritu (7 normalmente)

éxitos obtenidos = reserva para contestación

Tirar tras preguntar DIF 6 min. 1 éxito para que conteste si fallo invocar de nuevo

Nota: Si el objeto era muy importante para él DIF-2 y se aplica a todos los poderes de la Senda del Sepulcro, están más allá del alcance de estas invocaciones. Tampoco se puede llamar a muchos fantasmas de los muertos, ya que están destruidos, son incapaces de regresar al plano mortal o se perdieron en la tormenta eterna del Inframundo.

Voudoun: Los creyentes Voudoun cuyas almas viajan al Inframundo, resultan destruidas o perdidas no pueden ser invocados. Los loa-racine resisten mejor la convocatoria DIF +2 para invocarlos

Nigromancia

-Senda del Sepulcro

N3 Ordenar a Espíritu

Permite dominar a un espíritu invocado

SIST: Manipulación + Ocultismo DIF FV espíritu 1º de invocarse

El espíritu podrá gastar phatos (asume una reserva de 1-10 con una media de 7) para resistirse;

1 de phatos = -1 éxito del vampiro

Fracaso Se enfurece y ataca

Fallo Puede irse, quedarse o atacar

1 éxito Esta obligado a quedarse y no atacar

2 éxitos Esta obligado a permanecer pacíficamente y a responder verazmente a todas las preguntas

3 éxitos Esta obligado a permanecer pacíficamente y responder veraz y exhaustivamente

4 éxitos Obligado a quedarse contestar y efectuar cualquier tarea que se exija, puede malinterpretar

5 éxitos Obligado a obedecer al pie de la letra las ordenes lo mejor que pueda

Estas ordenes atan a los fantasmas durante 1h por cada éxito logrando. Si se gasta 1 de FV mantendrá 1 noche + el dominio sobre el fantasma. Gastar 1 de FV permanente ata al fantasma durante 1 año y 1 día.

N4 Embrujar

Puedes impedir que un espíritu regrese al mundo espiritual obligando a permanecer en un lugar u objeto

SIST: Manipulación + Ocultismo

A un lugar DIF FV del espíritu si no quiere

DIF 4 si desea quedarse

A un objeto DIF FV del espíritu + 2 (Máx.10) si no quiere

DIF5 si quiere

1 éxito =1 día /Gastar 1 de FV 1 de los éxitos =1 semana /gastar 1de FV permanente 1de los éxitos =1 año.

Si intenta abandonar la zona sin arriesgarse a ser destruido: tirar FV DIF 10 necesarios 2 éxitos o sufrirá

1 de daño agravado. Si el fantasma se queda sin niveles de salud (10) será arrojado al Inframundo

No hace falta tirar para mantener el contacto

Voudoun: DIF +2 para afectar a los loa-racine

N5 Atormentar

Permite infligir daño a un espíritu

SIST: Resistencia + Empatía DIF FV del espíritu 1 éxito = 1 nivel de Salud a los10 pierde todo contacto con el mundo físico desapareciendo inmediatamente y no pudiendo regresar durante un mes o más

-Senda del Osario

N1 Tremens

Anima durante una acción la carne de un cadáver. Un brazo podría extenderse repentinamente, un muerto podría sentarse o unos ojos sin vida abrirse en el momento menos esperado. Provoca una gran reacción en todos aquellos que no lo esperan

SIST: Gastar 1 de sangre y tirar Destreza + Ocultismo DIF 6 Cuantos más éxitos se logren más complicada podrá ser la acción ordenada.

1 éxito El cadáver realiza un movimiento repentino / espasmo que se realiza automáticamente sin control del nigromante

2 éxitos El nigromante consigue que el cadáver realice 1 acción normal, esta será realizada en cuanto se formule

3 éxitos El nigromante consigue que realice varias acciones que se realizaran en cuanto se formulen

4 éxitos El nigromante puede dar ordenes dentro de un tiempo Máx. de 1 noche

5 éxitos Permiten especificar las condiciones en las que se anima el cadáver sin importar el tiempo

En ninguna circunstancia se podrá usar Tremens para que un cadáver ataque, cause daño o realice trabajos como cargar, cavar...

Nigromancia

-Senda del Osario

N2 Las Escobas del Aprendiz

Permite lograr que un cuerpo muerto se incorpore y realice una función sencilla, llevar objetos pesados, cavar, arrastrarse de un lugar a otro... Estos cuerpos no atacarán ni se defenderán si alguien interfiere en su función seguirán intentando cumplir sus órdenes hasta que sean incapacitados para ello con el desmembramiento, el fuego o alguna otra acción destructiva.

SIST: Astucia + Ocultismo DIF 7 + gastar 1 de sangre y 1 de FV

1 éxitos = 1 muerto animado El nigromante deberá declarar la tarea que realizarán los zombis, que realizaran hasta que algo los destruya (incluyendo el tiempo) o hasta que terminen el trabajo (momento en el que se derrumban)

Los cuerpos siguen descomponiéndose aunque mucho más lentamente de lo normal.

N3 Hordas Tambaleantes

Este poder crea cuerpos reanimados con la capacidad de atacar, aunque de forma torpe y lenta. Los cadáveres esperaran años, si es necesario hasta cumplir con sus órdenes. Éstas podrían ser proteger un determinado lugar o atacar inmediatamente, y serán cumplidas hasta que el último sea destruido.

SIST: Gastar 1 de FV y 1 de sangre x cadáver que quiera animar.

Después tirar Astucia + Ocultismo DIF 8 1 éxito = 1 cadáver animado Cada zombi puede seguir una instrucción sencilla

Nota: Los zombis creados con Hordas Tambaleantes esperarán lo que sea necesario para cumplir sus funciones. Incluso si la carne ha desaparecido sus huesos animados místicamente esperarán siendo aún capaces de cumplir con sus funciones.

Zombis

Físicos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 4

Mentales: 0

Sociales: 0

Talentos: Pelea 2 siempre actúan los últimos en un turno (salvo circunstancias especiales) Esquivar 0

Fuerza de Voluntad: 0 pero se resistirán ante los ataques como si su puntuación fuera 10.

No se ven afectadas por las heridas letales o contundentes, salvo causadas por el fuego, los colmillos y las garras de las criaturas sobrenaturales, aunque las otras los detienen temporalmente.

Casi todos los Zombis tienen 10 niveles de salud, pero son incapaces de curar las heridas recibidas.

N4 Robar Alma (Crear Zombi Viviente para los Voudoun)

Este poder afecta a los vivos no a los muertos. Convierte temporalmente a un alma viviente en una especie de fantasma, ya que al nigromante la arranca de un cuerpo mortal o vampírico. Un humano se convierte en un espíritu con un único vínculo con el mundo real, su cáscara vacía.

SIST: Gastar 1 de FV y tirada enfrentada de FV DIF 6 1 éxito = N° h que el alma permanece fuera del cuerpo (que permanecerá clínicamente vivo, aunque catatónico)

Puede emplearse para crear anfitriones adecuados de Posesión Demoníaca.

N5 Posesión Demoníaca (Crear Zombi para los Voudoun)

Permite introducir 1 alma en 1 cuerpo muerto recientemente para que lo habite mientras dure el efecto. De este modo se obtiene un cadáver reanimado que en una semana se estará descomponiendo, pero que sirve para que un fantasma o un alma vagabunda o un vampiro empleando Proyección Psíquica disponga de un hogar temporal en el mundo físico.

SIST: El cuerpo no puede llevar muerto + de 30min y el espíritu o alma debe estar dispuesto a ocuparlo pues no es posible obligarlo (casi todos los fantasmas aceptarán la oportunidad)

Para introducirla en el cuerpo un vampiro muerto 5 éxitos en tirada enfrentada de FV contra el propietario original del cuerpo. Si no se vence no podrá repetir

El alma empleara las habilidades físicas del cuerpo (Esquivar, Pelea, Potencia...) y capacidades mentales propias (Informática, Leyes, Presencia, etc...)

Nigromancia

-Senda Vítreo (Sólo Nagarajah)

N1 Los Ojos de los Muertos

Permite ver literalmente por los ojos de un Wraith que haya a su alrededor.

SIST: Percepción + Ocultismo DIF 6 Inteligencia + Ocultismo para entender lo que ve en caso de duda

N2 La Hora de la Muerte

Se consigue la percepción de un Wraith permitiendo hacerse una idea de cuanto le falta a una persona para morir y la causa + probable de ella.

SIST: Astucia + Ocultismo DIF 7 + éxitos + información

N3 Juicio del Alma

Permite determinar si un Wraith esta en ese momento bajo la influencia de la Sombra

SIST: Percepción + Ocultismo DIF 7

N4 Aliento de Tánatos

Produce una especie de neblina que atraerá a los Espectros como un faro, si la dispersa, es invisible si no se posee como min. N1 de esta senda puede canalizarse en el interior de un objeto o persona.

SIST: FV DIF 8 1 éxito para lanzarla si se dispersa atrae Espectros que se encuentren en 500m, poseen voluntad propia pudiendo atacar al invocador o a cualquiera que este por allí

Si se quiere introducir la neblina en algo o alguien Destreza + Ocultismo tocando al blanco produce 1 daño agravado y + 2 a tiradas sociales

N5 Devorar Alma

Puedes absorber la energía de la muerte de los alrededores

SIST: Gastar 1 de FV para alimentarse del ambiente entre 1 y 4 puntos de entropía, ha de realizarse en cementerios o lugares donde haya muerto alguien hace poco, DIF + 2 para hacer Nigromancia en el lugar donde se absorbió puede alimentarse de un Wraith Esta energía puede utilizarse para activar disciplinas pero no sirve para alimentarse, curarse o mejorar atributos

-Senda Mortuus (Sólo Sabbat Heraldos de los Cráneos / Calaveras)

N1 Sudario del Segador

Permite asumir el semblante de la muerte sobre si mismo o sobre otro blanco (tocándolo), puede usarse para hacerse el muerto o para maldecir. Solo necesario 1 éxito los sobrantes se pierden

SIST: Sobre si mismo gastar 1 de sangre sobre otra persona Resistencia + Ocultismo DIF Resistencia + 3 del objetivo y este perderá 2 círculos a repartir en Destreza y en Apariencia (min. 1 en Destreza) el efecto dura 24h

N2 Ruina

Acelera el proceso de envejecimiento.

SIST: Gastar 1 de FV Manipulación + Medicina (tocando a la víctima) DIF FV de la víctima el poder dura 24h y se pierden 3 círculos en cada 1 de los atributos Físicos (Fuerza, Destreza, Resistencia) (min. 1) si el afectado es mortal tirará Resistencia actual DIF 6 cada vez que se mueva si falla morirá

N3 Recuperar el Control

Permite salir del letargo; puede utilizarse para sacar a otros del letargo

SIST: Gastar 2 de FV tirar FV permanente DIF 10 – Humanidad / Senda propia o de otro para despertar a otro es necesario tocarlo si se entro en letargo x falta de sangre se despierta con 1

Nigromancia

-Senda Mortuus (Sólo Sabbat Herald de los Cráneos / Calaveras)

N4 Muerte Auténtica

Permite la transformación en cadáver a todos los efectos el sol ni el agua bendita lo quemara y no despertará cada noche.

SIST: Automático pero despertar gasta 2 de sangre no se pueden utilizar disciplinas en este estado, ni siquiera Fortaleza, y no se gasta sangre, no tiene tiempo máx. de duración

N5 Misericordia para Seth

Provoca la muerte en 24h para los mortales y induce al letargo a los vástagos

SIST: Gasta 1 de FV y 1 de Sangre que debe entrar en contacto con la víctima tirar Resistencia + Ocultismo DIF FV del objetivo solo es necesario un éxito

*Rituales Nigrománticos

SIST: Inteligencia + Ocultismo DIF 3 + nivel del ritual DIF Máx. 9

1 éxito el ritual se desarrolló correctamente

Fallo no produce efecto alguno

Fracaso el nigromante tendrá graves problemas

No se puede tener un ritual de nivel mayor al nivel de la disciplina

Ritual de

N1 Círculo de Cerbero

Crea un círculo de ayuda en la Nigromancia, mientras este en el círculo DIF -2 para resistir daño o influencia fantasmal, espectral o espiritual, para trazar el círculo antes hay que bañarse, asearse y se abstiene de cualquier comodidad y placer físico, vestirse con túnicas o ropaje de gran calidad y perfectamente conservados tras lo cual se puede dibujar el círculo en el suelo

N1 La Llamada de los Muertos Hambrientos

La invocación lleva 10 min. requiere 1 cabello de la cabeza del objetivo. El rito termina con la quema de este cabello en la llama de un cirio negro, tras lo que la víctima será capaz de oír retazos de conversaciones del otro lado del Manto. Si el objetivo no está preparado, las voces pueden llegar como aullidos confusos que realizan demandas sobrenaturales; será incapaz de sacar nada en claro, y podría enloquecer temporalmente.

N1 Faro Sobrenatural (Sólo Sabbat Herald de los Cráneos/ Calaveras)

Tarda 15min. se necesita una vela verde que se moldeara en forma de pequeña esfera. El portador de esta quedara marcado en el mundo fantasmal y los poderes de estos le afectaran con + facilidad y gravedad.

N1 Piedra Conocedora (Sólo Houngan)

Marca el espíritu de una persona permitiendo ver donde se encuentra en cualquier momento incluso tras su muerte, el houngan se corta y utiliza la vitae (1 punto) con el que pinta el nombre sobre una piedra, si éxito bailando alrededor de la piedra hasta que el Barón o uno de sus petro loas le susurre donde esta, la piedra pierde su poder la noche del Día de Todos los Santos a menos que se gaste 1 de Sangre

N1 Preservar Cadáver (Sólo Mano Negra)

Permite crear un elixir que previene a las cosas muertas de la putrefacción. El mago debe extender el extraño líquido hecho de materias orgánicas muertas y raras hierbas sobre la superficie a proteger con su propia mano. Una vez hecho la materia es protegida indefinidamente. El ritual produce suficiente líquido para proteger un cadáver de adulto. El elixir pierde su poder a la semana.

*Rituales Nigrománticos

Ritual de

N2 Dos Céntimos (Sólo Hougan)

Asesinando ritualmente a un mortal, tumbándolo sobre un jergón en el centro de su hounfor y colocándole unos peniques sobre los ojos. El alma del mortal viaja al Inframundo el cual percibirá como una estación de paso donde los creyentes Voudoun se reúnen tras la muerte, puede relacionarse con otras almas (aunque no podrá interactuar físicamente con el Inframundo), viajar a cualquier parte y seguirá pudiendo hablar con el Hougan y describir sus experiencias

N2 Agua Negra (Sólo Mano Negra)

El Nigromante hecha una aceite negro en agua convirtiéndola en negra. El único efecto es que no es posible ver a través de su superficie. El efecto desaparece al mezclarse con mucha más agua normal o al evaporarse el agua. Se usaba para que no pudieran verse a los guardianes submarinos. Una pinta de ese aceite cubre una piscina. Dura una semana, pero no hay límite de cantidad a la hora de crearla.

N2 Faro Espiritual (Sólo Giovanni)

Encanta la cabeza de un hombre “olvidado de Dios” (a discreción del Narrador) para que actué como un imán, ya que los Wraith que la vean se sentirán atraídos hacia ella, pueden resistirse con FV DIF FV del nigromante aunque si vuelven a ver la cabeza volverán a sentirse atraídos, los que estén bajo el poder de la cabeza pueden resistirse con la misma tirada 1 vez x h, dura hasta el amanecer, pero puede repetirse.

N2 El Juicio de Rhadamanthus

Convince a un Wraith de que sirva al Nigromante dado que tras decirle que posee el poder de enviarle a la autentica otra vida (Paraíso) o al infierno le creará si tiene éxito el ritual, para ello se elige un Wraith que se convoca con la Senda del Sepulcro, en un brasero de bronce pulido se queman varias paginas de un libro de leyes y un texto religioso de la religión que profesó el Wraith, con las cenizas se dibuja el Círculo de Cerbero y se expone la mentira. No funciona + de 1 vez con cada Wraith, si fue ateo no funciona.

N2 Ojos de la Tumba

La invocación lleva dos horas necesita un poco de tierra de un sepulcro reciente. El objetivo experimenta visiones intermitentes de su muerte durante una semana. Las imágenes llegarán sin previo aviso interfiriendo en actividades como la conducción, el disparo de un rifle automático, etc... y podrán durar hasta 1min. El invocador no tendrá idea del contenido de las visiones, ya que solo las percibirá la víctima. Cada vez que las imágenes se manifiesten el objetivo tira Coraje DIF 7 o se sentirá aterrorizado.

N2 Títere (Sólo Sabbat Herald de los Cráneos / Calaveras)

Facilita la comunicación con los recién muertos se prepara a un sujeto (voluntario o no) como receptáculo para la posesión, durante 1h se le frota tierra de cementerio sobre ojos, labios y frente del sujeto; durante el resto de la noche cualquier fantasma tendrá 2 éxitos automáticos para hacerse con el control del objetivo. Los efectos no se pueden eliminar hasta el amanecer en que desaparecen los efectos.

N2 Separar el Velo (Sólo Hougan)

Permite a una tercera persona ver el Mundo de los Muertos como si usase *Visión del Manto* N1 Senda de las Cenizas, para ello hace falta recitar un cántico sobre una muestra corporal del blanco y un ojo humano. Si el blanco es Vástago puede resistirse FV DIF 6 en tirada opuesta. El efecto dura N° de éxitos = N° de escenas en vampiros y N° de días en mortales.

Ritual de

N3 Beber las Aguas de la Estigia

Profanar una tumba y robar la osamenta, sierra la parte superior de la calavera; esta pieza dada la vuelta forma un recipiente en forma de copa. Cubre la pieza con barro formando 1 cuenco que quema en un horno, si cualquier descendiente come de ese cuenco invitado por el Nigromante, cualquier promesa que le haga adquiere un compromiso ultraterreno, si fallece antes de cumplir la promesa recibirá la visita de un espectro que le atormentará hasta que cumpla la promesa o ofrezca una compensación, aparte del tiempo en robar la calavera, el modelado y cocido ocupan 4h, puede utilizarse + de una vez hasta su destrucción

N3 Danza de la Sangre (Sólo Hougan)

Permite a un espíritu comunicarse con un familiar vivo, para ello el Hougan debe bailar y cantar durante 2h llamando al espíritu correcto e invitando a los demás a que se vayan, mientras baila derrama arena de colores y sal marina siguiendo un patrón exacto, si éxito el Wraith aparecerá dentro del sello de arena y podrá comunicarse durante 1h

*Rituales Nigrománticos

Ritual de

N3 Danzantes de la Luz de la Luna (Sólo Mano Negra)

Este ritual fue creado por un vampiro loco y solitario para crear la ilusión de bailarinas fantasmales con música. No existen ni son espíritus, son solo ilusiones. Los efectos duran hasta el amanecer o cuando desee pararlo el Nigromante.

N3 Grillete Desenterrado

Se precisan 3h y requiere conocer el nombre del fantasma, un trozo de 1 lápida /1 cruz no necesariamente del espíritu y 1 falange del esqueleto del fantasma en el que está interesado. Tras la invocación, la falange se "sintoniza" con un elemento de vital importancia para el fantasma, algo cuya posesión haría que el nigromante pudiera utilizar los poderes de la Senda del Sepulcro con mayor facilidad. Muchos vampiros toman este hueso y lo cuelgan de una cuerda, usándolo como una especie de brújula sobrenatural para seguir al objeto en cuestión. Durante el ritual, la piedra se convertirá en un polvo que deberá ser esparcido sobre el hueso.

N3 Estrépito de los Condenados (Sólo Sabbat Herald de los Cráneos)

Hace audible en el reino físico los sonidos del Inframundo, se utiliza para proteger una sala de los espías. Durante media h el nigromante traza una línea continua de ceniza de crematorio a lo largo de los muros de la estancia (esta línea puede pasar bajo una puerta para permitir la entrada o salida) Todo el que intente escuchar los acontecimientos de la sala mediante cualquier método (Auspex, micrófonos láser...) Percepción + Ocultismo DIF 7 y sacar + éxitos que el nigromante en su tirada de ritual

N3 Ojos del Difunto (Sólo Hougan)

Permite ver y oír a través de un cadáver. Es necesario que las partes relacionadas se encuentren en buen estado o no funcionará. Mientras se entona un cántico gasta 1 de sangre que vierte sobre un trozo del cuerpo o un objeto de valor sentimental para ver u oír (gastar 2 de Sangre si desea realizar ambas acciones). Mientras se realiza el ritual hay que ver el cadáver. Dura tantas noches como éxitos y durante este periodo puede alternar los sentidos elegido con el cadáver. Si al cadáver se le anima con Nigromancia o ha sido animado ya, funciona igualmente, pero dura 1 escena x éxito. Si el cadáver no está entero DIF +1 al ritual (basta con una cabeza relativamente intacta)

N3 Tambores de Pesadilla (Sólo Hougan)

Envía a los muertos a azotar los sueños del enemigo, sirviéndose de los Wraith para volver loco a un oponente de forma gradual. Una vez lanzado el Hougan no tiene control sobre este poder salvo para ponerle fin. Se emplea la propia sangre y un objeto personal del blanco. Tras empapar el objeto en sangre se le prende fuego, mientras que arde, el Hougan (y sus ayudantes, si los tiene) martillea un ritmo ininterrumpido sobre unos tambores enormes, rematados en piel humana. Los tambores serán inaudibles en el reino terrenal, pero ensordecedores en el reino de los muertos. Para acallarlos, los Wraith se resignan a negociar con el Hougan. Prometen enviar pesadillas al blanco durante el tiempo que pida a cambio de un favor que suele ser entregar un mensaje a algún familiar vivo o vengarse de alguien que los ofendiera.

Ritual de

N4 Beber las Aguas del Leteo

Adquirir un objeto que poseyera alguna vez un Wraith en particular, o que guarde algún significado para él, el objeto debe poder sufrir daño x el agua; se destruye sumergiéndolo en agua donde se escupirá de vez en cuando mientras dura el proceso. Una vez inservible se conjura al Wraith que pierde todos sus recuerdos de su identidad volviéndose muy susceptible a la manipulación del Nigromante, dura 1 noche x éxito, no se podrá utilizar Pathos para contrarrestar cualquier acción del Nigromante y su FV se reduce en N° Pts = éxitos, no podrá ganar nueva FV mientras dure el efecto

N4 Escudriñar más Allá del Manto (Sólo Sabbat Herald de los Cráneos)

Se necesita 1h para encantar un puñado de *ergot* (moho que crece sobre el grano antes de la cosecha) para que sirva de catalizador, comiendo un poco se reciben los beneficios de *Visión del Manto* durante tantas h como Resistencia del sujeto que las ingiera, 1 éxito en la tirada de ritual = 3 dosis, si fracasa en la tirada de ritual, el *ergot* se transforma en un veneno que produce 8 dados de daño letal (incluido vampiros).

N4 Invocar la Gracia de la Sombra (Sólo Giovanni)

Permite al nigromante hablar con la parte oscura del psique del sujeto lo que será conocido como Sombra en un Wraith para sonsacar los secretos + oscuros, el sujeto puede resistirse FV DIF Inteligencia + Ocultismo del Giovanni. A discreción del Narrador si fracasa el blanco del ritual se suicida sin que Giovanni obtenga nada

***Rituales Nigrománticos**

Ritual de

N4 Muñeco Sinistro (Sólo Hougan)

Es una poderosa figura unida directamente al espíritu del blanco, debe ser hecho a mano y no esta terminado hasta ser bañado en vitae del Hougan (1 punto) y vestido con alguna prenda de la víctima, una vez maldecido puede usarse para hacer daño físico, si es destruido el muñeco seis dados de daño letal, si resulta herido recibe 6 dados de daño contundente, Para hacer y maldecir el muñeco se suele tardar entre 4 y 5h, Resistencia + Pericias DIF 8 para hacer el muñeco, si fallo no funciona

N4 Toque Cadavérico

Cantando durante tres horas y fundiendo una muñeca de cera con la forma del objetivo, se convierte a un mortal en una burla cadavérica de sí mismo. A medida que la muñeca pierde sus rasgos la víctima se volverá fría y pegajosa. El pulso se hará débil e intermitente y la piel palidecerá. No se podrá hacer nada por impedir que se convierta en una razonable copia de un muerto viviente. En este estado +2 dificultad a todas las tiradas Sociales. Los efectos de este ritual solo empiezan a pasar cuando se permite endurecer a la cera de la muñeca. Si ésta llega a bullir el conjuro también se rompe.

N4 Puerta Sombría (Sólo Mano Negra)

Permite al vampiro entrar en las Tierras de las Sombras pintándose una X sobre cada ojo y entrando en una sombra muy oscura. Aparecerá en las Tierras de las Sombras correspondientes pudiendo llevar consigo cualquier cosa. La X debe ser pintada con polvo hecho de cenizas humanas y tizones.

Ritual de

N5 Aferrar lo Fantasmal

Tras 6h de cánticos, permite traer un objeto del Inframundo, al mundo real. No es tan sencillo como puede parecer, ya que podrá haber algún fantasma sencillo molesto con el robo, el objetivo tomado debe ser reemplazado por uno material de masa equivalente. Si no se hace así el objetivo del ritual recuperará su existencia ectoplásmica.

Los objetos tomados del Inframundo tienden a disiparse después de 1 año aproximadamente. Sólo las cosas recientemente destruidas en el mundo real (llamadas "reliquias" por los fantasmas) pueden ser recuperadas de este modo. Los artefactos creados por los propios espíritus nunca fueron diseñados para existir fuera del Inframundo, así que se desvanecen al contacto con el plano de los vivos.

N5 Atuendo del Hades (Sólo Hougan)

Permite al Nigromante ocupar un cuerpo muerto dejando su cuerpo en letargo. El cadáver debe llevar menos de 30min muerto y exige al Nigromante que se ponga la ropa que llevaba el muerto en el momento de morir (o desnuda si murió así) Gastar 2 de sangre y insuflar aire al cadáver por la boca al cadáver. Mientras dura, se podrá acceder a los recuerdos aunque sólo estarán claros los de los últimos días. Podrá usar las habilidades del muerto, pero sólo como si valiesen 1, independientemente del nivel al que la tuviese. El Nigromante no podrá acceder a Habilidades sobrenaturales que poseyera el muerto (Disciplinas, cambia formas...). Dura N° éxitos = N° escenas. Terminado el efecto el cadáver se descompondrá y el Nigromante regresará a su cuerpo.

N5 Brisa Rondante (Sólo Mano Negra)

Invoca una luz y un grito sobrenatural, el que lo oiga oír los chillidos y maldiciones de la muerte. Aquellos que lo vean verán en el viento figuras retorciéndose. Ese viento no puede ser invocado en una zona cerrada. El viento incrementa en 2 la DIF de Percepción y en 1 las demás. Todos los mortales que entren en la zona de visión del Taumaturgo deben tirar Coraje DIF 5 o saldrán corriendo.

N5 Frío del Olvido (Sólo Sabbat Heraldo de los Cráneos / Calaveras)

Se tardan 12h – éxitos en la tirada de ritual en realizarse y se necesita 1dm³ de hielo que se funde lentamente sobre el objetivo que debe estar desnudo sobre la tierra. Los efectos duraran tantas h como Ocultismo tenga el nigromante y durante las cuales el daño x fuego o altas temperaturas se tratará como daño letal y podrá disminuir la intensidad del fuego FV DIF 9 1 éxito = DIF -1 para absorber, con suficientes éxitos podrá apagarlo

Nihilística (Sólo Nagarajah)

N1 Ojos del Wraith

Se ve del mundo mortal al Mundo Subterráneo y al revés.

SIST: Gastar 1 de Sangre. Dura 1 escena y puede fijar su atención, y sentidos (ver y oír) en un mundo o en otro, como desee. Mientras esta pendiente de uno es incapaz de percibir lo que sucede en el otro.

N2 Consumir a los Muertos

Puede alimentarse de un Wraith,

SIST: Hacer las tiradas como si fuese el Beso con la salvedad de que el Wraith puede luchar por escapar. 1 de Corpus = 1 de Sangre.

N3 Aura de Decadencia

Puede oxidar el metal, pudrir la madera, desgastar plástico, cristal o materia orgánica muerta.

SIST: Gastar 1 de Sangre afecta a 30 cm del vampiro, pero todos los que estén en su presencia lo notan. Los objetos se rompen entre 1 turno y 1 día dependiendo del material (Un estereo se estropea en 1 turno, pero para deshacerlo totalmente varias h, una estaca pierde su punta en 1 turno, pero, para corromperla 1min. (Como requiere el gastar Sangre, no se puede usar estacado) dura 1 noche aunque puede ser desactivado cuando se quiera, para volverlo ha activar hay que gastar nuevamente la sangre

N4 El Toque Oscuro

El vampiro puede dirigir energías destructivas hacia los vivos, no muertos y muertos (Wraith). Les provoca terribles dolores y descomposición. La naturaleza de los efectos varía.

SIST: Carisma + Ocultismo DIF Resistencia +3 del blanco. 2 de daño letal x éxito no puede lanzarlas más allá de 3m y debe extender las manos hacia el sujeto.

N5 Grito Nocturno

Lanza un grito inhumano en el mundo real y en las Tierras de las Sombras a la vez, no importa donde se encuentre. Ese grito invoca criaturas de las Tierras de las Sombras. Si el vampiro está en el mundo de los vivos, dichas criaturas aparecerán en él si es posible (El tipo y naturaleza a discreción del Narrador)

SIST: Carisma + Intimidación DIF 8. + éxitos + poder en las criaturas invocadas. Estas suelen ser fantasmas de personas que tienen alguna conexión con la localización actual del vampiro u otras criaturas de Wraith: El Olvido. El jugador no tiene control sobre ellas. Si fracasa pueden ser **muy** hostiles con él.

N6 Sangre Negra

Permite que la sangre vampírica funcione con los Wraiths como con los mortales. El Beso provoca éxtasis y pueden convertirlos en Ghouls.

SIST: Automático

N7 Danza del olvido

El vampiro usa su propio cuerpo para traer las energías de la nada del Mundo Subterráneo a las Tierras de los vivos. La energía brota de sus ojos, orejas, nariz y boca y afecta a todo en su vecindad.

SIST: Resistencia + Atletismo DIF 8. Dura 2 turnos x éxito. Los efectos se tratan como *Aura de Decadencia* N2 con un alcance de 3m y *Toque Oscuro* N3 con un alcance de 6m que afecta a TODO el que se encuentre en el área DIF la del blanco que + Resistencia tenga Máx. 8 afecta a todo excepto a si mismo aunque sí a sus posesiones.

N8-10

No se conoce nivel 8 o superior

Obeah Edad Oscura (Valeren (Camino del Pastor))

N1 Sentir Vida

Permite determinar el flujo vital de una persona

SIST: Percepción + Empatía DIF 7 tocando al objetivo cada éxito permite hacerle una pregunta al Narrador 1 pregunta sobre el estado o Niveles de Salud del blanco

N2 Augurar Enfermedad (Sólo Salubri)

Permite conocer la gravedad y la naturaleza de la enfermedad que azota al paciente

SIST: Tocar al blanco Percepción + Medicina DIF 7 Cada éxito permite saber un detalle o un síntoma de la enfermedad, como su naturaleza, cuáles son sus síntomas y como evolucionan y así. No ofrece información sobre el remedio.

N2 Don del Sueño

Hace que un mortal caiga dormido al tocarlo

SIST: Tocar al blanco gastar 1 de Sangre si no es voluntario tirada opuesta FV DIF 6 si éxito duerme como lo haría normalmente (5 a 8h). No afecta a Cainitas

Añadido Edad Oscura Vampiro: A partir del Nivel 2 se desarrolla el 3^{er} ojo

N3 Pacificador (Sólo Salubri)

Calma a las personas dificultando discusiones acaloradas y peleas

SIST: Gastar 2 de FV dura tantas escenas como Senda tenga o hasta que abandone el área, mientras dura el 3^a ojo se abre pero no despiden ninguna luz y el poder funciona si el ojo esta cubierto por capucha o sombrero. Este poder es más un “despejar ideas”, se tiende a hablar en lugar de pelear. Cualquiera que quiera insultar o dejarse llevar por la ira FV DIF 8 si no la pasa se desorientan pero nada más. Este poder hace que los Brujah tengan DIF +2 a cualquier acción relacionada con la violencia. Los efectos dependen del tamaño del lugar.

Cámara

Efecto

Cámara pequeña Enemigos mortales pueden hablar de cualquier asunto sin discutir. La violencia es imposible sin provocación extrema (o gasto de FV).

Cámara grande Disensiones en voz alta son posibles, pero es difícil que se desate la violencia.

Salón de banquetes, Sentimiento general de buena voluntad, pero puede saltar en pedazos.

Santuario

Si se desea, gastando 2 de FV más, para aumentar el efecto consiguiendo por ej que el Santuario disfrute de la condición de cámara pequeña

N3 Toque Curativo

Cura al blanco. El 3^{er} Ojo se desarrolla

SIST: Tocar la herida con la mano y gastar 1 de Sangre x herida, 2 de Sangre x herida agravada. Funciona con cualquier criatura

N4 Bendición del Rey David / Canción de Rayzeel (Sólo Salubri)

Mediante la música, ayuda a curar al paciente.

SIST: Carisma + Música DIF 7

Si se intenta sacar a alguien de una depresión 1 éxito = DIF -1 a la tirada de FV del blanco o 10min. de normalidad antes de que regrese al estado depresivo.

Si se hace antes de hacer una cura, 1 éxito = DIF -1 a la tirada de medicina DIF mínima 4, 5 si es un trastorno.

Si se trabaja con otro médico, 1 éxito = +1 dado a la reserva de Medicina / Valeren (Camino del Pastor).

Se puede añadir Máx. 5 dados.

N4 Guardián del Rebaño

Permite protegerse a sí mismo y a los que estén bajo su cuidado

SIST: Gastar 2 de FV nadie podrá acercarse en 3m a la redonda, cualquiera que quiera acercarse a – de 3m tirada opuesta de FV DIF 6 y deberá superar los éxitos del Salubri en 3 o 5 turnos inmovilizado para llegar hasta el Salubri 3 tiradas 1x m. El Salubri puede moverse y la barrera le acompañará pero se desvanecerá y sus efectos con ella si hace una acción ofensiva (el Salubri, no los protegidos en la barrera)

Añadido Edad Oscura Vampiro: la barrera tiene un radio de 280m (como máx.), erigirla se considera una acción normal, pero mantenerla o derribarla son reflejas. La barrera se desplaza con el Salubri, todo ser, hostil o no, que quedase fuera del grupo a proteger debe conseguir 3 éxitos en una tirada prolongada y enfrentada con el Salubri de FV DIF FV del contrario para poder entrar

Batu

Obeah Edad Oscura (Valeren (Camino del Pastor))

N5 Espíritu Doliente

Elimina los Trastornos Mentales

SIST: Gastar 2 de Sangre Inteligencia + Empatía DIF 8 si éxito elimina 1 Trastorno a elección del Salubri (puede repetirse si se tiene + de 1) en los Malkavian elimina el Trastorno x clan durante 1 escena.

N6 Custodiar a la Bestia

Saca el alma de otro cuerpo para introducirlo en su cuerpo y curarla

SIST: Resistencia + Empatía DIF 12-Senda si sobrepasa 10 o se tiene una Senda malvada no funciona Gastar 1 de FV = sube 1 de Senda gastar Máx. de FV x turno = Empatía Si no se trasfiere el alma pronto, muere y el Salubri pierde automáticamente 1 de Senda. El alma puede forzar su salida tirada enfrentada de FV DIF Astucia + Empatía del contrario

N7 Paso Seguro

Hace que el Salubri parezca inofensivo y agradable, la gente se apartará de su camino, asentirá con cortesía, le mostrará respeto y le ofrecerá cobijo sin tener una idea conciente del por qué

SIST: Automático aunque se puede desactivar a voluntad. Si alguien le persigue o quiere perjudicarlo tirada enfrentada FV DIF 6 si gana el Salubri el oponente sufre una penalización de -1 dado x éxito adicional del Salubri. No afecta a los que conocen bien al Salubri

N8 Purificación

Elimina la corrupción de una persona, lugar o cosa, siendo posible utilizarse contra la posesión demoníaca o el Infernalismo aunque el fracaso garantiza un destino terrible

SIST: Tener Humanidad o Senda parecida 8 o +. Gastar 1 de FV y si el demonio lucha tirada extendida y opuesta de FV DIF FV del contrario necesarios 3 éxitos para ganar.

N9 Puertas del Cielo

Resucita a una persona muerta.

SIST: Tocar el cuerpo Gastar 2 de FV y FV DIF 8. No puede usarse si lleva más de 10min muerto. A no ser que el cuerpo haya sido curado o revitalizado de algún modo es posible que vuelva a morir.

Obeah

N1 Panacea

Permite curar heridas incluso agravadas

SIST: Gastar 1 de sangre x nivel a recuperar

N2 Toque Anestésico

Al poner las manos sobre el cuerpo de alguien este deje de sentir dolor también paraliza al blanco

SIST: FV DIF FV del blanco

1 éxito 1 turno

2 éxitos 2 turnos

3 éxitos 5 turnos

4 éxitos 1h

5 éxitos 1 día

N3 Guardia Neutral

Permite protegerse a sí mismo y a los que estén bajo su cuidado

SIST: Gastar 2 de FV nadie podrá acercarse en 3m a la redonda, cualquiera que quiera acercarse a - de 3m tirada opuesta de FV DIF6 y deberá superar los éxitos del Salubri en 3 o 5 turnos inmovilizado para llegar hasta el Salubri 3 tiradas 1x m. El Salubri puede moverse y la barrera le acompañará pero se desvanecerá y sus efectos con ella si hace una acción ofensiva (el Salubri, no los protegidos en la barrera)

Batu

Obeah

N4 Tratar la Mente Enferma

Permite percibir trastornos mentales y curarlos. El 3^{er} ojo desarrollado plenamente. No afecta Malkavian
SIST: Percibir trastorno Percepción + Empatía DIF 7 si blanco en movimiento DIF + 1
Curar trastorno Carisma + Medicina DIF FV blanco + 3 si blanco se aparta + 1.5m fallara.

N5 Alivio del Alma Bestial

Permite sacar el alma de alguien de su cuerpo y almacenar dicha alma dentro de si misma mientras realiza una curación sobre esta, debe mantenerse en el campo de visión del 3^{er} ojo
SIST: Tirada opuesta FV contra FV Deben acumularse 3 éxitos si el blanco esta dispuesto automático
Una vez unido puede recuperar humanidad del blanco a razón de 1de FV x punto de Humanidad y pudiendo recuperar un N° puntos Humanidad = Empatía que posee el Salubri
El cuerpo será un esclavo sin mente y puede morir si no se le ordena que coma, se aparte del peligro...
Si no se devuelve el alma en un tiempo razonable el Salubri perderá 1 de Humanidad automáticamente

N6 Vigor Renovado

Al tocar curas todos los niveles de salud perdidos
SIST: Gastar 1 solo punto de FV para curar todas las heridas incluido agravadas

N6 Dolor por Placer

Permite cambiar la sensación de dolor x la de placer para que no se tengan que sufrir penalizadores
SIST: FV DIF 8

N7 Repulsión

Vuelve repulsivo al vampiro haciendo que la gente trate de evitarlo, no atrae la atención sobre el personaje, sino que las personas o vampiros eviten al personaje lo mejor que pueden inconscientemente
SIST: Automático

N8 Bloqueo de Vitae

Permite al usuario volver inerte cierta parte de la vitae del personaje
SIST: Inteligencia + Ocultismo DIF reserva de sangre del blanco Máx. 8 Puede usarse varias veces y sus efectos son permanentes a no ser que el blanco gaste 1 de FV x punto de sangre 1 éxito = 1 nivel de sangre bloqueado. La parte de la reserva de sangre bloqueada no estará disponible, quedando como si no existiera

N9 Marioneta Espiritual

Da control completo sobre el cuerpo y el alma del blanco
SIST: Tirada opuesta de FV DIF 6 Hay que acumular tantos éxitos como FV tenga el blanco
Emular mimicamente las acciones que quiere que haga el blanco si no supera Empatía DIF 9

N10 Resurrección

Permite invocar el alma de un muerto reciente para que vuelva a su cuerpo que debe estar completo como min. en un 80%, las partes destruidas se regenerarán incluida la cabeza.
SIST: Gastar 1 de FV x h que lleve muerto

Obeah 3^a ed.

N1 Sentir Vitalidad

Permite determinar el flujo vital de una persona.

SIST: Percepción + Empatía DIF 7 se debe tocar al blanco

1 éxito Identifica al blanco como mortal, vampiro, Ghoul u otra criatura.

2 éxitos Cuantos niveles de daño ha sufrido

3 éxitos Cuanta sangre tiene un vampiro o cuanta le queda a un mortal u otra criatura

4 éxitos Revela cualquier enfermedad sanguínea

Los éxitos revelan los anteriores (si alguien saca 3 éxitos, conocerá también cuanto daño ha sufrido y que criatura es). También puede emplearse para hacer 1 pregunta sobre la salud del objetivo o sobre el daño ¿Le han drogado?, ¿son agravadas?, pero no ¿quién ha sido? o ¿cómo era? Sirve en el Salubri

N2 Toque Anestésico

Bloquea el dolor por heridas o enfermedades o puede hacer dormir a criaturas mortales.

SIST: Hay que tocar al blanco, si es voluntario gastar 1 de Sangre para bloquear el dolor y FV DIF 6 y elimina penalizadores 1 turno x éxito, puede repetirse cuando termina, si se resiste tirada enfrentada FV DIF 8. Para dormir, lo mismo, es sueño durará entre 5 y 10h (lo que suela dormir) recuperará 1 de FV al despertar, no sufrirá pesadillas ni efectos de ningún Trastorno. No funciona en cainitas

N3 Corpore Sano

Permite curar heridas.

SIST: Cada nivel a recuperar gasta 1 de Sangre y 1 turno de contacto. Si es agravado gastar 2 de Sangre

N4 Mens Sana

Elimina Trastornos o los calma durante un tiempo.

SIST: Gastar 2 de Sangre Inteligencia + Empatía DIF 8. Se tardan 10 min. de conversación ininterrumpida. Con 1 éxito elimina el Trastorno, si es Malkavian, lo elimina durante 1 escena. Si fracaso, gana el Trastorno que iba a curar. No se puede aplicar sobre el propio Salubri

N5 Alivio del Alma Bestial

Permite sacar el alma de alguien de su cuerpo y almacenar dicha alma dentro de si misma mientras realiza una curación sobre esta, debe mantenerse en el campo de visión del 3^{er} ojo

SIST: Resistencia + Empatía DIF 12 – Humanidad / Senda. El blanco debe someterse voluntariamente, no se puede hacer sobre personajes con Humanidad / Senda 1 o menos o que sigan una Senda de Iluminación. El cuerpo queda inerte, el alma pasa a ser parte del Salubri, que restaura 1 punto de Humanidad / Senda x turno Máx. Empatía del Salubri, no es posible subir la Humanidad / Senda por encima de sus virtudes relevantes (Conciencia y Autocontrol y sus equivalentes). Matar a alguien sin alma sabiéndolo pierde 1 de Humanidad o Senda similar automáticamente. Un alma retenida contra su voluntad puede liberarse ganando en una tirada enfrentada de FV DIF Astucia + Empatía del contrario.

N6 Vigor Renovado

Al tocar curas todos los niveles de salud perdidos

SIST: Gastar 1 solo punto de FV para curar todas las heridas incluido agravadas no se puede hacer nada en el turno (ni esquivar) o no funciona.

N7 Paso Seguro

Permite atravesar una multitud sin miedo a ser dañado

SIST: Automático, aunque puede desactivarse y activarse a voluntad. Si alguien en una multitud quiera dañarlo tirada enfrentada FV DIF 6, si gana el Salubri el atacante pierde todo el interés. También es posible conseguir algo de información Carisma + Empatía DIF 7 1 éxito = DIF -1 en tiradas social pero no es posible conseguir armas automáticas ni conseguir drogas más baratas ni cosas similares con esto

Obeah 3ª ed.

N8 Purificación

Limpia a una persona objeto o lugar de una influencia espiritual maligna.

SIST: Gasta 1 de FV si el sujeto se presta voluntario y la influencia no se resiste (algo raro). Si se esta poseído por entidad consciente luchará tirada extendida y enfrentada el Salubri Humanidad /Senda DIF FV de la entidad, esta FV DIF FV del Salubri. Hay que conseguir 3 éxitos por encima del otro. Si se expulsa gasta 1 de FV y se debe arrojar contra un objeto, animal o persona que albergará a la entidad, esto debe hacerse a los dos turnos de la purificación y el destino debe encontrarse cerca, si no se logra la entidad desaparece o busca un recipiente de su elección. Es necesario tener Humanidad o Senda parecida a 8 para poder desarrollar este poder.

N9 Liberar el alma Cautiva de la carne

Permite liberar el alma de una persona de su cuerpo mortal.

SIST: Salubri y sujeto voluntario entran en trance de 1h ininterrumpida mientras el primero realiza el ritual, en este periodo Gastar N° de Sangre = FV x2 del blanco, el cuerpo muere y el alma entre en el plano astral, la separación es permanente. Sólo puede emplearse en mortales (excluyendo magos) y vampiros en Golconda y el sujeto debe conocer lo que la ceremonia hace, incluyendo la imposibilidad de revertir el cambio. No es posible abrazar ni diabolizar a alguien sobre el que han usado este poder

Obtenebración

N1 Juego de Sombras

El vampiro puede manipular las sombras y atenuar la luz (aunque no apagarla) dentro de una zona eliminar la sombra de un vampiro (+1 dado en Sigilo / Intimidación)

SIST: Gastar 1 de sangre

N2 El Sudario de la Noche

El vampiro puede convocar una zona de materia negra. La oscuridad cubrirá la luz e incluso el sonido; la mayoría de los oponentes atrapados en su interior quedarán completamente cegados, e incluso los personajes con Protean 1 o Auspex 1 sufrirán una penalización aunque menor. Normalmente, la oscuridad es estática, pero el vampiro puede moverla si se concentra completamente en ello.

SIST: Manipulación + Ocultismo DIF 7 1 éxito = 3 metros con esta materia oscura. El alcance de este poder es de 50 metros. Puede invocarse incluso en una zona en la que el vampiro no pueda ver pero DIF 9 en vez de 7 y deberá gastarse 1 de Sangre.

N3 Los Brazos del Abismo / Los Brazos de Ahriman

El vampiro puede invocar uno a más zarcillos de oscuridad desde una zona de sombras para agarrar a sus enemigos. Cada zarcillo posee **Fuerza 4 Destreza 3 Resistencia 3** (no absorbe agravado) y **Pelea 2 y 7** de salud, según 2ª ed. y **Fuerza y Destreza** = Obtenebración del vampiro, **Resistencia** = Resistencia + Fortaleza del vampiro pero no puede absorber agravado

SIST: Manipulación + Ocultismo DIF 7 1 éxito = 1 tentáculo y para aumentar su longitud el tentáculo básico tiene 2 m de largo, + otros 2 x éxito gastado. N° de niveles de salud = 6 x OK. 4 de salud según 3ª N° Máx. de Tentáculos = Obtenebración en 2ª son acumulables, en 3ª no hay límites pero cada vez que se invocan los anteriores desaparecen

N4 Sombras Nocturnas (2ª edición)

El vampiro puede invocar imágenes sombrías, turbias y borrosas. Pueden ser del propio vampiro, de monstruos o incluso de objetos inanimados. Las imágenes son completamente incorpóreas y los ataques no hacen más que atravesarlas. Tienen el tamaño de un hombre; aunque, pueden gastarse éxitos para crear imágenes mayores. Otra opción es utilizar este poder para cubrir y disimular toda una zona con un surtido abrumador de formas que revolotean, confundiendo y desorientando a los enemigos del vampiro.

SIST: Astucia + Ocultismo DIF 7 1 éxito = 1 sombra Pueden usarse los éxitos para duplicar el tamaño del objeto. También puede utilizarse 1 éxito para cubrir una zona de 3m con sombras que revoloteen + 1.5m x adicional y todo el que no tenga Obtenebración -3 dados a acciones y -3 a iniciativa

Batu

Obtenebración

N4 Metamorfosis Negra (3ª edición)

Imbuje al vampiro en la oscuridad interior.

SIST: Gastar 2 de Sangre Manipulación + Coraje DIF 7, si éxito mortales, animales o cualquiera no acostumbrado a este aspecto Coraje DIF 8 o Röttschreck, además +3 dados a Intimidación; -2 dados a la reserva de Resistencia y absorción de cualquier oponente tocado físicamente en combate, dura mientras se mantenga el contacto; el vampiro podrá también hacer una acción adicional de combate sin penalización. Este poder dura 1 escena

N5 Cuerpo de Sombras

El vampiro puede convertir su cuerpo en una forma de sombras que rezuman. En esta forma, el vampiro podrá ver en la oscuridad total y deslizarse por las grietas más diminutas y será inmune a los daños físicos aunque tampoco podrá atacar de forma física. El fuego y la luz del sol siguen haciendo su daño normal.

SIST: gastar 3 de sangre 3 turnos en completarse. DIF +1 para evitar Röttschreck.

N6 LLamar a la Lamprea

La oscuridad emerge de la boca del vampiro y envuelve al blanco escogido, extrayendo su fuerza vital chupa 1 de sangre de la víctima x turno. La lamprea regresará al usuario por la boca de este y le dará N° de Sangre = a la mitad de la sangre extraída. No extrae sangre de vampiros

SIST: Automático, el vampiro no podrá efectuar ninguna acción más que concentrarse en la Lamprea. La Lamprea es inmune a todos los daños físicos pero puede destruirse mediante ataques mágicos absorbe con Resistencia 4 pero cualquier daño la destruirá. Si el vampiro es atacado mientras está controlándola ésta regresará automáticamente Este poder puede utilizarse para matar a mortales no a un vampiro, la víctima vampírica

tira Coraje DIF 8 o Röttschreck

N6 Ojos Nocturnos

El vampiro puede ver cualquier cosa que suceda dentro de la fuerza oscura creada por cualquier otro uso de esta disciplina.

SIST: Automático

N6 Paseo por las Sombras

El vampiro puede caminar hacia una sombra, meterse en ella y salir por otra, que esté a una distancia de hasta 15 metros de la primera. Permite franquear paredes macizas, ascender a un piso en un edificio y rodear otros obstáculos. El vampiro puede conseguir esto último alargando la mano a la sombra, agarrando a la víctima y tirando de ella a través de la sombra hasta donde se encuentre él.

SIST: Antes de entrar decidir e informar dónde aparecerá tirar Inteligencia + Sigilo DIF 6 para ir a cualquier parte. Para traer a alguien 2 éxitos Inteligencia + Pelea DIF 7 1 éxito = se consigue agarrar al blanco pero no traerlo.

N6 Parásito Sombra (Solo Lasombra)

Permite a los *Brazos del Abismo* insertarse dentro de un blanco para luego expandirse desgarrándolo desde el interior.

SIST: Destreza + Pelea DIF 7 para introducirse

Resistencia + Pelea para daño

1 éxito = 1 daño sólo absorbible x Fortaleza

N7 Sombra Esclava

El vampiro puede animar una sombra, empleándola como su centinela e incluso como combatiente. Para que este poder actúe, el vampiro deberá estar en una zona en la que pueda arrojar una sombra.

Efecto secundario por uso prolongado la sombra desarrolla semindependencia e incluso inteligencia.

SIST: Gastar 1 de sangre tirar FV DIF 8 1 éxito = vida a la sombra fracaso animará una sombra hostil a su creador. La sombra no puede comunicarse.

Valores = mitad de los de su creador en sus atributos y habilidades (redondeando hacia abajo), salvo el Sigilo = 5. No tendrá disciplinas, salvo Obtenebración = a la mitad de su creador. La sombra puede separarse de su amo y alejarse 50 metros y puede deslizarse bajo grietas y ascender paredes Es posible atacar físicamente a la sombra de modo normal, y si muere, el vampiro perderá la mitad de su FV y deberá hacer una tirada de Röttschreck DIF 9 y no podrá usar este poder durante un mes.

N7 Visión Oscura (Solo Lasombra)

Utilizar a una sombra como un puesto de alerta pudiendo ver y oír como si se encontrase en la sombra.

SIST: Gastar 1 de Sangre y 1 de FV x sombra No existe limitación x distancia basta con mirar a una sombra para que actué como "receptor" solamente el que utilizó la disciplina podrá ver u oír **Batu**

Obtenebración

N8 Amo de la Noche

Convocar un máximo de tres sombras, hechas de oscuridad sólida. Es posible dañar a las sombras aunque actúan como si estuvieran intactas hasta incapacitado en el cual se evaporarán servirán al vampiro durante toda una noche seguida si no son destruidas cumplirán las órdenes verbales del vampiro al pie de la letra.

SIST: la primera vez gastar 5 de sangre + 1 FV por cada sombra, si resulta destruida 1 de sangre para volverla a crear. La Sombra solo puede emerger si hay una zona umbría desde la cual emerger.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3

Mentales: Percepción 4, Astucia 5, Inteligencia 1

Virtudes: Coraje 5

Talentos: Atletismo 1, Pelea 1, Esquivar 3

Técnicas: Sigilo 8

Disciplinas (equivalentes): Celeridad 1, Ofuscación 2, Obtenebración (Ojos Nocturnos, Paseo por las Sombras, Cuerpo de sombras) las sombras hacen daño agravado. Fuerza de Voluntad: 5

N8 Cazador Oscuro Edad Oscura (Sólo Lasombra)

Crea un duplicado exacto del invocador (vestimenta, armas, objetos...) aunque es muy oscuro y de cerca se puede distinguir del original, no hacen nada hasta que se le asigna un objetivo al que perseguirá (salvo de día) hasta que lo captura y lo lleva ante su amo teniendo que recorrer la distancia que los separa normalmente o asesina según se le mande hecho esto desaparece

SIST: Resistencia + Liderazgo DIF 8 gastar 5 de Sangre y 1 de FV una vez creado es necesario darle algo de su presa para que se ponga en marcha. Tiene el mismo perfil de su creador incluida la FV aunque es inmune a la Dominación, y sólo puede usar *Presencia Invisible* (Ofuscación N2) el daño = que 1 vampiro

N8 Sepultura

Permite que el vampiro encierre a una sola persona en una oscuridad impenetrable. La oscuridad es tan potente que una víctima atrapada en su interior se asfixiará después de un número de min. = Resistencia. Una vez en el interior, la víctima no podrá liberarse por medios normales. El vampiro puede modificar la oscuridad para que encierre sin asfixiar. La oscuridad se disipará con la luz del sol, cosa que puede matar a un vampiro.

SIST: Astucia + Seguridad DIF Astucia + Ocultismo del blanco

N9 Invocar el Abismo

Este poder permite que el vampiro convoque una oscuridad tan poderosa que absorberá la vida de todos los que resulten atrapados dentro de ella. Cuando regresa al lugar del que vienen se lleva consigo los cadáveres de los que haya matado Ataca a todos los que estén a menos de 15 metros del invocador.

SIST: 2 FV 3 turnos concentrándose Inteligencia + Sigilo DIF 6 N° éxito = N° de niveles que pierde cada afectado para absorber Fortaleza.

N9 Tchernabog Edad Oscura (Sólo Lasombra)

Significa el Dios Negro y permite crear una oscuridad que cubre todo el cielo ocultando Luna, Estrellas incluso el Sol todo queda bajo un cielo negro y mientras dura un vampiro puede caminar bajo la negrura sin miedo a daño por el Sol, la oscuridad creada es completa y aunque esta centrada en el cielo las lámparas y antorchas parecen + tenues.

SIST: Gastar 2 de FV los efectos duran 1h

N10 Destierro

El vampiro retira de este mundo al objetivo y lo manda a al abismo de donde tiene su origen la oscuridad.

SIST: Tirar FV contra Humanidad del oponente.

1 éxito 1 día

2 éxitos 1 semana

3 éxitos 1 mes

4 éxitos 1 año

5 éxitos Permanente

Obtenebración

N Especial Acero Oscuro

Poseer Obtenebración 3 y Potencia3 al coste de 18 de experiencia

Otorga a los *Brazos de Ahriman* (N3) + Fuerza y Resistencia de la habitual

SIST: Gastar 2 de Sangre Manipulación + Ocultismo DIF 7 1 éxito = 1 tentáculo de 2.5m de largo y su Fuerza y Resistencia = valor de Obtenebración x 2, la Destreza sigue siendo de 3 y Pelea 2, el Lasombra además puede gastar Sangre en el/ los tentáculos 1 de Sangre = +1 a las puntuaciones de los tentáculos durante toda la escena (se pueden invertir + de 1 de Sangre) el daño que produce es de Fuerza +2 por aplastamiento y tienen 6 Niveles de Salud, sufren daño x ataques normales, fuego y luz solar

N Especial Armadura de Tinieblas (Sólo Lasombra)

Poseer Obtenebración 4 y Fortaleza 2 al coste de 15 de experiencia

Crea una materia de sombra que envuelve al Cainita y le protege del fuego y de la luz solar

SIST: Gastar 2 de Sangre y 1 de FV, FV DIF 8 N° éxitos = N° dados que puedes añadir a las tiradas de absorción pero en los agravados sólo los producidos x fuego o luz solar, se pueden realizar acciones y utilizar otras Disciplinas pero con DIF +1 mientras este poder esta activado. Si no absorbe el algún daño los efectos del fuego y el Röttschreck se resuelven normalmente. Mediante Manipulación + Pericias DIF 6 es posible moldear la oscuridad para que cobre una forma específica como ropa, túnicas o incluso armaduras. Algunos Lasombra embozados y vestidos de negro pueden no estar llevando capas de lana sino la sustancia de la oscuridad. Cualquier parte del cuerpo no cubierta se considera no protegida

N Especial Ojos Ensombrecidos Edad Oscura (Sólo Lasombra)

Poseer Obtenebración 3 y Auspex 3 al coste de 12 de experiencia

Se invoca una pequeña oscuridad que abarque cada ojo del blanco dejándolo ciego y dándole un aspecto demoníaco ya que los ojos aparecen como dos círculos negros

SIST: Destreza + Ocultismo DIF 7

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1min.

3 éxitos 5min.

4 éxitos 30min.

5 éxitos 1h

N Especial Oscuridad Abrumadora Edad Oscura (Sólo Lasombra)

Poseer Obtenebración 2 y Ofuscación 1 al coste de 9 de experiencia

Invoca sombras que cubran de inmediato las fuentes de luz + cercanas

SIST: Astucia + Ocultismo DIF 6 1 éxito = 1 sombra que se dirigirá a la fuente de luz + cercana para sofocarla, pueden cubrir un fuego de la llama de la antorcha si es mayor es necesario + de 1, no hacen daño y una vez apagada la llama desaparece, si se apagan todas las sobrantes revolotean por la estancia durante un rato causando confusión.

N Especial Velo Tenebroso (Sólo Anarquistas)

Poseer Obtenebración 1 Ofuscación 1 al coste de 6 de experiencia

Permite permanecer quieto sin ser visto en casi cualquier lugar. Mientras exista alguna sombra, el vástago será capaz de enrollarla sobre su cuerpo y utilizarla para desvanecerse de la mirada.

SIST: Automático, dura mientras se permanezca inmóvil.

Ogham (Sólo Lhiannan) Edad Oscura

N1 Consagrar Arboleda

Despierta a los espíritus naturales para que defiendan al Lhiannan

SIST: Derramar entre 1 y 3 de Sangre sobre la tierra, 1 de Sangre = 3m de diámetro, los siguientes doblan lo anterior, Carisma + Supervivencia DIF 6 si éxito ramas, raíces, arbustos... atacaran a quien señale, -2 a reserva de dados, cada turno Resistencia + Esquivar DIF 6 o 3 de daño contundente. Dura 1 escena

Añadido Edad Oscura Vampiro: 1 de Sangre = 280m; 2 de Sangre = 560m; 3 de Sangre = 840m

N2 Tinte Escarlata

Invoca a espíritus de la lucha

SIST: Pasar 1 escena dibujándose en el cuerpo runas lo que gasta 1 de Sangre Inteligencia + Ocultismo DIF 7 1 éxito = ignora 1 punto de penalización x herida y DIF -1 a Röttschreck. 1 vez x escena puede añadir los éxitos a 1 tirada de daño. Dura 1 combate o hasta que pierde 4 niveles de Salud

N3 Inscribir Maldición

Escribiendo el nombre del enemigo en rúnico le dificulta el combate

SIST: Conocer el nombre del enemigo gastar 3 de Sangre en escribirlo en rúnico en su cuerpo en un lugar visible para la víctima. Astucia + Ocultismo DIF 8 para resistirse. Se escoge 1 efecto

Cuerpo El mortal queda paralizado, el cainita no puede usar su sangre

Mente Para usar un Conocimiento, Disciplina poder mágico o cualquier producto de concentración gastar 1 de FV

Voz Enmudece al enemigo

Alma DIF +2 contra Frenesí

Dura hasta que pierde 4 o + de Salud o el blanco ve su nombre (si conoce la escritura rúnica)

Añadido Edad Oscura Vampiro: Sólo hay dos variaciones con el ya expuesto

Cuerpo El mortal DIF +2 en toda acción física y el penalizador x herida aumenta 1, el cainita no puede usar su sangre

Alma DIF +2 contra Frenesí. Los no cainitas Coraje DIF 8 o huir a toda prisa

N4 Luna y Sol

Traza los símbolos del Sol y la Luna para canalizar su poder al vampiro

SIST: Tarda 15min. y 3 de Sangre Si se escribe el del Sol permite absorber el fuego y la luz solar con Resistencia DIF 8. Si es de la luna DIF -1 a Frenesí y una ventaja que depende de la luna que dibuje

Luna nueva +1 dado a Sigilo

Luna creciente +1 dado a Astucia

Media luna +1 dado a Percepción

Luna Gibosa +1 dado a tiradas Sociales

Luna llena +1 dado a daño

Los Lupinos entran en Frenesí si ven el símbolo de la luna

Añadido Edad Oscura Vampiro: Gastar 3 de Sangre. El símbolo del Sol hace que, si se pasa Resistencia DIF 8, el daño producido por fuego y luz solar se considera letal y se absorbe normalmente. El símbolo de la Luna DIF +1 para Autocontrol / Instinto para el Frenesí y se elige un efecto

Luna nueva +1 dado a Destreza y Sigilo

Luna creciente +1 dado a Astucia y Ocultismo

Media luna +1 dado a Percepción y Subterfugio

Luna Gibosa +1 dado a Carisma y Expresión

Luna llena +1 dado a Fuerza y Pelea

Ogham (Sólo Lhiannan) Edad Oscura

N5 Líneas Dragón

Permite extraer el poder de las líneas dragón

SIST: Extrae el poder de Títulos, Nodos, Moradas... Puntuación de estos de 1 a 5 (a discreción del Narrador). Gastar 5 de sangre y trazar las runas para canalizarlo durante 1 escena. Percepción + Ocultismo DIF 7 cada éxito aprovecha 1 nivel del Título = 2 dados para lo que se quiera. Si se gastan todos los dados se destruye el título (ej. Título de N5 pueden extraerse 50 dados; de N4 40 dados...)

Añadido Edad Oscura Vampiro: Percepción + Ocultismo DIF 8 1 éxito determina si se puede utilizar el nivel 2 o + de el nivel de poder (de 1 a 5). Si quiere aprovechar este poder debe dedicar 1 escena y Gastar 1 de Sangre en marcar el lugar con runas. Una vez preparada Percepción + Ocultismo DIF 7 se ignoraran todos los éxitos que superen la puntuación del lugar (ej. Si el lugar tiene N2 los 9 y los 0 no cuentan como éxitos) Cada éxito da dos dados a incluir en cualquier reserva, menos las de evitar Frenesí y Röttschreck. Si se gastan todos los dados se destruye el título (ej. Título de N5 pueden extraerse 50 dados; de N4 40 dados...)

N6 Trazar Nombre Olvidados

Invoca a una de las bestias que recorrían la tierra en las noches de la antigüedad

SIST: Escribir el nombre con 3 de Sangre (los nombres se adquieren místicamente al adquirir el nivel) Inteligencia + Ocultismo DIF 9 si éxito a la siguiente escena aparecerá ante el personaje (las bestias serán generalmente únicas y bastante poderosa comparable a un Vozhd y demonios mayores el perfil de estas a discreción del Narrador). No se controla directamente a la bestia y hay que congraciarse con ella, los sacrificios de niños suelen funcionar bastante bien.

N7-10

No se conocen N7 o superior

Ofuscación

N1 Capa de Sombras

Permite la ocultación del vampiro, precisa de cobertura, aunque también funciona si se interpone algo, da igual la estrechez del objeto

SIST: Automático aunque si te mueves se ilumina tu posición, entra en el ángulo directo de visión o alguien tiene Auspex + que la ofuscación del vampiro se le verá

N2 Presencia Invisible

Permite desaparecer indefinidamente y mantenerse oculto aunque camine

SIST: Automático Astucia + Sigilo para hablar y no ser visto si entra en pelea se hará visible

N3 Mascara de las Mil Caras

Permite aparentar ser alguien distinto a quien eres, no puede engañar a un poseedor de Auspex N2

SIST: Manipulación + Actuación DIF 7

1 éxito Se le reconoce en una rueda de identificación

2 éxitos Parece algo distinto las personas lo describen de formas distintas

3 éxitos Se consigue transmitir el aspecto deseado

4 éxitos La apariencia, el movimiento y las acciones son completamente diferentes

5 éxitos Podría hacerse pasar por alguien de otro sexo

Tabla Edad Oscura Vampiro

1 éxito Mismo peso y altura, alteraciones mínimas en el aspecto. Máx. de +1 o -2 a la Apariencia

2 éxitos Cambios sustanciales de aspecto, los conocidos no lo reconocen; máx. de +2 o -3 a la Apariencia

3 éxitos Cambios importantes en el tamaño; máx. de +3 o -4 a la Apariencia

4 éxitos Puede cambiar completamente, incluida voz, gestos y el resto. Máx. de +4 o -5 a la Apariencia

5 éxitos Podría aparentar ser de otro sexo, variaciones importantes en altura, peso y demás. Los cambios drásticos son posibles; máx. de +5 -6 a la Apariencia

Batu

Ofuscación

N4 Desvanecimiento

Puedes llegar a desaparecer de la vista aunque estés cara a cara con alguien, este quedara confundido 1 turno aunque en combate puede reaccionar atacando donde se encontraba antes de desaparecer.

SIST: Carisma + Sigilo DIF Astucia + Sigilo de las personas de las que se va a ocultar cogiendo como DIF el término medio redondeando hacia arriba

Para desvanecerse en presencia de alguien necesarios N° éxitos = FV del blanco

N5 Encubrimiento en la Concurrencia

Permite extender los poderes de ofuscación a los que te rodean, si un personaje se descubre solo él será descubierto él, si se descubre el vampiro que realiza la ofuscación todo el grupo será descubierto.

SIST: tirada dependiendo del poder a utilizar, N° de personas a ofuscar = Sigilo que posee

Cada éxito adicional = 1 persona ofuscada

N6 Aceptación Despreocupada (Sólo Assamita)

Amortigua las repercusiones de las acciones del Assamita haciendo que lo ignoren

SIST: Gastar 1 de Sangre Manipulación + Subterfugio DIF 7 cualquier observador debe igualar o superar los éxitos en Astucia + Alerta DIF 8 (6 si el observador busca activamente una actividad sospechosa) para advertir las acciones de Assamita, siempre que no le resulten físicamente amenazantes. Este nivel sigue funcionando incluso si el Assamita altera el entorno (se puede forzar una cerradura, bajar en rappel de un edificio robar de una caja registradora... y la gente salvo los más paranoicos se encogerán de hombros y enseguida se olvidaran de haberlas presenciado siempre que el observador no la considere una actividad amenazante (a discreción del Narrador este criterio). Este poder tiene sus límites, es posible llevar un rifle por la calle, pero disparar el rifle sobre un coche que pasa alertara a todo el mundo

N6 Enmascarar el Alma

Permite escoger un aura para ocultar la suya propia y ocultarse de Auspex N2.

SIST: El vampiro elige 1 color para enmascarar su aura, cada vez que se sube de nivel de disciplina se puede escoger otro color con el que elegir el color que tendrá el aura cuando la disfrace

N6 Enmascarar el Alma (Edad Oscura Vampiro)

Permite mostrar un alma diferente a la que le correspondería u ocultarla completamente

SIST: Gastar 1 de Sangre: Cambia el color (principal)

Gastar 2 de Sangre: Cambia la sombra (para aparentar ser mortal o Ghoul)

Gastar 3 de Sangre: Crea u oculta otras características (diablerie, magia) o puede ocultar el aura completamente. Aquellos no familiarizados con *Percepción del Aura* sólo pueden ocultarla.

Cambiar el aura requiere 1 acción y puede modificarse cuando se desee con el coste adecuado. Los cambios duran 1 escena como máx. Este nivel no puede ser usado por Assamita para ocultar su debilidad de clan. Si mismo nivel de Auspex que el Ofuscado Percepción + Subterfugio contra Manipulación + Subterfugio del ofuscado DIF 6 ver su verdadera aura. Auspex superior se ve automáticamente

N6 Diastasis

El vampiro se ofusca dejando en su lugar una imagen que aunque nada le afecta ni puede afectar, reacciona y parece real a la vista

SIST: Astucia + Subterfugio DIF 8 N° éxitos = distancia que se pueden alejar la imagen y el vampiro

1 éxito 1m

2 éxitos 2m

3 éxitos 5m

4 éxitos 10m

5 éxitos 30m

Se pueden realizar otras acciones mientras se usa el poder pero DIF +1. El vampiro se vuelve invisible y si interactúa físicamente con algo puede ser “percibido” Astucia + Subterfugio contra Percepción + Alerta de los que pueden percibirlo DIF 6, debe hacerse x separado con cada persona si gana la otra persona notará que hay algo y podrá atacar (si se desea) con DIF +2 si se mueve el cainita hay que repetir las tiradas para seguirlo. Si se ataca a la imagen Percepción + Alerta DIF 4 1 éxito nota algo raro, 2 o + revelan que es una imagen, la DIF puede subir si el cainita hace que reaccione a los acciones. Aunque se ataque la imagen no se desvanece ni revela la posición autentica

Ofuscación

N6 Disfraz Múltiple (sólo Nosferatu) Edad Oscura

Este poder hace que todos los presentes en un área adquieran los efectos de Mascara de mil caras pero con la salvedad de que todos (incluido el Nosferatu) tendrán la misma cara y voz de la persona que elija este.

SIST: Manipulación + Subterfugio DIF 7 se puede escoger entre proyectar la propia imagen al resto de los presentes o la imagen de alguien que este viendo. La única forma de diferenciar a los aliados o conocidos es advertir movimientos o acciones típicas Percepción + Alerta DIF 6 y superar los éxitos del Nosferatu. Sólo es necesario ver a la persona a la que se vaya a reproducir su rostro, todo el que se salga recupera su apariencia normal y todo el que entre se vera como la persona elegida. El poder se mueve con el vampiro y la duración no lo pone supongo que 1 escena

- 1 éxito 5 yardas (4.5m) de radio
- 2 éxitos 10 yardas (9m) de radio
- 3 éxitos 30 yardas (27.4m) de radio
- 4 éxitos 100 yardas (91.4m) de radio
- 5 éxitos 500 yardas (457.2m) de radio

N6 Garabatos (Sólo Malkavian)

Permite hablar y escribir en un código de los dementes secreto y universal, sólo entendibles x otros Malkavian, puede hacerse legible sólo x otros que posean Garabatos o comprensible sólo x unos o un Malkavian elegido, este código es indiscifrable para cualquiera que no sea Malkavian

SIST: Automático

N6 Mente en Blanco

Permite ocultar la mente además del cuerpo.

SIST: Inteligencia + Subterfugio DIF 7 el vampiro se vuelve insensible a Auspex aunque puede contrarrestarse con Percepción + Empatía DIF 9 pero si se supera no podrá usar + dados que el N° éxitos que sobrepasaron a los conseguidos en la tirada de Mente en Blanco

N6 Ocultar

Puede ocultar un objeto inanimado – o = que una casa quedando también oculto el contenido, se puede descubrir tropezando con él.

SIST: Automático aunque debe tener algún vínculo emocional y encontrarse a – de 10m

N7 Escondite

Permite mantener cualquier poder de Ofuscación estando ausente.

SIST: Automático, a de estar presente cuando se realice la ocultación luego puede marcharse

N7 Esbozar

Permite ocultar además de la mente y el cuerpo, el aura.

SIST: Automático para encontrarle sacar + éxitos en Percepción + Empatía DIF 8 contra Astucia + Subterfugio DIF 6 del vampiro oculto

N7 Legiones Veladas

Versión potenciada de *Encubrimiento de la Concurrency* N5.

SIST: Automático se ofuscan 10 personas x punto en Sigilo, los gritos y el combate exige Astucia + Sigilo DIF 6 cada turno y x cada persona que lo haga para que siga ofuscada. Se puede hacer que otra persona sea el foco del poder Astucia + Sigilo DIF 7 la distancia que se puede separar el cainita del foco

- 1 éxito 10m
- 2 éxitos 30m
- 3 éxitos 100m
- 4 éxitos 500m
- 5 éxitos 2000m

N7 Visitar el País de las Hadas (Sólo Malkavian)

Permite desaparecer de una zona y aparecer en el País de las Hadas donde puede viajar a cualquier parte de la tierra aunque antes debe pasar a las Hadas Guardianas a las que tendrá que dar una explicación para pasar si no las convence será devuelto al lugar de origen

SIST Automático

Ofuscación

N7 Velo de Ignorancia Dichosa

Permite ofuscar a una persona sin su consentimiento.

SIST: Gasta 1 de Sangre Astucia + Empatía DIF 3 + Apariencia del blanco se debe tocar al blanco para que haga efecto si se tiene éxito el blanco queda sujeto a los efectos de *Desvanecimiento* N4 El afectado no tiene que saber necesariamente que esta bajo el efecto y no podrá romper efecto ni siquiera con violencia, si ataca a alguien este pensará que ha sido el más cercano. Los efectos permanecen aunque el que lo activo abandone la zona, este poder no afecta a alguien que este dispuesto a aceptar los efectos

1 éxito 3 turnos

2 éxitos 1min. (20 turnos)

3 éxitos 15min.

4 éxitos 1h

5 éxitos 1 noche

N8 Viejos Amigos

Permite hacer creer que el vampiro es alguien distinto, alguien al que gustaría ver, quien vea al personaje divulgará información que no daría normalmente y tratara a la persona con gran afecto.

SIST: Manipulación + Actuar DIF Astucia + Alerta del blanco Máx. 10 menos el afectado las personas lo verán tal como es a no ser que se use *Mascara de las Mil Caras* N3

N9 Crear Nombre

El que utilice este poder será prácticamente una persona nueva, creando una nueva mentalidad y aura, permitiéndole hacerse pasar por otra persona sin que se dude de ella.

SIST Automático se necesitan 6 éxitos para leer su verdadera mente y para leer su verdadera aura

N10 Recuerdo Evanescete

Un vampiro con este poder puede borrar todo rastro de su existencia de los anales del tiempo y la mente, sin dejar ningún indicio de que existió, todo el mundo lo olvida hasta sus amigos y familiares.

SIST: Automático, Afectara a todas las personas del mundo salvo los que tengan Auspex 10 o su equivalente mágico no será invisible pero nadie le recordará

N Especial Finta Sombría (Sólo Assamita)

Poseer Celeridad 2 y Ofuscación 2 al coste de 14 de experiencia

Ralentiza la percepción del enemigo haciendo que sea más difícil golpear al Assamita.

SIST: Gastar 1 de Sangre para activar Celeridad y la primera acción debe ser un movimiento evasivo.

Durante lo que queda del turno todas las tiradas de ataque contra el Assamita DIF +2 Máx. 10. Este poder se considera de Ofuscación a efectos de negación por lo que si se posee suficiente Auspex se es inmune.

N Especial Desaparición (Sólo Malkavian)

Poseer Dementación 4 y Ofuscación 5 al coste de 20 de experiencia

Hace desaparecer al objetivo

SIST: Manipulación + Sigilo DIF FV del blanco mientras se mira a los ojos y se maldice, el modo en que desaparece depende del Malkavian (Se lo tragan las sombras, lo devoran los demonios, los ángeles se lo llevan...) El blanco desaparece del mundo físico y en el plano en el que acaba delira y sólo es capaz de balbucear para sí misma, tras acabar los efectos reaparece y no es capaz de recordar nada de su desaparición ni donde estuvo.

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1 escena

3 éxitos 1 noche

4 éxitos 1 semana

5 éxitos 1 mes

N Especial Herida en Carne (Sólo Gangrel *)

Poseer Fortaleza 2 Ofuscación 3 al coste de 15 de experiencia

Crea una falsa apariencia de invulnerabilidad.

SIST: Gastar 1 de Sangre dura 1 escena, durante ella, se mantiene la misma apariencia que tenía cuando fue activado, cualquier herida o cicatriz causada antes de usarlo continua visible, pero no los efectos de cualquier daño posterior, ya sean heridas o sus resultados como sangre o cojera. Este poder acaba también si llega a Incapacitado o queda estaqueado. Además de parecer imposible de parar tiene DIF -2 en Subterfugio acerca de sus habilidades físicas.

Batu

Ofuscación

N Especial Fisura en el Recuerdo (Sólo Anarquistas)

Poseer Ofuscación 2 Presencia 2 al coste de 10 de experiencia

Hace que el blanco olvide la presencia del vampiro durante una sola escena o un evento específico. Los recuerdos del sujeto sobre la presencia del vampiro en el evento se desvanecen al amanecer

SIST: Gastar 1 de Sangre Carisma + Subterfugio DIF FV del blanco. Sólo funciona con un sujeto, aunque puede utilizarse muchas veces. Si se tiene éxito el blanco recuerda el evento pero no la participación o presencia del vampiro, llegando a racionalizar los hechos. Ten en cuenta que los recuerdos quedan reprimidos, ignorados o encubiertos por el subconsciente por lo que Dominación o similares pueden aflorarlos. Al usar el poder se debe abandonar los alrededores del blanco en los 5min. posteriores y permanecer fuera del ámbito sensorial durante 1h o el poder fallará.

Potencia

N-

Otorga éxitos automáticos de fuerza ya sea para herir, saltar...

SIST: 1 de Potencia = 1 éxito automático

La adquisición de estos niveles no otorga 1 éxito sino que da el poder descrito, el jugador es libre de elegir entre obtener el poder o el éxito aunque puede comprar los 2 con el debido gasto de experiencia.

N6 Gentil Reprobación (Sólo Brujah)

Aleja físicamente al blanco con sólo tocarlo, este poder es más de carácter social que ofensivo ya que es una muestra de poder que no causa daño por si mismo

SIST: Gastar 1 de Sangre y tocar el blanco (puede hacer falta una tirada de Destreza + Pelea DIF variable), el blanco es repelido un N° de m = Potencia (incluido N opcionales), no causa daño alguno al blanco pero el Narrador es libre de aplicar un daño según las circunstancias (impacto con una pared...)

N6 Huella

Permite dejar una huella de los dedos o la mano en cualquier superficie dura incluido el acero sólido.

SIST: Gastar 1 de Sangre dura 1 escena puede usarse de amenaza, para abrir agujeros para trepar en paredes... La profundidad de la huella la decide el Narrador dependiendo del material, espesor; si se agarra un objeto lo bastante fino a criterio del Narrador podría atravesarlo (pared) o arrancarlo (tubería)

N6 Persecución sin descanso (Sólo Brujah)

Permite hacer demostraciones físicas sobrehumanas

SIST: Permite saltar automáticamente una distancia de 1.22m verticalmente o 1.83m horizontalmente x punto en *Potencia* hay que tirar Destreza + Atletismo DIF 4 para aterrizar bien a esto se le puede sumar la distancia normal x éxito de la tirada Fuerza + Atletismo habitual

N6 Puño de Caín

Permite dar golpes a distancia

SIST: Se puede pelear cuerpo a cuerpo hasta una distancia en m = a su Potencia incluido niveles especiales, el daño producido es N° de dados = la Potencia a DIF 6 sin contar N especiales

N7 Temblor de Tierra

Permite golpear en el suelo en un punto A y que la fuerza del golpe emerja en el punto B

SIST: Gasto 2 de Sangre Destreza + Pelea DIF normal para dar el puñetazo o patada en el suelo el alcance es de 3m x nivel de Potencia incluidos los niveles especiales dentro del límite de visión, el golpe hace un daño = al de un puñetazo/ patada normal incluido bonificadores, se puede esquivar si se espera el ataque con DIF +2

N7 Martillo de Forja (Sólo Brujah) Edad Oscura

Permite hacer armas con las manos.

SIST: Aun que la forja exige esfuerzo físico el montaje y preparado del arma es cuestión de habilidad. Se golpea el metal hasta que adopte la forma deseada Fuerza + Pericias DIF 8 cada 2 éxitos +1 dado de daño adicional al arma, las hojas tienen una resistencia increíble soportando golpes terribles y conservando el filo con un mantenimiento min. Estas armas hacen daño agravado.

Batu

Potencia

N8 Golpecito

Permite hacer que el gesto + leve desencadene el poder de un golpe enérgico.

SIST: Gastar 1 de Sangre Destreza + Pelea DIF 6 Hay que realizar un gesto (a elección del jugador)

El alcance es el límite de visión y el golpe hace un daño = al del puñetazo normal incluido bonificadores

N Especial Ira Ardiente (Solo Brujah)

Poseer Potencia 3 y Celeridad 3 al coste de 20 de experiencia

Cuando se invoca, el cuerpo del Brujah sufre un enrojecimiento brotando un vapor escarlata de su cuerpo, concentrándose en puños y cabeza.

SIST: Gastar 1 de Sangre x turno para mantenerlo, los ataques de Pelea causan heridas agravadas, el daño podrá absorberse normalmente. Afectado FV DIF 6 para actuar el siguiente turno si fallo 1 turno inmovilizado, pasado es te turno podrá actuar normalmente.

Nota 3ª ed.: No se utiliza la regla de FV DIF 6 para que el golpeado pueda actuar en el siguiente turno.

N Especial Pulso de la No Muerte (Sólo Brujah)

Poseer Potencia 3 y Auspex 1 al coste de 15 de experiencia

Permite determinar el nivel de las disciplinas físicas (Celeridad, Fortaleza, Potencia) en otro Vástago

SIST: Percepción + Empatía DIF 6 cada éxito permite conocer si posee 1 de esas disciplinas y a que nivel. Si el blanco posee una disciplina a mayor nivel el resultado puede (no tiene porque) ser impreciso.

Presencia

N1 Fascinación

Hace que las personas se vean atraídas hacia ti, permite convencer + fácilmente

SIST: Carisma + Actuar DIF 7 se puede gastar 1 de FV para contrarrestar el efecto, pero ha de hacerse cada pocos min. mientras permanezca en la misma zona que el personaje, si se gastan N° de FV = éxitos se libera del efecto

1 éxito 1 persona

2 éxitos 2 personas

3 éxitos 6 personas

4 éxitos 20 personas

5 éxitos Todo el mundo en las inmediaciones

N2 Mirada Aterradora

Permite especializarse en la exhibición de los poderes vampíricos para aterrorizarlos, intimidarlos o hacer que huyan.

SIST: Carisma + Intimidación DIF Astucia + 3 de la víctima 1 o 2 éxitos acobardada

3 o + huye, los éxitos son acumulativos y cada éxito – 1 dado de la reserva de la víctima

N3 Encantamiento

Sirve para convencer a otro de que te sirva aunque a diferencia de la Dominación mantiene su creatividad y mantiene capacidad de decisión por lo que no cuenta como nuevo criado.

SIST: Apariencia + Empatía DIF FV del sujeto

1 éxito 1h

2 éxitos 1 día

3 éxitos 1 semana

4 éxitos 1 mes

5 éxitos 1 año

Presencia

N4 Invocación

Puedes llamar a una persona a una distancia muy grande para que acuda a atender tus deseos, esta persona sabrá donde encontrarte aunque te desplaces

SIST: Carisma + Subterfugio DIF 5 si conocido 7 desconocido 4 si se uso presencia en él con éxito
8 si se uso presencia y se resistió

1 éxito Se aproxima lenta y vacilantemente

2 éxitos Se aproxima con reticencia y los obstáculos le hacen desistir con facilidad

3 éxitos Se aproxima con una velocidad razonable

4 éxitos Acude con prisa superando los obstáculos en su camino

5 éxitos Se lanza haciendo cualquier cosa por llegar ante su presencia

N5 Majestad

El poseedor es temido y respetado se forma casi universal, nadie te atacará ni te dañará de ninguna forma mientras no se resistan los efectos de la majestad.

SIST: Automático si alguien desea ser grosero, maleducado o intentar atacarle tirara Coraje
DIF Carisma + Intimidación del poseedor de Majestad

N6 Aire de Júbilo (Sólo Toreador)

Produce un efecto similar al de *Majestad* pero lo convierte en hilarante y divertido (tanto que puede incapacitar temporalmente a la víctima), hace que parezca menos amenazador y más inofensivo

SIST: los que lo escuchen Autocontrol DIF Astucia + Expresión Poética (Comedia) del Toreador si éxito podrá actuar ese turno si no incapacitado el resto de la escena, se repite si sigue escuchando al Toreador

N6 Amor

Reproduce los efectos de un Vínculo de sangre mientras el blanco este en presencia del vampiro.

SIST: Carisma + Actuar DIF FV del blanco

N6 Doble Sentido (Sólo Toreador)

Envía mensajes subliminales mientras habla, el Toreador puede hablar de una cosa y en realidad decirle otra a su interlocutor, incluso si tienen sentidos opuestos (Ej. Se puede manifestar el amor x alguien mientras que en realidad le sugiere que salte x la ventana) Aunque el objetivo sólo oye la conversación normal comprende subconscientemente el mensaje subliminal, puede combinarse con Dominación para no tener que dar las ordenes en voz alta

SIST: Gastar 1 de Sangre = 1 turno. La calidad del mensaje depende de Manipulación + Empatía DIF 10 – Percepción del blanco dependiendo del mensaje 1 o + éxitos. Para dominación gastar 1 de Sangre extra x turno

N6 La Canción de Melusine (Sólo Toreador) Edad Oscura

Si puede realizar una petición en forma de canción sus palabras tomarán el poder de una orden casi irresistible

SIST: Gastar 2 de Sangre y 1 de FV, todos los que oigan la voz FV DIF 8 o se someterán a la petición sin ser conscientes de ello. El efecto dura mientras siga cantando o hasta que el objetivo abandone su presencia. Si la orden exige que se abandone la presencia FV DIF 8 una vez se apague el sonido para resistirse. Los que oigan la música pero no estén en presencia inmediata del Toreador Astucia + Subterfugio DIF 8 para notar algo extraño aunque poco más que una interpretación sobresaliente. Conocer este nivel Cantar DIF -1

N6 Canto de Sirena (Sólo Toreador)

Permite a un músico inducir sensaciones mediante la música vocal o instrumental

SIST: +3 dados a la Técnica de Canto o Música, todo el que lo oiga sufre los efectos de *Fascinación* a menos que se gaste 1 de FV los efectos a discreción del Narrador aunque dependiendo de la música podría añadir dados a algunas habilidades o producir efectos como aumentar / disminuir la DIF

Presencia

N6 Capturar la Realidad (Sólo Toreador)

Infunde mensajes subconscientes a películas y fotos

SIST: ¿Creatividad? + Expresión Artística (Fotografía/ Cinematografía) DIF 8 (no tengo ni idea de en donde encasillar lo de Creatividad en el libro de clan no dice nada de esto, YO (Batu) lo sustituiría por Percepción o Astucia)

1 éxito Los espectadores sienten algo inusual

2 éxitos Los espectadores tienen la impresión de conocer los sentimientos de las personas que aparecen

3 éxitos Los espectadores se sienten como si estuvieran dentro contemplando en 1ª fila lo que sucede

4 éxitos Los espectadores sienten que ven, oyen y huelen las cosas que aparecen. Pueden formar un lazo de simpatía con algún personaje de la obra

5 + éxitos Igual que 4 éxitos pero tendrá visiones de la obra que irán + allá de la misma, soñará con el lugar o los personajes

N6 Intensificación (Sólo Toreador)

Permite que el que contemple la obra creada sienta emociones intensas, siempre que esta muestre algún símbolo de la emoción transmitida

SIST: Gastar 20 de Sangre para crear el objeto al ritmo de 5 de Sangre x noche, el que la contemple Autocontrol DIF 7 para resistirse. Los efectos son permanentes y solo es posible un tipo de respuesta emocional.

N6 Magnetismo de Estrella (Sólo Toreador)

Transmite la Presencia del personaje a cualquier soporte visual (foto, cinta, cuadros (si es preciso el retrato)...). Puede ser desactivado conscientemente, si no, entrará en funcionamiento en cuanto se le apunte

SIST: Automático la imagen tiene el poder de *Fascinación* y cualquiera que la vea queda afectado si no gasta 1 de FV x turno que la vea.

N6 Mirada Paralizante

Versión aumentada de *Mirada Aterradora* N2.

SIST: Manipulación + Intimidación DIF FV de la víctima si se tiene éxito la víctima queda paralizada de terror incapaz de hacer nada salvo ponerse en posición fetal y farfullar incoherentemente

1 éxito 3 turnos

2 éxitos 5min.

3 éxitos Resto de la escena

4 éxitos 1h

5 éxitos Resto de la noche

Se puede intentar salir de la parálisis Coraje DIF Intimidación del personaje +3

N6 Pasión (Edad Oscura Vampiro)

Permite jugar con las emociones de un blanco o una multitud

SIST: Elegir la emoción, decidir si se es el sujeto de la emoción, si es así será a quien se tema, odie, desee... Si no, la emoción está desenfocada y mucho menos controlada.

Para 1 persona: iniciar alguna forma de comunicación (susurro, mirada, toque...) Manipulación + Expresión DIF FV del blanco

Para multitud: Comunicarse con todos los que la componen Manipulación + Expresión DIF 7 No se pueden escoger las personas afectadas

1 éxito 2 personas

2 éxitos 4 personas

3 éxitos 8 personas

4 éxitos 20 personas

5 éxitos Todo el mundo en las cercanías

Algunos usos comunes:

Amor: se cae locamente enamorado del vampiro. Se considera que está bajo un Juramento de Sangre (Vinculado). Cada éxito -1 a la reserva Social del (de los) blanco/s en tiradas hechas contra el vampiro

Codicia: Hay que tirar Autocontrol DIF 5 + éxitos para resistir cualquier acción que conlleve la gratificación material como robar una joya a mano o estar de acuerdo con matar al barón

Furia: Los vampiros entran en Frenesí. Los mortales deben tirar Autocontrol para no desatar su ira contra cualquier cosa cercana

Miedo: Los vampiros deben superar Röttschreck DIF 5 + éxitos. Los mortales deben tirar para no quedar catatónicos.

Presencia

N6 Rabia

El vampiro puede inducir sentimientos de irritación y hostilidad a los que le rodean.

SIST: Manipulación + Subterfugio DIF8 Los vampiros que resulten afectados gastar 1 de FV o Frenesí

Si tiene éxito x cada turno que pasen en presencia del personaje deberán gastar 1 de FV para controlarse o cualquier cosa provocará una discusión, desacuerdo y lucha

1 éxito 2 personas

2 éxitos 4 personas

3 éxitos 8 personas

4 éxitos 20 personas

5 éxitos Todos los que estén en las cercanías

N6 Renovar los Placeres Terrenales Edad Oscura

Abruma a los vampiros con un aluvión de emociones y sensaciones, siendo éstas frágiles recuerdos de cuando eran humanos.

SIST: Carisma + Empatía DIF Autocontrol +3, x cada punto que le falte al blanco para tener Senda 5 DIF +1 Máx. 10

1 éxito Nostálgicos sentimientos humanos

2 éxitos Placer moderado, -1 a reserva de dados

3 éxitos Sensaciones agudizadas, -2 a reserva

4 éxitos Éxtasis, -5 a reserva

5 éxitos Queda inconsciente durante 10 – Autocontrol minutos

N7 Azotando el Instinto (Sólo Anarquistas)

Hace entrar en frenesí a los que escuchen al vástago

SIST: Carisma + Liderazgo DIF 7 si éxito los que lo escuchen las palabras de revolución dejarán que sus Bestias asciendan al frente. (Se considera que los afectados están cabalgando la ola del Frenesí) independientemente de que tengan Autocontrol o Instinto y sucumbirán a las necesidades de la Bestia que albergan

1 éxito 1 persona

2 éxitos 2 personas

3 éxitos 6 personas

4 éxitos 20 personas

5 éxitos Todo el mundo cercano (auditorio lleno de gente, una turba)

N7 Cooperación

Hace que los afectados sientan una mejor disposición entre sí y están más dispuestos a confiar o hacer planes cooperativos.

SIST: Carisma + Liderazgo DIF 8 dura 1 escena aunque si se posee mayor dominio de Presencia a criterio del Narrador puede ampliar la duración. Este poder anula los Defectos de Intolerancia y los Defectos de Odio pasan a ser Intolerancia, además DIF –3 para Autocontrol para resistir el Frenesí

1 éxito 2 personas

2 éxitos 4 personas

3 éxitos 8 personas

4 éxitos 20 personas

5 éxitos Todo el que este cerca

N7 Embotar la Mente

Elimina las emociones de los blancos perdiendo toda motivación o razón para actuar y tienden a no hacer nada aunque no disminuye su inteligencia, serán inmunes al miedo y nada los provocara.

SIST: Manipulación DIF 8 perdurara mientras permanezca en presencia de los blancos un vampiro puede resistirse si saca + éxitos en FV DIF 8

1 éxito 3 personas

2 éxitos 6 personas

3 éxitos 15 personas

4 éxitos 30 personas

5 éxitos Todos los que estén cerca del personaje.

Presencia

N7 Mascara Empática

Elimina los lazos entre las personas que haya en las inmediaciones cortando los vínculos emocionales los amigos dejan de tratarse, las alianzas desaparecen, los amantes lo dejan... este poder no hace que la gente se enemiste, sino que se traten con indiferencia.

SIST: Manipulación DIF 8 un vampiro puede resistirse si saca + éxitos en FV DIF 8

- 1 éxito 1 persona
- 2 éxitos 3 personas
- 3 éxitos 6 personas
- 4 éxitos 12 personas
- 5 éxitos 20 personas

N7 Penitencia Impía Edad Oscura

Induce sentimientos de culpa tan abrumadores que le obliga arrodillarse rogando el perdón x sus secretos oscuros y de paso informando al cainita de estos.

SIST: Manipulación + Empatía DIF Conciencia +4, si el blanco es una persona que posee muchos bajar la DIF, si éxito incapacita al blanco N° de turnos = éxitos y revela sus secretos + oscuros, Sólo se puede afectar a 1 persona a la vez y puede eliminar el Frenesí.

N8 Invocar Frenesí

El personaje puede hacer a voluntad que otro vástago entre en frenesí.

SIST: Manipulación + Empatía DIF FV del blanco contra Autocontrol DIF7

N8 Orden Acorazada

Aumenta la fuerza de la Presencia

SIST: Automático Los mortales no pueden gastar FV para resistir la Presencia, los seres sobrenaturales deben tirar FV DIF FV +2 del personaje (si la DIF supera 10 ni intentar) la primera vez que intenten gastar 1 de FV para superar la Presencia, el N° de éxitos determinan cuanta FV pueden gastar para superar la Presencia, un fracaso duplica la reserva de Presencia del personaje

N8 Sed de Sangre Edad Oscura

Inspira a los blancos una inamovible confianza en si mismos obedeciendo las ordenes del vampiro hasta la muerte, al que ven como un héroe a seguir a la victoria

SIST: Carisma + Liderazgo DIF 7, bajo este poder se ignoran penalizaciones x heridas, y se pasa automáticamente cualquier tirada de Coraje, si es mortal en Tullido se viene abajo

- 1 éxito 2 afectados
- 2 éxitos 6 afectados
- 3 éxitos 10 afectados
- 4 éxitos 20 afectados
- 5 éxitos Todo al que pueda ver (sólo afecta a los que quiere el cainitas, para que no haya dudas)

N9 Corazón de la Ciudad

El personaje puede hacer que todos los que haya en los confines de la ciudad donde se encuentre sientan la emoción que él desee.

SIST: Carisma + Cultura local de la ciudad a afectar DIF Máx.10 gastar 1 de sangre

- 1 éxito 1min.
- 2 éxitos 10min.
- 3 éxitos 1h
- 4 éxitos 1 día
- 5 éxitos 1 semana

N10 Mundo Onírico

Puede afectar a los sueños de una persona, una ciudad, de todas las personas del mundo.

SIST: Astucia + Etiqueta DIF 9

- 1 éxito No recuerdan el sueño pero afecta inconscientemente
- 2 éxitos Recuerdan fragmentos del sueño
- 3 éxitos Esta fijado en su imaginación y partes de el afloran a la conciencia durante el día
- 4 éxitos Se recuerda en su totalidad y les obsesiona durante el día
- 5 éxitos El sueño esta gravado para siempre en su cerebro

Presencia

N Especial Azote de Alecto (Solo Brujah)

Poseer Presencia 4 y Celeridad 2 al coste de 20 / N6 al coste normal de experiencia

El Brujah puede desatar el Frenesí en otra persona y contemplar como le destroza por dentro.

SIST: Gastar 1 de FV concentrarse en un enemigo 1 turno, tras ese turno FV DIF FV 1 éxito = 1 de daño.

Si la víctima es vampiro o lupino, entra en Frenesí a menos que logre resistirlo con DIF +2

N Especial Canción de la Vida (Sólo Ventrue)

Poseer Dominación 1 Presencia 1 al coste de 4 de experiencia

Permite determinar la Conducta de los seres vivos

SIST: Inteligencia + Empatía DIF Manipulación + Expresión del blanco, sólo es necesario 1 éxito para determinar la Conducta del blanco. Sólo funciona con criaturas vivas

N Especial Corazón de Hierro (Solo Brujah)

Poseer Potencia 3 y Presencia 3. al coste de 20 / N6 al coste normal de experiencia

Resistes mejor la Dominación, Presencia... / refuerzas la resolución de los demás.

SIST: Gastar 1 de FV DIF +2 cualquier efecto de Dominación Presencia... contra el Brujah / DIF +1 para tiradas de Manipulación contra blanco afectado con el poder. Cada uso de este efecto cuesta 1 de FV no te da los dos a la vez

N Especial El Don del Embajador (Sólo Toreador) Edad Oscura

Poseer Presencia N5 y Auspex N3

Permite descubrir lo que la gente quiere oír obteniendo así una información valiosa que puede ser empleada para negociar, evitar traiciones e incluso, bien utilizada, iniciar guerras formar alianzas con enemigos, preparar matrimonios... (no revela necesariamente todas las opiniones del objetivo)

SIST: Gastar 1 de Sangre concentrarse 1 turno tras ese turno sabrá las opiniones del blanco. Si desea imponer una idea que el blanco cree claramente errónea (una persona feliz se suicide) el blanco tirará FV DIF 8 para resistirse

N Especial Doble lengua (Sólo Toreador) Edad Oscura

Poseer Presencia N6 Auspex N3

Camufla los mensajes de modo que sólo al oyente/s al que esta dirigido el mensaje lo escuche mientras todos los demás escuchan otra cosa (PERS “¡jamás trataré un tema con alguien como tú!” Esto es lo que escuchan todos; “quedamos dentro de 3h en el patio trasero para hablar del tema” Esto es lo que escucha al que va dirigido el mensaje. Estos mensajes no pueden descifrarse con ningún poder

SIST: Gastar 1 de FV = 1 turno pudiendo utilizar Doble Lengua El objetivo del mensaje Manipulación + Empatía DIF 10 – Percepción para ver como se recibe el mensaje

N Especial Al Infierno (Sólo Anarquistas)

Poseer Fortaleza 1 o Potencia 1 Presencia 3 al coste de 12 de experiencia

Infunde valor

SIST: Debe realizarse una acción relacionada con la Disciplina física que se utiliza ej Potencia dar un golpe al enemigo/Fortaleza resistir un golpe. Carisma + Liderazgo DIF 7 y cada éxito le permite elegir a 3 jugadores incluido el mismo si lo desea que obtienen 3 dados a cualquier tirada de Coraje o efecto desmoralizador (El Narrador decide cuales)

N Especial Dominar al Corcel Cauteloso (Sólo Brujah) Edad Oscura

Poseer Presencia 3 y Animalismo 2 al coste de no lo pone

Hace que las monturas se encabriten y retrocedan de uno en uno o en masa o aumenta el coraje de las propias monturas para manejarlas más fácilmente

SIST: Gastar 1 de FV Manipulación + Trato con Animales DIF 7 Las monturas enemigas se aterrorizan y se hacen incontrolables las tiradas de Equitación DIF +3 y no se puede pelear montado. Las monturas amigas todas las tiradas de Equitación DIF -2 y pueden ser forzadas a mantener la calma en situaciones en las que normalmente no se podría

Presencia

N Especial Esprit de Corps (Sólo Brujah) Edad Oscura

Poseer Presencia N5 Potencia N5 al coste de no lo pone

Induce ánimos y coraje para luchar

SIST: Fuerza + Intimidación DIF 7 cualquier poder que inspire miedo o que impida luchar a los afectados x el poder DIF +2. Todos los aliados afectados tienen +1 a Potencia x cada 2 éxitos ya sean mortales Ghouls o cainitas

1 éxito 1 persona

2 éxitos 2 personas

3 éxitos 6 personas

4 éxitos 20 personas

5 éxitos Todos los aliados del vampiro en la vecindad (un jardín, un grupo de batalla)

N Especial Negar el Favor de Afrodita (Sólo Ventrue)

Poseer Dominación 3 Fortaleza 3 al coste de 20 de experiencia

Hace inmune a los niveles básicos de Presencia

SIST: Automático, el Ventrue se hace inmune a los niveles de Presencia de 1 a 3 siempre que el que lo utilice sea de mayor generación que el Ventrue

Protean

N1 Ojos de la Bestia

Permite ver en la oscuridad como si fuera de día.

SIST: Automático tarda 1 turno

N2 Garras de Lobo

Hace que crezcan garras que pueden usarse como armas en pelea produciendo heridas agravadas.

SIST: Gastar 1 de sangre cada vez que se saquen las garras

N3 Fusión con la Tierra

Permite que la tierra sea parte del vampiro y se funda contigo, puede servir de resguardo para dormir y escapar aunque si se excava será encontrado. **Sólo Gangrel:** Al llegar al N6 de Protean x 15 de experiencia pueden fusionarse con otras cosas (piedra, madera...) aunque hay que pagar x cada cosa

SIST: Gastar 1 de sangre

N4 Sombra de la Bestia

Permite la transformación en lobo o en murciélago.

SIST: Gastar 1 de sangre tarda 3 turnos gastar 3 de sangre tarda 1 turno

Lobo: Atributos Físicos +1 Manipulación -1 Ataques mordisco/ Garra DIF 5 daño letal saltos horizontales +30cm x éxito, al correr DIF -1, gana los sentidos de un lobo

Murciélago: Fuerza -2 Destreza +1 capacidad de vuelo 40Km corta 20Km larga Celeridad aumenta velocidad Fortaleza mantienen + tiempo velocidad rápida

Sólo Tlacique: En lugar de lobo se transforman en Jaguar

Protean

N4 Sombra de la Bestia (Sólo Gangrel)

Mientras que el resto de los Vástagos sólo pueden adoptar la forma de lobo o murciélago, los Gangrel pueden elegir otras formas, siempre se eligen dos, una de lucha y otra de huida

SIST: elige las formas tiene que repartirse 5 puntos entre como mínimo dos Atributos, en la forma de huida se reduce la Fuerza a 1 pero permite una velocidad (vuelo o carrera del doble de su movimiento de carrera y DIF +2 para darle, aunque puede elegir una forma que conserve algo de fuerza pero perdiendo el bono de DIF por ej. Los cambios a discutir con el Narrador

N5 Forma de Niebla

Permite transformarte en niebla, en este estado – 1 dado de daño a la luz del sol, es invulnerable a ataques aunque tampoco puede atacar.

SIST: Gastar 1 de sangre tarda 3 turnos gastar 3 de sangre tarda 1 turno para resistir el viento tener en cuenta la Potencia o gastar 1 de FV

N6 Adaptabilidad (Sólo Gangrel)

Permite adaptarse a ambientes extremadamente hostiles. Frío intenso, calor (menos de 200 °C) altas presiones submarinas o el vacío

SIST: Automático

N6 Carne Marmórea

La piel se vuelve tan dura como la piedra pero mantiene su elasticidad.

SIST: Automático sufre la mitad del daño redondeando hacia abajo antes de absorber Para empalar 10 éxitos en combate, 8 en reposo

N6 Cambio de Rumbo (Sólo Anarquistas)

Permite sorprender a los enemigos enterrándose en un sitio y apareciendo detrás

SIST: Gasta 2 de Sangre. El turno siguiente al que se hunde en la tierra, emerge desde detrás o desde un lado de los enemigos que esté luchando. Si se desea no tiene porque emerger de forma inmediata. Sólo es posible moverse 15m de esta forma, el movimiento a distancia mayores requiere el uso de Control Terrestre.

N6 Control Terrestre

Permite moverse estando fundido con la tierra.

SIST: Automático en caso de persecución subterránea tiradas opuestas Fuerza + Atletismo DIF dependiendo del terreno

N6 Dominio de la Forma (Sólo Gangrel)

Devuelve a la forma original al blanco mediante la sangre

SIST: Se debe poner en contacto 1 de Sangre con el blanco (si ha atacado al Gangrel con éxito con armas naturales o corta listo) la sangre debe de estar húmeda para activar el poder. Gastar 1 de Sangre (adicional al usado para “manchar” al blanco) para activar el poder Percepción + Supervivencia DIF 7 necesarios 2 éxitos, si se consigue el blanco vuelve a su forma original, afecta a los poderes cambiaformas de N6 o inferior de Obtenebración, Protean, Serpentin, Taumaturgia y Vicisitud. Además neutraliza las habilidades de cambiaformas de los Lupinos y otras criaturas de naturaleza similar

N6 Sueño Dichoso Edad Oscura (Sólo Gangrel)

Permite dormir en forma de niebla durante el día sin recibir daño

SIST: Gastar 5 de sangre

N6 Visión de la Bestia

Asume la forma de un Hombre-Lobo en su forma de semihumano-semibestia

SIST: Gastar 2 de Sangre se tardan 3 turnos aunque se puede acelerar gastar 1 de sangre x turno a reducir se asume la forma de un lobo gigante que puede caminar a 2 patas Fuerza +2 Destreza +2 Resistencia +1, *Ojos de la Bestia* N1 y *Garras de Lobo* N2 sin gasto de Sangre

N7 Devolver el Semblante Mortal

Permite recuperar temporalmente el aspecto que se tenía antes del Abrazo eliminando los rasgos bestiales que se hayan acumulado.

SIST: Gastar 3 de Sangre y 1 de FV tirar FV DIF 8 dura 1 escena este poder afecta también a los Atributos Sociales devolviendo los valores originales suponiendo que fueran + altos.

Protean

N7 Enjambre Animal (Sólo Gangrel)

Permite disolverse al Gangrel en un enjambre de criaturas, que actúan bajo control del Gangrel ya sea individual o colectivamente.

SIST: Se tarda 1 turno en la transformación independientemente del tamaño de las criaturas. Se puede dispersar en un N° de criaturas (a elección del jugador, aunque deben ser pequeñas; ratas, cuervos, escorpiones...) = Puntos de Sangre que posea con cada criatura llevando 1 de sangre, pudiendo elegir el dispersarse en un N° menor de criaturas repartiéndose los puntos lo más equilibradamente posible. Las criaturas pueden seguir de manera individual estrategias simples (dispersarse, ocultarse...) o actuar conjuntamente. Sólo puede prestar atención a una a la vez (ej. Podría escuchar una conversación con uno mientras da la orden al resto de mantenerse en movimiento y evitar ser vistos). Dura hasta el amanecer o hasta que se desee, cuando sucede todas las criaturas son reabsorbidas así como la Sangre, si esto deja al vampiro con 3 de Sangre debe tirar por el Frenesí. Cualquier criatura que no pueda absorberse desaparecerá al amanecer. Pueden usarse en este estado Auspex, Celeridad, Ofuscación y Potencia

N7 Forma Fantasmal

Permite pasar a una forma similar a la niebla pero conservando el aspecto

SIST: Gasta 3 de Sangre mantiene su velocidad, la gravedad no le afecta puede traspasar los objetos y ni vientos, ni tormentas tienen efecto sobre él, no se le puede causar daño pero tampoco puede causar, en esta forma se duplica la reserva para absorber daño agravado

N7 Forma de la Bestia (Sólo Gangrel)

Permite la transformación en la Bestia de forma controlada, el aspecto puede variar de un vampiro a otro e incluso en un mismo vampiro puede cambiar drásticamente de una transformación a otra.

SIST: Gastar 3 de Sangre se tardan 3 turnos (se acelerar gastando 1 de sangre + x turno a reducir) Se crece un 50% y el peso x3 adoptando una forma monstruosa (predilección x la de murciélago), se reparten 7 círculos entre los Atributos Físicos pero min. 1 en cada círculo, escogidas las bonificaciones son siempre la misma a no ser que se compre de nuevo el nivel con lo que se contaría con otra transformación diferente, Atributos Sociales pasan a 1 o a 0 si ya estaban en 1 salvo para intimidación, se posee *Sentidos Aguzados* (Auspex N1) y *Ojos de la Bestia* N1 los ataques de garras o mordisco hacen Fuerza +2 agravados. Las formas se parecen a las formas guerreras de los Hombres Bestias (la diferencia es evidente de inmediato) aunque se conocen casos de bestias extrañas

N7 Homúnculo

Permite crear una réplica del personaje de 8cm. y que obedecerá a este en todo.

SIST: Sólo 1 vez x día consume 1 de sangre x h y morirá cuando no tenga + sangre de su creador, tiene 3 niveles de reserva, o se le hagan 2 heridas agravadas

N7 Manto de Majestad Bestial (Sólo Gangrel) Edad Oscura

Asume la forma de Crinos

SIST: Gastar 3 de Sangre se tardan 3 turnos (se acelera gastando 1 de Sangre + x turno a reducir). Todos los Atributos Físicos +3, los Sociales bajan a 1, dientes y garras Fuerza +2 agravados, gana 1 nivel lastimado, DIF -1 a tiradas de olfato y oído, activa automáticamente Protean 1. Es exactamente = que un hombre-lobo en forma de Crinos provocando incluso el Delirio

N8 Forma Mítica (Sólo Gangrel)

Adquiere la forma de una criatura mítica así como habilidades especiales atribuidas a esta.

SIST: Gastar 3 de Sangre, se tardan 3 turnos (no puede gastarse + sangre para acelerar la transformación) dura como Máx. hasta el amanecer. Si en la cultura del Gangrel no existen animales míticos (Grifo, Esfinge...) no puede adquirir este poder. La forma y los Rasgos deben ser determinados al adquirir el poder y no pueden modificarse. Se reparten 9 "círculos" entre Atributos Físicos min. 1 en cada, se adquieren 2 niv. de Salud Magullado y 2 Lastimado. Se adquieren *Sentidos Aguzados* (Auspex N1) y *Ojos de la Bestia* (Protean N1) se puede hablar aunque cambia el tono y se irradia un aura de fuerza legendaria equivalente al poder *Fascinación* (Presencia), aunque una acción ofensiva la elimina siguiendo las reglas estándar. Las habilidades especiales a criterio del Narrador ya que DEBEN ser dramáticas y terroríficas, en general habilidad de movimiento mejoradas (puede incluir volar, nadar, correr a gran velocidad, escarbar túneles...), habilidad defensiva (de 3 a 5 puntos de armadura e inmunidad a determinadas fuentes de daño que no puede incluir ni el fuego, la luz del sol y fe), varios ataques cuerpo a cuerpo (dos zarpas y mordisco por ej., no permite acciones adicionales, salvo divisiones o usar Celeridad) que causan Fuerza +2 agravado como min. y un poder especial incluyendo ataques a distancia (3 niveles agravados x punto de Sangre gastado). Alcance Resistencia x 0.6 y área Resistencia x 0.3 para impactar Destreza + Atletismo DIF 6 (éxitos adicionales no añaden daño)). Los poderes especiales (mesmerismo de las adivinanzas de la esfinge, el poder purificador del unicornio...) se acordaran con el Narrador **Batu**

Protean

N8 Movimiento del Cuerpo Frenado

Puedes moverte estando en letargo o teniendo una estaca en el corazón

SIST: Automático el movimiento es muy lento 2'5 cm. x min.

N8 Purificar el Cuerpo Atravesado

Permite expulsar objetos extraños del cuerpo con gran fuerza incluso estacas que atraviesen el corazón.

SIST: Gastar 3 de Sangre FV DIF 6/ 8 si esta empalado, 1 éxito basta para rechazar todos los objetos y sustancias de forma violenta e instantánea, cuanto + grande sea el objeto + lejos se arroja. Los objetos poseen una reserva de 3 dados para impactar y de 1 a 4 dados de daño según el tamaño. Se pueden dejar objetos en el cuerpo o sacarlo parcialmente (desclavar una estaca del corazón dejándola sujeta al esternón para engañar) gastando 1 de FV.

N9 Concentración Interior

Aumenta la eficacia del funcionamiento interno del cuerpo no muerto a niveles inimaginables

SIST: Gastar 4 de Sangre y 2 x turno para mantener Se obtiene una cantidad de acciones adicionales x turno = a la puntuación de Destreza sin modificar por formas alternativas o gasto de sangre; el daño que se le causa se divide entre 2 y se redondea hacia abajo tras la tirada de absorción y el daño que produce en los ataques físicos aumenta 3 dados x reserva de dados. Este poder puede usarse junto a otros poderes de Protean para modificar las habilidades de combate y junto a Celeridad, Fortaleza y Potencia

N9 Forma Dual

El personaje puede dividirse en 2 o más formas idénticas

SIST: Automático los 2 cuerpo -1 a atributos Físicos y Mentales, mitad reserva sangre original, pueden hacerse tantas divisiones como se quiera, pero no se puede si se tiene algún atributo en 0 para volver a unirse se necesitan unos min. y han de mantener contacto físico

N10 Cuerpo del Sol

El personaje se transforma en una bola de fuego invulnerable

SIST: Gastar 3 de sangre y 2 x turno para mantener produce 2 Niveles de daño agravado DIF 9 si toca o es tocado, si es mirado durante + de 1 turno quedaran 1h cegados solo le afecta la luz si fracasa en Resistencia DIF 6

N Especial Bébelo (Sólo Anarquistas)

Poseer Animalismo 1 Protean 2 al coste de 9 de experiencia

Permite tomar la sangre absorbiéndola por la piel

SIST: Automático, Se debe tocar la sangre. El Narrador indica la cantidad que puede absorberse (Recuerda que 1 de Sangre es la décima parte de un cuerpo humano, medio litro. Este poder no deja limpio el suelo, la superficie continua manchada de sangre

N Especial Garras de Fenrir (Sólo Lobos Marinos*) Edad Oscura

Poseer Fortaleza 2 Protean 2 al coste de 12 de experiencia

Desarrolla unas garras de 15cm que son prácticamente irrompibles y de color metálico

SIST: Automático crea garras que hacen Fuerza +3 agravados son irrompibles mientras sigan unidas al vampiro y con la suficiente Fuerza o Potencia puede atravesar una armadura de acero, muros de piedra (cualquier cosa que pueda ser rota con 10 éxitos en Fuerza puede serlo también por estas garras sin dañarlas). Se sufre -2 a tiradas de Destreza que requieran una manipulación con cierto control

Protean

N Especial Fusión con la Bestia

Poseer Animalismo 3 y Protean 6 al coste de 30 de experiencia

Permite al Gangrel fundir su cuerpo con un animal.

SIST: Elegir el animal, que debe ser lo suficientemente grande para llevarle (del tamaño de un lobo adulto como min.) Gastar 3 de Sangre Carisma + Trato con Animales DIF 6, la fusión es automática, aunque hacen falta 3 éxitos para conseguir la obediencia completa, el animal puede ser ordenado a viajar a un lugar determinado, permanecer en cierta zona o encontrar a cierta persona tras una descripción sencilla. El animal evita la luz brillante siempre que le es posible, no envejece y se convierte especialmente atrevido y agresivo aunque no entrará en Frenesí mientras el Gangrel este fusionado, los que llevan mucho tiempo fusionados desarrollan características sobrenaturales. Se debe imponer una condición para emerger del animal (tras una semana, cuando sea atacado, al llegar al destino...). El animal adquiere la Fortaleza del Gangrel y este no recibe el daño del huésped salvo el producido por fuego que puede resistir con Fortaleza. Si se mata al animal es Gangrel es expulsado de su cuerpo con fuerza pero sin daño y continua gastando 1 de sangre cada noche. Si se cae en letargo se permanece en el animal hasta que sea despertado o maten al animal

N Especial Piel de Oso (Sólo Lobos Marinos*) Edad Oscura

Poseer Animalismo 2 Protean 4 al coste de 18 de experiencia

Simula la piel de un oso, confiriéndoles una resistencia adicional y una apariencia terrible.

SIST: Gastar 1 de Sangre estando en Frenesí, retuerce e hincha los músculos del vampiro, y un espeso pelaje aparece por todas las zonas en las que normalmente tiene pelo. La boca se agranda y es capaz de arrancar miembros de un mordisco, la piel se endurece y se vuelve insensible. +2 a Fuerza y Resistencia, la Resistencia puede utilizarse para absorber el daño x luz solar. Dura mientras se este en Frenesí

Quimerismo

N1 Ignis Fatuus

Crea ilusiones. Afecta a un solo sentido. Cualquiera que se encuentre en el lugar percibirá la ilusión con ese sentido, pero no con los demás. No podría impedir el paso de una persona

SIST: 1 de FV crear una ilusión y dura hasta que el personaje decida borrarla, deje de sentirla o percibida de algún modo como una ilusión.

N2 Fata Morgana / Dweomer

La ilusión puede ser detectada por varios sentidos. La ilusión no está allí realmente, y las táctiles pueden ser traspasadas.

SIST: No pueden cambiar de lugar una vez creadas. Gastar 2 de fuerza de voluntad, y desaparecen del mismo modo que las ilusiones de Ignis Fatuus. Según 3ªed. el gasto es de 1 de FV y 1 de Sangre

N3 Aparición

Permite darle movimiento a las ilusiones creadas por el personaje. Este movimiento parecerá perfectamente natural mientras el vampiro esté familiarizado con la forma de moverse del sujeto.

SIST: gastar 1 de sangre para hacer que una ilusión se mueva de una forma específica; puede cambiar o detener este movimiento este coste debe añadirse al coste de creación de la ilusión

N4 Permanencia

Empleado con Ignis Fatuus o Fata Morgana, permite que una ilusión perdure incluso cuando su creador no esté presente, hasta una ilusión dotada de movimiento. La ilusión continuará repitiéndola mientras exista el vampiro.

SIST: gastar 1 de sangre para que la ilusión se mantenga este coste debe añadirse al coste de creación de la ilusión

Batu

Quimerismo

N5 Realidad Horrenda

Contra una persona cada vez. La víctima de Realidad Horrenda cree completa y absolutamente que la ilusión es real. Un fuego falso quema, una falsa pared detiene y una flecha falsa hiere.

SIST: Gastar 2 de FV crear una Realidad Horrenda. Si intenta dañar a un enemigo con este poder Manipulación + Subterfugio DIF Percepción + Autocontrol / Instinto de la víctima 1 éxito 1 nivel de daño el personaje puede hacer - daño si anuncia el Máx. de daño que desea infringir antes de tirar. Imposible matar a nadie de esta forma aunque la persona pensara que esta muerto o incapacitado, cuando el oponente llega a incapacitado sólo se necesita una herida para matar a una persona
Se aplicaran las penalizaciones en ambos casos

N6 Ejército de Apariciones Edad Oscura

Crea múltiples y vívidas apariciones que se comportan como si fueran de verdad (Suponiendo que se sepa como se mueven y actúan los modelos)

SIST: Gastar 1 de Sangre x ilusión móvil después de la 1ª (que se crea de forma normal) Máx. imágenes = FV, el movimiento continua de la forma dictada hasta interrumpir la concentración

N6 Esencia de Verdad (Sólo Ravnos) Edad Oscura

Revela la verdad a cualquier observador, disipando usos menores de Quimerismo u Ofuscación, si el que utiliza el poder es consciente o sospecha que existen. Así se puede revelar a un Nosferatu su forma verdadera a los presentes o eliminar una ilusión quimérica molesta.

SIST: Gastar 2 de Sangre Astucia + Subterfugio DIF Manipulación + Subterfugio del que activo el poder a desvanecer tras concentrarse 1 turno, sólo es necesario 1 éxito. Sólo se puede deshacer la ofuscación de alguien con menor puntuación que Quimerismo, el poder no se ve afectado por la generación. La tirada sólo se hace si se tienen razones justificadas para sospechar de ilusiones (entrar en un refugio abandonado Nosferatu o la aparición de llamas de la nada entran dentro de la categoría)

N6 Fata Amria (Sólo Ravnos)

Impone una maldición a la víctima atando un efecto ilusorio a esta que se manifiesta cada cierto tiempo.

SIST: Gasta 1 de FV, maldice el objetivo y Manipulación + Intimidación DIF FV del blanco

1 éxito -2 dados a una reserva en concreto

2 éxitos DIF +2 en una circunstancia dada

3 éxitos Falla automáticamente una acción en concreto en momento crucial

4 éxitos Falla automáticamente ciertas acciones en momentos de tensión

5 éxitos Falla todas las acciones relacionadas con 1 Atributo, Habilidad o Disciplina (cual, a discreción del Narrador)

Tiene la eficacia que crea el objetivo manifestándose hasta que el objetivo domine su miedo

N6 Hoja Terrible (Sólo Ravnos) Edad Oscura

Permite convocar armas con existencia física que, aunque es quimérica, mientras existe puede provocar heridas reales.

SIST: Gastar 2 de FV y 1 de Sangre x dado de daño que el arma añade a la Fuerza (para añadir daño no hace falta gastar otros 2 de FV sólo se gastan los 2 de FV iniciales y después sólo hace falta gastar sangre)

El arma aparece en la mano en el mismo turno en la que se invoca y permanece 1 escena, si resulta desarmado puede gastar 1 de sangre para que reaparezca en la mano. El daño que inflige es *daño grave* que a diferencia del *daño quimérico* que es el que provoca *Realidad Horrenda* N5 no desaparece cuando se acaba el efecto, hay que curarlo

N6 Horror de las Masas / Realidad Masiva

Permite afectar a más de una persona a la vez con el poder de *Realidad Horrenda*. Cualquiera que se encuentre la ilusión la percibe como si realmente estuviera allí.

SIST: = que Realidad Horrenda pero afecta a múltiples objetivos. Nº de personas = FV

N6 Maestría De Fatuus

No se necesita gastar 1 de FV para crear ilusiones y ya no necesita percibir las ilusiones para hacer que continúen, aunque debe estar a - 1'5 Km. de distancia.

SIST: Automático sólo funciona con Ignis Fatuus, Fata Morgana y Aparición, N1 2 y 3 respectivamente

Ravnos: Este añadido es un beneficio extra para los Ravnos, aunque se obtiene al adquirir el poder no tiene porque saberlo el Ravnos; las ilusiones creadas de este modo se manifiestan también en la Penumbra y la Tierra de las Sombras pareciendo convincentes para el que vea la escena desde allí.

Quimerismo

N7 Fatus Lejano

Permite crear ilusiones a distancia. El único requisito es que el personaje pueda hacerse una imagen mental del destino de la ilusión, mediante recuerdos descripción o una foto.

SIST: según el poder a utilizar DIF 6 lugar muy familiar, 7 visto 3 o + veces 8 visitado una vez 9 ha sido descrito 10 fotografía

N7 Semblante en el Espejo (Sólo Ravnos) Edad Oscura

Crea duplicados autónomos del Ravnos.

SIST: Gastar 1 de Sangre x cada duplicado que se mueve, comporta, habla, tiene el mismo tacto y huele = que el auténtico, Astucia + Subterfugio DIF 6 para controlar movimientos específicos, N° de éxitos complejidad de la acción, si falla pierde su autonomía e imita al Ravnos, si fracasa se desvanece, si quiere controlar a + de 1 imagen dividir reserva. Si la imagen es atacada (y sólo si es atacada pues posee tacto) el arma pasa a su través y si no se está presente para ordenarle nada seguirá actuando. Las órdenes se dan mentalmente viendo la imagen.

N8 Mundo de Fantasía Edad Oscura

Crea un mundo ilusorio

SIST: Manipulación + Empatía DIF 8 gastar 2 de FV N° de éxitos = complejidad, si difiere de la realidad el blanco FV DIF Manipulación + Empatía del Ravnos, si éxito gastar 1 de FV para salir. Se puede restablecer con DIF +2 al desaparecer esta x tiempo o ser descubierta

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1h

3 éxitos 1 día

4 éxitos 1 semana

5 éxitos 2 semanas

N8 Sobrecarga Sensorial (Sólo Ravnos)

Sobreestimula los 5 sentidos del blanco lo incapacita temporalmente.

SIST: Inteligencia + Ocultismo DIF FV del blanco

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1 escena

3 éxitos 1h

4 éxitos 6h

5 éxitos 1 día

N8 Pseudoceguera

Es incapaz de ver falsedades, no le afectan los poderes de Ofuscación o Quimerismo inferiores a N9 No puede percibirlos aunque quiera, las mentiras no pueden afectar a un personaje que posea este poder. Si le dicen una mentira, el personaje la oirá como tal pero sabrá que es totalmente falsa.

SIST: Automático y de efectos permanentes

Ravnos: Este añadido es un beneficio extra para los Ravnos, no son afectados por el Delirio o la Apariencia Feerica, además pueden ver objetos y criaturas quiméricas como si estuvieran encantados

N9 Privación Sensorial

Niega al blanco el acceso a los cinco sentidos, hace que el blanco pierda el contacto con el mundo. Cualquier poder que implique el uso de estos sentidos (es decir, los poderes de Percepción del Aura, Clarividencia) es inútil.

SIST: Automático

N10 Realidad

Permite atrapar a otro en una realidad alternativa. Hasta que la víctima escape, o la liberen, vagará en un universo en lo que todo (apariciencia, leyes físicas...) están definidas por el usuario del poder.

SIST: Astucia + Intimidación DIF FV del blanco + 2 Máx 10 mín. 3 éxitos para enviar al blanco a la realidad La víctima deberá gastar N° de FV permanente = N° de éxitos obtenidos para poder abandonar esta realidad. En la realidad el blanco desaparecerá y no se le podrá encontrar ni con disciplinas

Quimerismo

N Especial Maldición Onírica (Sólo Ravnos) Edad Oscura

Poseer Auspex 4 y Quimerismo 5 al coste de 20 de experiencia

Extrae la mayor de las fobias del blanco y la tortura con ella noche y día, la criatura de las pesadillas sólo puede ser vista por el blanco y ocasionalmente puede revelar su presencia a otros de forma sutil, adoptara una forma que recuerde el temor de la víctima.

SIST: Gastar 1(2 para cainitas) de FV Percepción + Intimidación DIF FV del blanco, se tarda 1 turno, dura 1 noche x éxito, tiene que mirarse a los ojos, si se encuentra a la vista pero no hay contacto ocular DIF +1 y si no esta a la vista pero posee algún objeto personal DIF +2. Si no se puede ver al blanco o no se dispone el objeto no se podrá utilizar el poder. Se pueden prolongar los efectos gastando 1 de sangre x noche una vez se convoque el poder, durante ese tiempo la victima sufrirá los efectos de Persecución y Pesadilla (son Defectos, el 1º será ficticio obviamente pero el blanco creará que es real). Dura hasta el amanecer de la última noche.

Sanguinus (Solo Sabbat Hermanos de Sangre)

N1 Sangre Fraternal

Permite curar las heridas de otro Hermano de Sangre del círculo gastando la propia

SIST: Automático Gasta 1 de Sangre = recupera 1 de Salud independientemente de la distancia, también es posible curar heridas agravadas reuniendo 5 de sangre en un turno (el manejo de sangre viene dado x la generación) entre los miembros y es posible curar + de 1 herida agravada con los costes de sangre adecuados con la salvedad de que el afectado sólo puede aportar sangre para la 1ª

N2 Octópodo

Permite compartir miembros y apéndices entre los miembros de 1 mismo círculo, el donante perderá la parte prestada (si se prestan los ojos a otro miembro este tendrá 4 ojos pero el donante no tendrá ninguno)

SIST: El "donante" gasta 1 de Sangre x miembro que preste y estos aparecerán al final de turno donde quiera el receptor, no concede + ataques adicionales pero si + entradas sensoriales, + sangre a consumir en un turno o brazos adicionales con las que blandir + armas y apresar enemigos para realizarse solo es necesario que el "donante" conozca este nivel Dura 1 escena Máx.

N3 Gestalt

Permite activar una "mente de grupo" si alguno muere definitivamente no rompe el vínculo

SIST: Todos tienen que gastar 1 de Sangre, si uno del círculo se niega no funcionará

Dominación, Presencia... afectarán a la FV + alta del grupo sin importar la del individuo aunque si tiene éxito solo afectará al individuo DIF -3 a cualquier tirada de percepción

Permite una comunicación telepática entre los miembros (esto no permite leer las mentes de los demás

Si solamente se concentra 1 Hermano puede prestar 1 Habilidad a otro (si un vampiro herido con Armas C C.4 podría abandonar el combate y prestar a 1 compañero con 2 su conocimiento y el beneficiado podrá emplear 4 en vez de 2 todos estos beneficios duran 1 escena Máx.

Si alguno no posee el nivel Astucia + ocultismo DIF 7 si no lo consigue no podrá aprovechar los beneficios aunque los demás podrán emplear sus rasgos aplicables (FV elevada) o prestados

N4 Camino de Caín

Permite reducir la generación temporalmente

SIST: 1 de los miembros se sube la generación en 1 para que otro se baje 1 sólo se puede prestar 1 de generación aunque un miembro puede bajar más de 1 acumulando la de otros miembros el "donante" no debe poseer este nivel pero debe tirar Resistencia + Ocultismo DIF 7

N5 Entidad Coagulada

Permite la fusión de los miembros del círculo en una sola criatura

SIST: Gastar 3 de sangre x miembro se tardan 3 turnos en formarse el cainita de menor generación manejará las acciones, la generación de la criatura será la mayor del grupo - 1 x cada miembro que forme parte, poseerá los Atributos del de menor generación y la Fuerza, Resistencia y Percepción + 1 x cada vampiro extra sin límite x generación sólo es necesario que 1 posea el nivel, posee los niveles de salud normales + 2 x cada vampiro adicional, estos niveles se consideran Magullado este estado dura 1 escena y el Narrador es libre de aplicar bonificaciones y penalizaciones lógicas

Batu

Serpentis

N1 Ojos de Serpiente

Da la mirada hipnótica de la serpiente. Los mortales en la proximidad se ven extrañamente atraídos por ellos quedando inmovilizado en el sitio a menos que el personaje aparte sus ojos de su víctima.

SIST: Automático, pero pueden ser evitados si no se mira a los ojos.

Para afectar a vampiros y otras criaturas sobrenaturales tirar FV DIF 9 si es lo suficientemente poderoso gastar 1 de FV x turno que se mantenga la mirada para salir del trance, si el afectado es un ser sobrenatural y se encuentra en peligro o le atacan puede gastar 1 de FV para salir

N2 La Lengua del Áspid / La Lengua de la Serpiente

Puedes alargar su lengua a voluntad, bifurcándola como la de una serpiente. Alcanza unos 45 Cm. y es un arma terriblemente efectiva en las distancias cortas.

SIST: Produce heridas agravadas DIF 6 daño = Fuerza personaje. Si hiere al enemigo, puede beber su sangre en el siguiente turno como si la hubiese mordido en el cuello. La sensación que produce la lengua es muy parecida a la del Beso, y deja indefensa de miedo y éxtasis a víctimas mortales.

N3 Carne Momificada / Momificar

Permite al usuario momificarse a sí mismo, asumiendo una forma casi invulnerable. Induce un estado similar al letargo: sólo el fuego y la luz del día pueden dañar al momificado. Pero, el personaje queda completamente inmovilizado, y ni siquiera puede emplear las Disciplinas, sólo puede ser revivido de este estado bebiendo sangre.

SIST: Automático el cambio lleva 1 turno.

N3 La Piel de la Víbora

Puedes transformar su superficie en una piel escamosa y moteada logrando una mayor flexibilidad.

SIST: Gastar 1 de sangre + 1 de FV combinado con la flexibilidad incrementada del personaje, reduce DIF de absorción a 5, podrá emplear su Resistencia para absorber el daño agravado de garras y colmillos, pero no fuego, la luz solar o las energías mágicas, su mordisco causa +1 de daño, podrá atravesar cualquier abertura en la que quepa su cabeza. Apariencia = 1, aunque un transeúnte despistado no se daría cuenta si el Vástago estuviera oculto en las sombras o llevara ropa pesada.

N4 La Forma de la Cobra / Forma de Serpiente

Puede transformarse en una enorme cobra negra pesa tanto como su forma humana, mide + 2'5 m, su grosor puede alcanzar 15 cm de diámetro. Ofrece un mordisco venenoso, la capacidad de escurrirse por estrechos agujeros y un agudo sentido del olfato, puede emplear cualquier Disciplina, salvo las que requieran el uso de las manos.

SIST: Automático 1 de sangre tarda 3 turnos dados adicionales en las tiradas de Percepción relacionadas con el olfato y las vibraciones, DIF para oír + 2. El mordisco de la cobra infringe un daño igual al del vampiro en forma humana, pero no es necesario que aprese a su víctima, el veneno inyectado es fatal

N5 Engañar a la Balanza de Thoth / El Corazón de las Tinieblas

Puede sacarse el corazón del cuerpo, puede hacérselo a otros Cainitas, pero requiere varias h de horripilante cirugía. Sólo bajo la luna nueva, puede ser empleado este poder. Bajo cualquier otra luna el rito fracasa. Tras extraer el corazón, se guarda en una pequeña urna de arcilla, en momento, el Setita no puede ser paralizado clavándole una estaca en el pecho, y + fácil resistir el frenesí DIF - 2 procurar mantener el corazón a salvo, si se hacen con el corazón y es destruido por el fuego o la luz solar morirá donde se halle en ese momento, si clavan una estaca en el corazón entrara de inmediato en letargo.

SIST: Automático. Quienes vean sacar el corazón del pecho tirar de Coraje. Si fallan, pueden sentir desde una fuerte incomodidad hasta la más absoluta repugnancia a caer en el Röttschreck.

N6 El Aliento del Basilisco

Escupe una nube venenosa. Este veneno por vía aérea marchita los árboles y corroe la piedra. La nube cubre 1m de diámetro, y puede cubrir la cabeza y el torso de su oponente

SIST: Gastar 1 de sangre para exhalar la niebla. En combate Destreza + Pelea DIF 6 para impactar, hasta una distancia de 1'80 m. Puede ser absorbido mediante Fortaleza, es probable que el blanco sea envenenado, morirá en unas horas. Puede emplearse este poder para corroer la materia inanimada, puede debilitar una capa de piedra de dos centímetros y medio de espesor, pudrir por completo la madera hasta la misma profundidad, o corroer una hoja de metal dejándola inútil, si no la destruye totalmente.

Serpentis

N6 Aliento de Tormenta de Arena (Edad Oscura Vampiro)

Crea una nube de arena caliente de 1m que daña y destruye

SIST: Gastar 1 de Sangre para exhalar la niebla abrasadora. Puede afectar a un blanco hasta 2m de distancia, para acertar Destreza + Pelea DIF 6 Sólo se puede esquivar, no bloquear o parar. Los éxitos que quedan tras la Esquiva (si la ha podido realizar) es el daño agravado absorbible normalmente. Puede emplearse este poder contra objetos inanimados, puede destruir 2cm espesor, de sustancia por uso.

N6 Infestación Ofídica

Inyecta la sangre a la víctima. Debe cortarse y tocar al objetivo la sangre se transforma en una multitud de serpientes, estas crecen rápidamente hasta su tamaño habitual, despedazando a la víctima desde el interior. La transformación de la sangre puede ser activada en cualquier momento, aunque pierde su poder a las 3 noches.

SIST: Tocar al objetivo gastar tantos de sangre como se desee Máx. el permitido por generación Manipulación + Ocultismo DIF 6. Si éxito, 1 de sangre = 12 áspides, haciendo perder 1 Nivel de Salud a la víctima. Sólo la Fortaleza puede salvar a la víctima cuando las serpientes desgarran las entrañas hacia el exterior

N6 Obsesión

Infunde al blanco un ansia arrolladora de una cierta sustancia, objeto o estado, dictados por el personaje. Éste sólo necesita hablar con el sujeto, contándole de su "ansia". El blanco debe poseer o experimentar el objeto de su deseo al menos una vez durante la noche, o entrará en frenesí cuando se acerque el alba.

SIST: Astucia + Subterfugio DIF 8 - 9 si está en la Golconda. Si Nº éxitos = 0 + Humanidad del blanco, éste queda abrumado por el ansia. Efecto permanente, aunque puede acabar por superarlo gastando puntos de FV (a menudo unos 8), como si tratase de superar un Trastorno Mental.

N6 Tentación

El personaje puede tratar de tentar al blanco a cometer acciones malvadas, simplemente hablándole y contándole sus debilidades, es posible incluso inducir a efectuar acciones que hagan perder Humanidad.

SIST: Manipulación + Liderazgo DIF 8 - 9 si está en la Golconda. Si Nº éxitos = 0 + Humanidad del blanco, éste comenzará a actuar de una forma sumamente corrupta y decadente, como si no tuviera Humanidad. El personaje puede dirigir la corrupción en cierto grado haciendo "sugerencias".

Efecto permanente, puede acabar por superarlo gastando puntos de FV (a menudo alrededor de 8), como si tratase de superar un Trastorno Mental. Puede usar FV para resistir las "sugerencias" formuladas

N7 Fobia

Puede inspirar un temor irracional a un cierto objeto o situación, sólo necesita hablarle al sujeto del miedo. Esta sustancia temida puede ser general o concreta.

SIST: Considerarse Trastorno Mental que se puede eliminar mediante gasto de puntos de FV. Manipulación + Intimidación DIF 8 - 9 si está en la Golconda. Si Nº éxitos acumulados = 0 + el Coraje + 3 del blanco, queda abrumado por el temor.

Siempre que se vea expuesto al objeto de su temor, Coraje DIF 9 con el fin de permanecer en las cercanías del objeto. Aunque tenga éxito, gastar 1 de FV más si el miedo es realmente intenso para tocar o asir el objeto temido.

Serpentis

N7 La Maldición de Set

Convertir la forma física de una víctima en la de una enorme pitón. La masa = de la víctima, su cuerpo y su mente se transforman en los de una serpiente dispuesta a cumplir la voluntad del Cainita.

SIST: Tocar a la víctima en combate Destreza + Pelea DIF base. Gasto 3 de sangre + 2 de FV, Manipulación + Ocultismo DIF = Resistencia + Autocontrol / Instinto de la víctima La transformación en ambos sentidos lleva tres turnos.

1 éxito 1 escena

2 éxitos 1 semana

3 éxitos 1 mes

4 éxitos 6 meses

5 éxitos 1 año

Inteligencia 1, puede comprender su idioma nativo, y obedecer sencillas órdenes verbales del Setita. No puede hablar, usar herramientas, coger objetos ni usar Disciplinas mientras siga transformada. Pero es capaz de apresar y aplastar a sus oponentes envolviéndoles en sus grandes anillos. Tirada de ataque normal: 1 éxito le permite una presa menor sobre su oponente, haciendo un daño = Fuerza; con 2 ó + éxitos, el oponente queda envuelto por completo en los anillos. Al flexionar sus poderosos músculos, inflige un daño de Fuerza +3, para liberarse tirada opuesta de Fuerza + Supervivencia DIF 6

Cuando vuelve a su forma, Astucia + Empatía DIF 6 para recuperar su mente humana. Si falla, adquiere un Trastorno Mental permanente: miedo a las serpientes. Si fracasa, conserva la mente de pitón.

N8 Corrupción

Inundar la mente del blanco con recuerdos de los momentos en los que la Bestia tenía dominio sobre el blanco, en consecuencia, adquiere una gran adicción a los sentimientos de sadismo, perderá 1 de FV x mes hasta que se hunda en un furor emocional.

SIST: Manipulación + Empatía DIF Humanidad del blanco acumular N° de éxitos = Humanidad del blanco, este poder no afectará a alguien con 10 de FV o que haya alcanzado la Golconda.

Cualquiera que use este poder y tenga Humanidad 3 perderá 1 de Humanidad por inspirar la corrupción.

N8 El Semblante de Apep

Las piernas se funden y crecen hasta convertirse en una cola de + de 3m de larga, su torso y brazos pierden su rigidez, haciéndose mucho más flexibles, y sus manos se vuelven palmeadas. El cuello del vampiro se hace más largo y grueso, ganando flexibilidad como su cola y torso. Su rostro se alarga hasta convertirse en un hocico serpentino, y sus dientes se vuelven grotescamente largos. Una piel moteada cubre su cuerpo por entero.

SIST: Gastar 3 de sangre, tarda 3 turnos en desarrollarse 1 adicional de sangre = -1 turno. Puede colarse por espacios de - de 30cm de diámetro, y nada al doble de velocidad que el mejor nadador humano.

Tiradas de Percepción basadas en olfato - 2, puede usar la Lengua de Áspid. Además, +2 a Fuerza y Resistencia, + 3 a Destreza, Apariencia = 0 conserva Carisma y Manipulación. Puede golpear con la cola daño Fuerza + 1 y atrapar a su oponente para matarle (presa). Su mordisco inflige un daño agravado de Fuerza + 2, añade 1 dado a sus tiradas de absorción de daño incluso al fuego la luz solar.

Mantener esta forma gastar 2 de sangre al despertar, en lugar de 1.

N9 Forma de Corrupción

Igual que el poder N8, salvo en que el mal corruptor puede "pegarse" a un objeto concreto que inspirará tendencias sádicas en cualquiera que lo toque.

SIST: tirada opuesta Manipulación + Subterfugio contra Humanidad del blanco.

El usuario del poder pierde 1 de Humanidad por liberar en el mundo un objeto así, no se pierden puntos adicionales a menos que el creador reciba noticias de los que hayan sido afectados por el objeto maléfico.

En este caso, se pierde Humanidad adicional si tiene + de 3 en Humanidad.

N10 Marca de Condenación

Colocando su mano sobre la frente del blanco deseado, el usuario de este poder marca a fuego una horrorosa señal en el cuerpo y el alma del blanco.

SIST: Cualquiera que mire a un blanco afectado debe acumular 5 éxitos de Autocontrol DIF 8 en 3 turnos o - si no, atacará salvajemente al blanco. La única manera de evitar este efecto es evitar el contacto con el personaje. Para comunicarse con cualquiera, el blanco deberá permanecer fuera de la vista, en oscuridad total. Los efectos de este poder pueden superarse, pero exigen para ello poderosos rituales místicos o la bendición del lanzador.

Batu

Serpentis

N Especial Vomitar a la Víbora (Sólo Setitas)

N6 al coste normal de experiencia / Poseer Serpentis 4, Protean 2 y cuesta 20 puntos de experiencia

SIST: El Setita gasta 4 de sangre y esperar 1 turno. Tras el cual, regurgitará una serpiente venenosa viva, creada a partir de su sangre. La serpiente (Ghoul con Fortaleza 1) puede actuar de forma independiente, pero seguirá las órdenes de su "padre". Debe ser alimentada con 1 de sangre cada 3 noches, o se descompondrá en una masa de plasma corrompido. Si alguien bebe estos restos venenosos pierde de forma inmediata 4 Niveles de Salud. Sólo absorbido mediante Fortaleza.

El Setita puede crear y mantener tantas serpientes como quiera, pero estas deben ser alimentadas con la sangre de su dueño. Los Cainitas con Animalismo pueden comunicarse con ellas, pero éstas reflejan demasiado la personalidad de su creador como para pasar por animales naturales. Las serpientes tienen un dibujo distinto en la piel, cada uno propio de su creador

Spiritus (Sólo Sabbat Arhiman)

N1 Hablar con Espíritus

Puedes hablar con espíritus telepáticamente.

SIST: Astucia + Lingüística DIF 6 1 éxito = 1 turno para comunicar se con cualquier espíritu de los alrededores, no están obligados a responder

N2 Invocar Bestias Espirituales

Pide ayuda a los espíritus animales para que realicen tareas sencillas.

SIST: Carisma + Trato con Animales DIF 7. Son capaces de hacer lo mismo que hubiesen podido hacer en vida

- 1 éxito 1 turno
- 2 éxitos 5 turnos
- 3 éxitos 1h
- 4 éxitos 1 noche
- 5 éxitos 1 semana

N3 Aspecto de la Bestia

Adquiere capacidades de los animales.

SIST: Gastar 1 de Sangre Manipulación + Ocultismo DIF 7. Elegir 1 efecto dura 1 turno x éxito

Ojo del Halcón Puede ver a grandes distancias

Sonidos de Grillo Produce un chirrido que ensordece unas h a los que se encuentren en las proximidades

Ligereza de Venado Duplica la velocidad

Fuerza de Oso +2 a Fuerza

Fiereza de Puma DIF -1 a Moral

Mordisco de Castor El mordisco atraviesa casi cualquier material

Veneno de Serpiente El mordisco hace 2 de daño letal x turno

Color de Camaleón Cambia de color según donde se encuentre

Salto de Rana Triplica el salto tanto horizontal como vertical

Orejas de Liebre DIF -2 a Percepción (auditiva)

Nariz de Sabueso Permite rastrear Percepción + Supervivencia DIF a criterio del Narrador

Equilibrio de Ardilla DIF -2 en Atletismo (equilibrio)

N4 Furia

Repone la FV destruyendo un espíritu.

SIST: Manipulación + Intimidación DIF 8 1 éxito = 1 de FV si se toman 10 de FV destruye el espíritu

N5 La Bestia Salvaje

Asume la forma salvaje.

SIST: Automático +3 a Fuerza +2 a Destreza y Resistencia, -3 a Manipulación y Apariencia, garras y colmillos de +1 agravados, oído, olfato y visión nocturna se duplican. Los animales reaccionan negativamente ante esta forma de apariencia felina

Batu

Striga (Sólo Infernalistas)

N1 Strix

Permite gobernar los vientos nocturnos para que le comuniquen cosas.

SIST: Carisma + Intimidación DIF 6 Basta 1 éxito para que los vientos le trasmitan las palabras de cualquiera que este hablando al aire libre en un radio de 1.6Km (1 milla) hay que tener en cuenta que no da conocimiento del idioma en que hablen por lo que puede no entender nada

N2 Scobax

Ejerce influencia sobre las acciones de insectos y sabandijas. Este poder no sirve para invocar o controlar a las criaturas pero las incita a molestar a otros.

SIST: Carisma + Supervivencia DIF 6 Los bichos son incapaces de provocar verdaderos daños, pero los acosados por el enjambre DIF +2 para cualquier acción

1 éxito Las sabandijas se reúnen, pero actúan con absoluta normalidad (devorando alimentos y escabulléndose pero sin llegar a atacar a la gente

2éxitos Las criaturas forman un enjambre, concentrándose en un único objetivo, al que atacan

3 éxitos El enjambre cubre una zona, atacando a cualquiera que se encuentre en la misma

4 éxitos El enjambre ataca a cualquier blanco que señale el Infernalista, siguiéndole mientras le sea posible

5 éxitos El enjambre actúa con una loca rabia. Centenares de insectos responden, mordiendo y picando a cualquiera que se encuentre en las proximidades

N3 Masca

Bebiendo la sangre de un ave o bestia, el Infernalista puede asumir su forma.

SIST: Automático, aunque hay que gastar 1 de Sangre si la forma asumida es pequeña (pájaro, ratón...) 3 de Sangre si es más grande (lobo...) y 5 de Sangre si la forma es enorme (oso...). Los efectos duran hasta el amanecer, y se adquieren todas las ventajas propias de la forma adoptada (garras, mordedura venenosa...) pero no se puede usar ninguna otra Disciplina.

N4 Hexe

Maldice al blanco afectando su salud.

SIST: Escupir 1 de Sangre (en combate requiere Destreza + Tiro con Arco (yo lo cambiaría x Atletismo) DIF según la situación, para impactar) Resistencia + Ocultismo DIF Resistencia del blanco 1 éxito = 1 agravado. Este daño se manifiesta retorciendo y alterando el cuerpo de la víctima. Si fracaso se traga la Sangre y sufre 3 agravados

N5 Fractura

Transforma la vitae que sale de la piel en tentáculos que rodean al Infernalista y lo protegen.

SIST: Resistencia + Ocultismo DIF 7 cada éxito consume 1 de Sangre y hace brotar 1 tentáculo

Fuerza 5 Destreza 5 Hacen Fuerza +2 de daño y tienen 4 Niveles de Salud, es posible bombearlos de forma normal. Si se desea se puede hacer una tirada para absorber x 1 tentáculo, pero si falla el Infernalista recibe el daño. La vitae gastada en la creación de los tentáculos no vuelve a la Reserva

Tanatosis

N1 Arrugas de bruja

Permite cambiar la apariencia, DIF -1 a Ofuscación o Vicisitud, permite ocultar pequeños objetos en el cuerpo creando bolsillos de carne posteriormente sellados.

SIST: Automático gastar 1 de sangre

N2 Putrefacción

Induce la descomposición en un oponente, estar en movimiento rápido lo acelera.

SIST: Destreza + Ocultismo DIF Resistencia + Fortaleza declara N° de sangre a gastar x cada éxito (Máx. N° de Sangre gastado)-1 en apariencia y si se mueve rápido / entra en combate + 1 a la DIF en tirada Física x éxito. 1 día completo de reposo anula esta penalización no la Apariencia

N3 Cenizas a las Cenizas

Permite transformarse en una sustancia pesada y polvorienta, es inmune al fuego y a la luz del sol pero no podrá realizar ninguna acción, no le afecta el viento o la lluvia.

SIST: Automático para reformarse gastar 2 de sangre

N4 Marchitar

Permite pudrir a 1 oponente extremidad x extremidad, las extremidades podridas son inútiles no pueden contener sangre ni moverse y sufren un gran dolor.

SIST: Manipulación + Medicina DIF FV del blanco se a de tocar el miembro a afectar deberá obtener tantos éxitos como Resistencia del blanco. Usado en la cabeza mata a un mortal y deja en un estado parecido al letargo al Vástago

N5 Infección

Crea una infección en cualquier herida agravada que la víctima haya sufrido, no provoca daño, pero permite alimentarse de la víctima a distancia o alimentarlo para crear un vínculo.

SIST: 1° Tirada de ataque normal, 2° FV DIF Resistencia + 3 del blanco y gasto de 1 de sangre

N6 Compresión

Hace que se pueda encoger la piel de un oponente hasta desgarrarla y hacer que explote provocando 4 niveles de daño solo absorbibles por Fortaleza, también se puede fundir la piel para aumentar la Resistencia.

SIST: para explotar la piel sólo se precisa impactar en Destreza + Pelea DIF6 para conseguir Resistencia adicional se tarda 1 turno y se gasta 1 de sangre

N7 Polvo al Polvo

Igual que N3 pero mantiene las disciplinas mentales – Dominación y Taumaturgia, permite usar el viento para moverse estando en este estado.

SIST: Automático

N8 Rigor Mortis

Inflinge el Rigor Mortis a un objetivo.

SIST: FV DIF Resistencia + Fortaleza gastar 1 de FV el blanco – 3 a Destreza, para usar disciplinas mentales FV DIF 9, se anula gastando 5 de sangre pero para gastarlo se a de pasar Autocontrol DIF 8 si no se pasa entra en frenesí, si intenta moverse sin gastar los 5 de sangre por miedo al frenesí provoca 3 niveles de daño

Tanatosis 3ª ed.

N1 Arrugas de Bruja

Permite modificar la piel expandiéndola o contrayéndola, para crear bolsas o para alterar la apariencia
SIST: Gastar 1 de Sangre se tarda 1 turno completo. Para alterar los rasgos Resistencia + Actuar DIF 8 o 7 si se emplea Disfrazarse en lugar de Actuar 1 éxito = DIF +1 para reconocerlo dura 1h x éxito. Si intenta esconder algo la tirada es la misma al igual que la duración

N2 Putrefacción

Induce la descomposición en un oponente

SIST: Tocar al blanco y Destreza + Medicina DIF Resistencia + Fortaleza y gastar 1 de sangre. 1 éxito = 1 de daño letal y -1 a Apariencia (puede llegar a 0) la Apariencia se recupera en los vampiros a 1 x noche. Si un mortal sufre más de 3 niveles o más produce complicaciones. No afecta a objetos inanimados

N3 Cenizas a las Cenizas

Permite transformarse en una sustancia pesada y polvorienta, es inmune al fuego y a la luz del sol pero no podrá realizar ninguna acción, no le afecta el viento o la lluvia

SIST: Gastar 2 de Sangre se tarda 1 turno, puede reformarse cuando quiera aunque tarda 1 turno En esta forma Percepción + Alerta DIF 9 para ser conciente de lo que le rodea, aunque se debe tirar cada escena que se quiera ser conciente. Recibe 1 de daño y pierde 1 de Sangre x cada décima parte que se separe (aproximadamente)

N4 Marchitar

Permite pudrir a 1 oponente extremidad x extremidad, las extremidades podridas son inútiles no pueden contener sangre ni moverse y sufren un gran dolor.

SIST: Tocar el miembro a marchitar Gastar 1 de FV Manipulación + Medicina DIF Resistencia + Fortaleza del blanco. Con 3 éxitos se reduce el miembro, con 1 o 2, 1 de daño contundente absorbible normalmente pero nada más. Los efectos desaparecen a la noche siguiente pero para mortales y magos es permanente (aunque estos últimos pueden usar magia para curarse) Usado en la cabeza mata a un mortal y los Vástago pierden 2 en todos sus Atributos Mentales y no podrán usar ninguna disciplina salvo Celeridad Fortaleza y Potencia

N5 Necrosis

Hace que el tejido vivo se descomponga y caiga.

SIST: Gastar 2 de Sangre Destreza + Medicina DIF Resistencia + Fortaleza. Hay que tocar al blanco. 1 éxito = 1 de daño letal además de los siguientes efectos adicionales.

- 1 éxito No hay efecto adicional
- 2 éxitos Pérdida de 1 de Apariencia
- 3 éxitos Pérdida de 1 de Apariencia y Destreza
- 4 éxitos Pérdida de 1 de Apariencia, Destreza y Fuerza
- 5 éxitos Pérdida de 2 puntos de Apariencia, 1 de Destreza y de Fuerza

N6 Infección Suspendida

Permite retrasar los efectos de Putrefacción, Marchitar y Necrosis.

SIST: Tocar al blanco y efectuar el poder elegido de la forma normal, salvo que se pueden retrasar los efectos durante tantos meses como Resistencia posea el Samedi. Sólo es necesario gastar 1 de Sangre para activar el poder dormido

N7 Polvo al Polvo

Permite mantener la conciencia, la cohesión y un movimiento limitado al usar Cenizas a las Cenizas.

SIST: Automático, se puede usar cualquier disciplina salvo las que su nueva naturaleza le permita (es difícil dominar a alguien sin tener ojos), además es posible resistir cualquier intento de separarlo usando conjuntamente Fuerza, Potencia, Resistencia y Fortaleza; Es posible el movimiento a una velocidad máxima de un montón de polvo barrido por el viento, es posible aplanarse para pasar por debajo de las puertas.

Tanatosis 3ª ed.

N8 Servidumbre Putrescente

Permite alzar cuerpos de los muertos vivientes y esclavizar a los que aun viven.

SIST: Para alzar muertos el cuerpo no debe superara más semanas que la Resistencia del Samedi hay que darle 1 de Sangre a cada cuerpo. El cadáver tiene los mismos Atributos Físicos reduce en 1 los Atributos Mentales, pero no dispone de libertad, la única persona a la que comprende es su amo o cualquiera que el Samedi le haya ordenado obedecer. Ganan 2 de Fortaleza y Tres Niveles de salud. No sufren penalizadores por heridas, cuando pasan de Incapacitado se derrumban y no pueden volver a reanimarse. Duran hasta el 3^{er} amanecer tras su alzamiento, aunque pueden durar 1 noche más x punto adicional gastado al crearlo.

Para mortales se crea un Ghoul normal dándole 1 de Sangre Manipulación + Medicina DIF FV del blanco, son necesarios 3 o + éxitos. Si éxito el mortal pierde su libre albedrío y queda esclavizado al Samedi. El mortal se vuelve pálido y cadavérico. Pierde 1 en sus Atributos Sociales y Mentales (min. 1) Gana 3 niveles de salud y no sufre penalizadores por heridas. También gana 1 de Potencia por ser Ghoul y podrá aprender otras disciplinas si el Samedi le enseña. Puede intentar liberarse 1 vez x noche FV DIF Manipulación + Liderazgo del Samedi. Si se libera sigue manteniendo sus poderes pero recupera su independencia de pensamiento y sus Atributos Mentales y Sociales, si se fracasa se queda atado para siempre al Samedi. Si se pasa 1 mes sin sangre vampírica perderá sus poderes y se librará de los efectos de este poder recuperando su independencia, aunque podría seguir vinculado si se le vinculó.

Taumaturgia

Gastar 1 de sangre y siempre que no se especifique la tirada es FV DIF Nivel de la Senda a utilizar +3, lo de gastar el punto de sangre es en todas las sendas y niveles, los costes de sangre se exponen con el gasto de este punto, por lo que si pone que gasta 3 de sangre, es 1 del gasto por usar la senda y 2 porque el nivel lo pide.

-Senda Sanguínea / Rego Vitae (Senda Primaria)

Según Edad Oscura Vampiro, el SIST de la Senda Rego Vitae es el que se da como general

N1 El Sabor de la Sangre

Puedes determinar cuánta sangre queda en un Vástago, hace cuanto se ha alimentado, su generación aproximada

SIST: Percepción + Ocultismo DIF 7 tocando la sangre del individuo + éxitos + información

N2 La Furia de la Sangre

Obligas a otro vampiro a utilizar su sangre con solo rozarlo.

SIST: Destreza + Subterfugio DIF FV del blanco N° éxitos = N° puntos sangre que tiene que gastar de la forma que quiera el Taumaturgo (DIF + 1 para aguantar Frenesí el blanco)

N3 La Sangre del Poder

Puedes efectuar manipulaciones para que tu sangre sea + potente disminuyendo tu generación a efectos prácticos.

SIST: Manipulación + Supervivencia DIF 8 gastar éxitos para que dure horas y disminuir generación

1 éxito = -1 a generación / 1h debe elegirse el efecto para cada éxito o tiempo o menos generación

N4 Robo de Vitae

Transfieres místicamente la sangre de las personas pudiendo traspasarte la sangre a tu reserva o a la de otro.

SIST: Inteligencia + Medicina DIF 6 si esta quieto DIF FV del blanco si esta en movimiento a de estar a - de 15m y el objetivo a de estar claramente visible

Taumaturgia

-Senda Sanguínea / Rego Vitae (Senda Primaria)

N5 Caldero de Sangre

Tocando a una persona puedes hacer que le hierva su sangre efectuando un gran daño, también afecta a vampiros.

SIST: FV DIF 4 + N° puntos de sangre a manipular DIF Máx. 10 La víctima recibe 1 herida x punto de sangre hervido

Edad Oscura Vampiro SIST: tirada normal de Senda, cada éxito equivale a 1 de Sangre perdido y 1 agravado absorbible normalmente. 1 éxito mata a un mortal

-Senda del Alma de la Serpiente

Esta senda ha sido desarrollada en el Cairo y sólo los Tremere que procedan de allí pueden adquirirla mediante un ritual setita (sí, sí, setita, así que recomiendo unos buenos trasfondos) en el que se ingiere una serpiente encantada.

N1 Sentido de Serpiente

Otorga los sentidos de una serpiente.

SIST: Adquiere una sensibilidad extrema a los olores, permitiendo incluso reconocer bebidas o alimentos envenenados, además permite “ver” en la oscuridad como lo haría una serpiente. Aunque la oscuridad sobrenatural afecta al personaje (Obtenebración,...) lo hace un nivel menor imponiendo una penalización como Máx. de 1 dado. Por otra parte DIF +2 para Percepción basada en el oído

N2 Piel de Escamas

Otorga flexibilidad.

SIST: Destreza +1 y se puede pasar por cualquier abertura por la que quepa la cabeza; en agua el vampiro puede moverse sin penalización ninguna como si fuese por la tierra. Es posible utilizar este poder para escapar de esposas u otras situaciones difíciles

N3 Maldición Tóxica

Transforma la sangre en un veneno no letal capaz de cegar.

SIST: Los éxitos son los puntos de sangre convertidos, aunque sólo actúan cuando se escupen. La distancia es 1m x punto en Fuerza y Potencia, Destreza + Atletismo DIF 7 para impactar a los ojos, el oponente puede intentar esquivar. Si impacta tirada enfrentada Resistencia + Ocultismo DIF 6 si se acumulan + éxitos deja ciego durante 1h x éxito conseguido por encima de los que consiguió, si el oponente gana no pasa nada. Los vampiros pueden Gastar sangre para reducir el tiempo a 1h x punto aunque dura min. 1h. Para Lupinos cambiar h x minutos. A los mortales los deja ciegos de por vida

N4 Toque de Tifón

Transforma uno de los brazos en una serpiente.

SIST: El alcance es 1m y hace Fuerza +1 agravado a cualquiera impactado con una tirada de Pelea normal aunque los éxitos de + no se suman al daño. Los mortales que san dañados Resistencia DIF 7 o mueren en Fuerza +5 min. Si el mortal muere por este nivel el veneno comienza a supurar las heridas extrayendo la esencia del mortal y transformando el cuerpo en una serpiente bajo el control del Taumaturgo

N5 Forma de Hidra

Permite la transformación en multitud de víboras, haciendo explotar el propio cuerpo en una cascada de negro, rojo, verde y oro.

SIST: Gastar 2 de Sangre la transformación es Automática y tarda 3 turnos, durante ese tiempo no puede llevarse a cabo ninguna acción, al final del último turno el cuerpo explota en tantas víboras como puntos de sangre que pueda tener (y no que tenga en ese momento). Se pueden Gastar 5 de Sangre para transformarse de forma instantánea. Para destruir al Taumaturgo en esta forma hay que acabar con todas las serpientes, ya que se puede regenerar entero a partir de 1 sola. Dura hasta que desee el Taumaturgo

Batu

Taumaturgia

-Senda Centella

El tiempo que tarda en generarse el rayo viene en la siguiente tabla

- 1 éxito 1min.
- 2 éxitos 30seg
- 3 éxitos 2 turnos
- 4 éxitos 1 turno
- 5 éxitos Instantáneo

N1 Chispa

Pone un caballo en movimiento, aturde a un niño.
2 dados de daño letal

N2 Iluminar

Ilumina una habitación pequeña envolviendo su brazo con un nimbo eléctrico, aturde a una persona.
4 dados de daño letal

N3 Cuerpo de luz

Envuelve todo el cuerpo en chispas, puede matar un mortal o aturdir a un vampiro.
6 dados de daño letal

N4 Defensa de Júpiter

Puede destruir 1 vampiro.
8 dados de daño letal

N5 Danza del Rayo

Puede envolverse en un aura cegadora (los que miran directamente -1 dado) no se puede utilizar contacto ocular para dominarlo.
10 dados de daño letal

-Senda de Conjuración / Rego Invocae

N1 Invocar la Forma Sencilla

Permite invocar un objeto inanimado sencillo.

SIST: Gastar 1 de FV para invocar y 1 por turno que se mantenga Inteligencia +... (dependiendo del objeto tirar una habilidad u otra) DIF 6 N° éxitos = calidad del objeto

N2 Permanencia

Permite conjurar sin gastar FV.

SIST gastar 3 de sangre en vez de la FV y realizar la tirada de invocación anteriormente descrita

N3 La Magia del Herrero

Permite crear dispositivos complejos con partes móviles.

SIST: Gastar 5 de sangre y Inteligencia +... (dependiendo del objeto tirar una habilidad u otra) DIF 7 N° éxitos = calidad del objeto el objeto es permanente

N4 Invertir Conjuración

Permite intentar disolver un objeto creado por otro.

SIST: FV DIF FV del creador necesarios N° éxitos = obtenidos para crearlo

Taumaturgia

-Senda de Conjuración / Rego Invocae

N5 Poder sobre la Vida

Permite crear réplicas de seres vivos pero estas no tendrán libre albedrío, emociones o creatividad pero seguirán inteligentemente a su creador.

SIST: Inteligencia + Empatía / Trato con Animales (si es animal) DIF 8

-Senda del Control Atmosférico / Rego Tempestas

Permite crear niebla, lluvia, nieve, granizo, tormenta, relámpagos, huracanes, tornados...

SIST: Manipulación + Supervivencia DIF dependiendo del tiempo que haga, se necesita un min. de éxitos para invocar cierto clima

1 éxito Niebla

2 éxitos Lluvia / nieve

3 éxitos Viento / granizo

4 éxitos Tormenta

5 éxitos Relámpagos (10 dados de daño letal DIF 6)

Añadido Guía de la Camarilla: El N° de éxitos determinan el tiempo, 1 éxito 1 día entero en que cambie el tiempo, 5 instantáneo. La tirada es la normal por Senda. El área afectada suele ser de un diámetro no mayor de 5 o 6Km siempre afecta a toda este área salvo cuando el taumaturgo quiera afectar a una zona menor. Se otorgan bonificadores de hasta DIF -2 o penalizadores de hasta DIF +2 si el cambio esta en condiciones favorables u opuestas. Para dar con un rayo, además de la tirada de Senda para crearlo, Percepción + Ocultismo DIF 6 (en cielo abierto), 8 (cubierto), 10 (bajo techo pero cerca de una ventana).

A continuación se da el efecto más potente por nivel

N1 Niebla: DIF +1 a tiradas de Percepción que implique vista u oído y se divide entre 2 todos los alcances efectivos de todo ataque a distancia

Brisa Ligera: DIF +1 a las tiradas de Percepción que implique olfato

Cambio de Temperatura: $\pm 5^{\circ}\text{C}$

N2 Lluvia o Nieve: Las precipitaciones tienen los mismos efectos que niebla pero con DIF +2 y las tiradas de Conducir también aplican el DIF +2

N3 Fuertes Vientos: vientos de 50Km/h con rachas del doble. Todos los ataques de Armas de Fuego DIF +1 y las Armas arrojadas y tiro con arco DIF +2. Además de vez durante las rachas de viento puede ser necesario Destreza DIF 6 para no caer.

Cambio de Temperatura Moderado: $\pm 10^{\circ}\text{C}$

N4 Tormenta: Recopila los efectos de Lluvia y Fuertes Vientos

N5 Rayo: ataque de 10 dados de daño letal. La armadura corporal no suma a la reserva de absorción en este ataque

Añadido Edad Oscura Vampiro: El N° de éxitos determina la velocidad a la que se genera el clima y la tirada es la normal de Senda (FV DIF 3 + N a utilizar) aunque dependiendo del lugar el Narrador puede aumentar o disminuirla (no es lo mismo hacer llover en el desierto que en Londres)

1 éxito 12h

2 éxitos 1h

3 éxitos 15min

4 éxitos 3 turnos

5 éxitos 1 turno

Los relámpagos una vez creada la tormenta eléctrica Percepción + Ocultismo para impactar a un blanco específico

Taumaturgia

-Senda de la Corrupción / Rego Corruptus

N1 Contradicción

Puedes hacer que una persona diga o haga lo contrario de lo que pensase.

SIST: Manipulación + Subterfugio DIF FV del blanco + 1

N2 Desfiguración

Permite cambiar de apariencia durante una noche ya sea a ti mismo o a otra persona mejorando o empeorando su aspecto.

SIST: Inteligencia + Disfrazarse DIF 8 para parecer otra persona DIF 10 exige contacto físico

N3 Cambiar Mente

Permite provocar cambios drásticos en las acciones de otra persona.

SIST: Manipulación + Empatía DIF FV del blanco + 1

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1 día

3 éxitos 1 mes

4 éxitos 1 año

5 éxitos Hasta que un suceso cambie la conducta del blanco

N4 Lisiar

Permite transformar en parapléjico (de cintura para abajo) a un blanco a efectos prácticos.

SIST: FV DIF Coraje + 3 + Fortaleza si posee

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1 día

3 éxitos 1 mes

4 éxitos 1 año

5 éxitos Permanente

N5 Corromper Alma

Transforma la esencia de una persona

SIST: Carisma + Empatía DIF FV del blanco + 3 el jugador elige la Naturaleza del personaje

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1 día

3 éxitos 1 mes

4 éxitos 1 año

5 éxitos Permanente

Taumaturgia

-Senda de la Corrupción / Rego Corruptus 3ªed

N1 Contradicción

Puedes hacer que una persona diga o haga lo contrario de lo que pensase.

SIST: Se realiza sobre cualquier blanco que este en el campo visual. El afectado Percepción + Subterfugio DIF éxitos del Taumaturgo +2. 2 éxitos permiten darse cuenta que esta siendo influido, 3 le permite conocer la fuente, 4 hace que dude y que no haga ni la acción original ni la inversa, 5 permiten continuar con la acción original

N2 Subvertir

Este poder hace que el blanco actué según sus tentaciones reprimidas, persiguiendo objetivos que su ética o su autocontrol les prohibiría.

SIST: Cruzar la mirada con el blanco. El blanco resiste con Percepción + Subterfugio DIF Manipulación + Subterfugio del taumaturgo.

1 éxito 5min.

2 éxitos 1h

3 éxitos 1 noche

4 éxitos 3 noches

5 éxitos 1 semana

EL blanco no tiene que seguir a todas h este nuevo objetivo, pero si surge la oportunidad de sucumbir y quiere resistir gasta 1 de FV. EL Narrador establece el deseo u objetivo del blanco.

N3 Disociar

Este poder se usa para romper los lazos sociales de las relaciones interpersonales

SIST: Se debe tocar al objetivo para emplear el poder. El blanco resiste con FV DIF Manipulación + Empatía del Taumaturgo. El blanco pierde 3 dados a todas las tiradas que se basan en Atributos Sociales mientras duran los efectos, incluidas tiradas para usar Disciplinas. Si el blanco tiene un Vimculum Sabbat también resta 3 a las puntuaciones de este. Este poder es sobre todo interpretativo mostrando a los afectados introvertidas, recelosas y emocionalmente distante, si no se comportan así se puede exigir el gasto de 1 de FV al jugador afectado

1 éxito 5min.

2 éxitos 1h

3 éxitos 1 noche

4 éxitos 3 noches

5 éxitos 1 semana

N4 Adicción

Crea una fuerte dependencia psicológica a una sustancia o acción en particular

SIST: El blanco debe encontrar o ser expuesto a la sensación, sustancia o acción a la que quiera volverle adicto y se hace la tirada normal por Senda. El blanco resiste con Autocontrol DIF N° éxitos del Taumaturgo +3. Si es afectado, debe satisfacer su adicción al menos 1 vez x noche. Cada noche que no la satisfaga pierde 1 dado acumulativo sobre todas sus reservas. El blanco tira Autocontrol DIF 8 cada vez que se encuentra con la fuente de adicción y no quiera satisfacer su necesidad. Dura tantas semanas como Manipulación del Taumaturgo. El blanco puede tratar de superar sus efectos Autocontrol DIF Manipulación + Subterfugio del Taumaturgo. Se hace una tirada x noche y se deben reunir el triple de éxitos que consiguió el Taumaturgo para superarlo, durante este proceso la adicción no debe satisfacerse pues si no se tendría que volver a empezar. Ten en cuenta que se sufre -1 dado a la reserva x noche que no se satisface la adicción

N5 Dependencia

Permite vincular el alma del blanco a la propia, engendrando sentimientos de letargo e indefensión cuando el blanco no está en presencia del taumaturgo o actuando para fomentar sus intereses

SIST: Es necesario conversar con el blanco. El blanco tira Autocontrol DIF N° éxitos del Taumaturgo +3. El efecto dura 1 noche x éxito. El blanco afectado no cambia sus sentimientos hacia el taumaturgo, si lo odia, seguirá odiándolo, pero es adicto a su presencia y tiene -1 dado cuando no está cerca de él o realizando alguna labor para él y es incapaz de recuperar FV cuando no está en presencia de este. Adicionalmente sus reservas de dados se dividen entre 2 cuando intenta resistir las tiradas del taumaturgo de Dominación o Presencia sobre él.

Batu

Taumaturgia

-Senda del Dominio Elemental/ Rego Elementum

Añadido Edad Oscura Vampiro: El SIST cambia y la tirada es la normal por senda

N1 Fuerza Elemental

Puedes aumentar los atributos sin utilizar sangre.

SIST: Gastar 2 de FV = 1 turno + 2 Fuerza, Destreza y Resistencia gastar 1 de FV x turno para mantenerlo

Añadido Edad Oscura Vampiro SIST: Se reparten 3 círculos entre Fuerza y Resistencia, este poder no puede repetirse hasta que no termina y dura 1 turno x éxito, se puede aumentar la duración 1 turno x cada 1 de FV que se gaste

N2 Lengua de Madera

Permite hacerse una idea de lo que ha experimentado un objeto.

SIST: Astucia + Lingüística DIF 7 + éxitos + información

Añadido Edad Oscura Vampiro SIST: a + éxitos + información

N3 Animar lo Inerte

Hace que un objeto tome vida aunque un objeto no puede hacer acciones que sean imposibles para su forma.

SIST: FV DIF 7 gastar 1 de FV x turno para mantener al objeto con vida puede hacerse con varios objetos a la vez aunque supone mucho gasto mantener + de 1 objeto

Añadido Edad Oscura Vampiro SIST: Gastar 1 de FV aparte de la tirada de Senda normal cada éxito anima a 1 objeto, se pueden controlar simultáneamente tantos objetos como Inteligencia posea

N4 Forma Elemental

Puedes adoptar la forma de un objeto inanimado de tamaño y peso =

SIST: Resistencia + Reparaciones DIF 6 para ver lo preciso que es el cambio, necesarios 3 éxitos para usar disciplinas

Añadido Edad Oscura Vampiro SIST: Se puede asumir una forma compuesta por completo de tierra agua o viento (la piedra se considera como tierra), el peso y la distribución pueden variar aunque mantiene el volumen general. Con 1 éxito se convierte en una especie de estatua de si mismo del material elegido Con 2 éxitos se convierte en lo elegido en tanto se parezca a una formación natural. Con 3 se mantienen los sentidos y se puedan usar disciplinas siempre que no requieran movimiento o contacto visual. La forma del vampiro no puede ser disipada, aunque sufre 1 contundente no absorbible por cada turno que su forma sea perturbada. Si y sólo si domina Creo Ignem puede transformarse en fuego o en cenizas pero estas no quemar ni producen Röttschreck

Taumaturgia

-Senda del Dominio Elemental/ Rego Elementum

N5 Invocar Elemental

Permite invocar a un ser de un elemento a elección del invocador.

SIST: Manipulación + Ciencia DIF 8 para invocar, hay que realizarlo x cada elemental que se quiera crear

El creador tira Coraje DIF 7 al crear el de Fuego, si fracaso se sufre Röttschreck, si falla DIF + 1 para la tirada de control

Carisma + Intimidación DIF 7 para que obedezca hay que realizarlo x cada elemental

Ejemplos de Elementales

Elemental de	Fuego	Agua	Tierra	Viento	Electricidad	Hielo
Fuerza	4	4	4	2	3	4
Destreza	4	5	2	5	6	3
Resistencia	4	3	6	4	3	5
FV	6	7	10	3	4	3

Pelea 3

Esquivar 2

Poder 60

No sufre penalizadores al llegar a incapacitado desaparece, inmune a la dominación de cualquier otra persona, el elemental de Fuego hace heridas agravadas a vampiros, para pelear con el de fuego es necesario superar Coraje DIF 8 si fracaso se sufre Röttschreck, si no supera no podrá pelear

Pueden lanzar proyectiles de su elemento al coste de 10 de poder (6 dados de daño x proyectil) Destreza + Pelea DIF 6 Para esquivar el rayo del elemental eléctrico +2 a la DIF

Añadido Edad Oscura Vampiro: SIST Hay que estar cerca del elemento correspondiente al elemental y se realiza la tirada normal que determina lo poderoso que es. Una vez invocada tira para controlarlo Manipulación + Ocultismo DIF 4 + éxitos sacados en la tirada de invocación

Fracaso Ataca al Taumaturgo

Fallo Puede atacar a cualquiera o abandonar el lugar

1 éxito No ataca al creador

2 éxitos Se comporta favorablemente hacia el Taumaturgo y realizará un servicio a cambio de un pago (determinado por el Narrador)

3 éxitos Presta servicio dentro de lo razonable

4 éxitos Realiza cualquier tarea que no ponga en peligro su existencia

5 éxitos Realiza cualquier tarea aunque lleve varios días y ponga en peligro su existencia

Los Espíritus tienen FV y Rabia = 3 + éxitos en invocación y Gnosis y Esencia de 4 + éxitos de invocación. Todos pueden materializarse y atacan Rabia +2 de daño letal y otras Habilidades basadas en el elemento (a discreción del Narrador)

-Senda del Dominio del Envoltorio Mortal

A menos que se especifique dura N° de turnos = N° éxitos

N1 Vértigo

Induce una sensación de desorientación y mareo en el blanco

SIST: Tocar al blanco DIF +1 en las acciones físicas

N2 Contorsión

Contrae los músculos dejándolos reducidos a un manojo de tics.

SIST: Tocar la extremidad a afectar que queda inservible mientras dure, el Narrador juzga los efectos, aunque en la cabeza además de lo decidido DIF +3 en las tiradas Sociales, usado sobre si mismo endurece los músculos de forma que cada éxito DIF +1 para zafarse de la presa que haga sobre otros, este efecto puede usarse en aliados para ayudar

N3 Espasmo

Bloquea todo el cuerpo en un episodio convulsivo

SIST: Rozar al blanco, -4 dados a cualquier acción y 1 de daño contundente x turno absorbible normalmente

Batu

Taumaturgia

-Senda del Dominio del Envoltorio Mortal

N4 Fallo del Cuerpo

Provoca un colapso masivo de todos los sistemas del blanco

SIST: El blanco debe estar en el campo de visión cuando se lanza, = que *Espasmo* N3 salvo que el daño que ahora hace es letal

N5 Marioneta

Transforma al blanco en una marioneta

SIST: Debe mantenerse el contacto visual durante todo momento, puede resistirse con Resistencia + Fortaleza DIF FV del Taumaturgo, es necesario poseer Fortaleza si no, ni tirar; mientras dure el Taumaturgo puede obligar a realizar cualquier acción física al afectado que será conciente de que algo le maneja ya que mantiene su raciocinio, las acciones físicas del afectados quedan determinadas x el Taumaturgo aunque el afectado utiliza su propia reserva DIF +2, el Taumaturgo mientras use el poder DIF +2 a las acciones que haga

-Senda del Don de Morfeo / Rego Dormun (Sólo Sabbat)

N1 Adormecer

Produce sueño a una persona que este en la línea de visión.

SIST: Manipulación + Empatía DIF FV del blanco + 3 1 o 2 éxitos reduce reserva de dados
3 éxitos duermen al blanco para afectar a vampiros gastar 1 de FV la victima puede despertarse x ruidos fuertes o si se la despierta

N2 Sueño Masivo

Permite dormir a varias personas.

SIST: Carisma + Liderazgo DIF 8 N° éxitos determina al grado de sueño para todos los afectados para ser afectado a de estar en la línea de visión y ser mortal (no afecta a vampiros)

N3 Sueño Encantado

Hacer caer en un sueño muy profundo del que no se despierta hasta efectuar cierta acción a decisión del taumaturgo, afecta también a vampiros.

SIST: Inteligencia + Subterfugio DIF FV de la víctima gastar 1 de FV para afectar a vampiros
1 éxito 1 turno
2 éxitos 1 noche
3 éxitos 1 semana
4 éxitos 1 mes
5 éxitos 1 año

N4 Paisaje Onírico

Permite proyectar telepáticamente la imagen del vampiro en la mente de una persona dormida, no se tiene ningún control sobre el sueño pero podrá utilizar cualquier disciplina / habilidad que tenga en la vida real.

SIST: Astucia + Soñar DIF FV del blanco aunque no se resista dura hasta que termina el sueño

N5 Amo de los Sueños

Permite moldear los sueños a voluntad pudiendo incluso matar a la víctima en un combate en sueños a modo de pelea normal, aunque la muerte en el sueño significa la muerte permanente para cualquiera de los 2 (tratar a los personajes en la pelea como si luchasen en la vida real)

SIST: Para entrar Astucia + Sueño DIF FV del blanco aunque no se resista

Para influir en el sueño Manipulación + Soñar DIF 7 se puede evitar haciendo la misma tirada y el que acumule + éxitos será el que decida el curso del sueño gastar 1 de FV para vampiros y hacer tirada de Humanidad / Senda para mantenerse despierto

Batu

Taumaturgia

-Senda del Encanto de las LLamas / Creo Ignem

El personaje puede crear llamas

SIST: Para colocarla Percepción + Alerta DIF dependiendo de la situación

Tirada normal de senda N° de éxitos = turnos que arde mágicamente.

N1 Vela

N2 Palma de Fuego

N3 Fogata de campamento

N4 Hoguera

N5 Incendio

En caso de que el vampiro cree llamas sobre su cuerpo no necesita tirada, pero estas llamas sólo dan luz y no queman (a nadie, ni a vampiros) pero esto no significa que si fracasa en una tirada de colocación no salga ardiendo, sufriendo quemaduras y teniendo que superar el Röttschreck

Añadido Edad Oscura Vampiro: SIST: Cada éxito permite mantener 1min la llama antes de arrojarla. Apuntar en combate Percepción + Alerta, si no es en combate, salvo algo muy difícil no hace falta tirada. Las llamas creadas pueden prender otros objetos y una vez liberado del Tremere este puede arder y puede ser afectado por el Röttschreck

Nivel	Tamaño LLama	DIF absorción	Daño/Turno
N1	Vela	3	1
N2	Antorcha	4	1
N3	Fogata	5	2
N4	Pira	7	2
N5	Incendio	9	3

-Senda Espiritual / Rego Spiritum

N1 Mal de Ojo

Induce mala suerte a la víctima.

SIST: Manipulación + Intimidación DIF Humanidad de la víctima N° éxitos = N° de fracasos que el personaje puede asignar a la víctima de la forma que se prefiera, duran 1 escena y los no gastados se pierden al final de esta, aunque puede volver a lanzarse

N2 Ojos Espirituales / La Visión

Permite ver a los fantasmas.

SIST: Percepción + Ocultismo DIF FV del fantasma + éxitos + información permite hablar con los fantasmas una vez vistos

N3 Espíritu Esclavo

Exiges 1 tarea a 1 espíritu que este en tu presencia, que cumplirá si no esta x encima de sus poderes.

SIST: Tirada opuesta de FV DIF 6 una vez cumplida la tarea o si no puede realizarla se marchara a no ser que se le imponga otra tarea repitiendo la tirada

N4 Fetiches

Puedes obligar a los espíritus a habitar objetos o lugares, si es aprisionado en un objeto, el taumaturgo puede usar los poderes de este cuando desee. Usar este poder hace perder - 1 a Humanidad

SIST: Automático si se ha utilizado con éxito Espíritu Esclavo si no tirada opuesta de FV DIF 6

N5 Viaje

Hace una proyección espiritual en el mundo físico, el cuerpo queda inerte aunque puede protegerse con un fetiche en este estado no puede hacer daño ni le pueden hacer daño, solo puede usar las disciplinas mentales, y se le vera a no ser que use Ofuscación.

SIST: Gastar 1 de FV En este estado es vulnerable a los niveles de esta senda

Batu

Taumaturgia

-Falsa Senda

N1 Hola y Adiós

Da un entendimiento de las bases de la magia del engaño, haciendo que cualquier verdad que se pronuncie sea percibida como una mentira toda la noche, al amanecer todos los afectados podrán emitir su propio juicio, no puede hacer que las mentiras parezcan verdad

SIST: Si éxito cualquier frase cierta es descartada como falsa, no afecta a la Lectura del Aura Auspex N2, Hueso de Mentiras (Ritual Taumatúrgico) o otros usos de cualquier disciplina mayor que este

N2 Identificación Disciplinar

Permite identificar que Disciplinas están siendo utilizadas en su presencia y, si la explicación es lo suficientemente detallada o puede observar los resultados, puede identificar Disciplinas de las que no haya sido testigo directo

SIST: Sólo identifica Disciplinas y no ningún otro tipo de poder de otras criaturas sobrenaturales (aunque no la magia verdadera) será poderes de procedencia desconocida, se pueden dar ventajas al que posea Conocimiento de la Estirpe, Camarilla o Sabbat (cuando sea apropiado y a discreción del Narrador), no sirve mientras que este en combate, aunque puede identificarlos + tarde, los efectos de Magia Verdadera, Verdadera Fe, Taumaturgia Oscura o incluso otros usos de esta Senda son reconocidos como Taumaturgia; esto no da un “catálogo” de Disciplinas, no se podrá identificar una Disciplina con la que no se haya tenido algún tipo de contacto, aunque si puede acertar niveles que no conozca de Disciplinas conocidas.

N3 Nomenclatura Taumatúrgica

Identifica usos taumatúrgicos

SIST: Identifica si se trata de Ritual, Senda o Poder, o incluso Magia Verdadera, puede darse el caso de inclasificable al tratarse de una Senda si esta es retorcida, única o desconocida, este poder puede dar lugar a equivocaciones si no se usa antes *Identificación Disciplinar* N2 pues si un vástago tiene la mano ardiendo y resiste con Fortaleza puede parecer que usa *Creo Ignem* lo que daría un resultado incorrecto el uso de este nivel por ej.

N4 Locura Ritual

Modifica la actuación de un Ritual

SIST: Cualquier efecto taumatúrgico que extempore un vampiro puede “modificarse” para que produzca una sensación física sin ningún efecto real, ej. un vampiro puede “Adoptar la Vasija de **NO** Transferencia”, que provoca que otro Vástago sienta escalofríos al tocar un objeto; este poder simula los efectos de los rituales, aunque sus efectos poseen una naturaleza mental (y psicósomática)

N5 Afectación Sanguínea

Duplica los efectos de Disciplinas sobre él mismo.

SIST: Si tiene éxito y gasta 1 de FV puede duplicar sin problemas el efecto externo de cualquier Disciplina, Senda o Ritual de N5 o menor sobre sus persona *cumpliendo los requisitos normales (gasto de Sangre coste de FV)* durante 1 turno, ej. podría parecer que posee garras de Protean N2 pero realmente sus uñas tienen la misma longitud y hace el mismo daño que siempre, si se duplica Celeridad, el Vástago no se podrá mover + deprisa que los demás, sino que le permite llevar a cabo trucos de ilusionista, del tipo de “coger el guijarro de la palma de la mano del maestro” y así. Claro esta que hacer lo mismo con alguien que tenga Celeridad puede requerir + gasto de Sangre, y aun así es difícil ganar una tirada enfrentada

Taumaturgia

-Senda del Fobo Edad Oscura

Basada en las supersticiones sobre demonios para hacer que mortales como vampiros huyan aterrados por su miedo a estos.

Esta Senda acabaría modificándose para ser adoptada en Taumaturgia Oscura por lo que actualmente no se practica pues es sinónimo de muerte x sus semejanzas con su “hermana” oscura

SIST: FV DIF Nivel de la Senda +3 Gastar 1 de Sangre, es de efectos inmediatos, debe ver al sujeto

N1 Espantar a la Mente Supersticiosa

Manipulando sutilmente al objetivo, puede inspirar un miedo tal que mortales y vampiros quedan clavados allí donde se encuentran. La víctima se estremece en sus botas, incapaz de actuar o huir.

SIST: N° éxitos = N° - de dados que pierde el blanco si esta = 0 no puede hacer nada.

N2 Aterrar a las Hordas a la Carga

Todos los que se encuentran en sus proximidades huyen instintivamente de la terrible mirada del vampiro

SIST: N° éxitos = N° de personas afectadas, estos Coraje DIF FV del vampiro, si éxito puede actuar con normalidad, si fallo huye hasta perderlo de vista.

1 éxito	1 persona
2 éxitos	2 personas
3 éxitos	5 personas
4 éxitos	7 personas
5 éxitos	10 personas

N3 La Ira de Dios

La víctima de esta magia de la sangre contempla su versión particular del infierno.

SIST: N° éxitos = N° de turnos que pasa incapacitada por el sobrecogimiento, para cualquier acción que no sea suplicar por su vida, rezar por el perdón divino o huir de pánico, Coraje DIF 7 superando los éxitos

1 éxito	1 turno
2 éxitos	5 minutos
3 éxitos	1 escena
4 éxitos	varias h
5 éxitos	1 noche

N4 El Demonio Interior

Obligarla a enfrentarse con los peores miedos, el personaje ignora lo que ve la víctima, pero el efecto es obvio cuando esta pierde el contacto con la realidad.

SIST: N° éxitos = profundidad a la que sondea en la psique del blanco. A + éxitos + traumáticos y duraderos serán los efectos (1 éxito lo enfrenta a su temor mas cotidiano, pero no queda incapacitada + de 1 o 2 asaltos, con 5, la víctima puede perder su vínculo con la cordura, abrumada por sus peores pesadillas) el objeto o las circunstancias son reales para ella, con un nivel de detalle y complejidad determinado x el N° éxitos.

N5 Horda Demoníaca

Crear imágenes horrosas e implantarlas en las mentes de sus víctimas. Puede usarse para acobardar a los siervos mortales y mantener a sus masas disciplinadas.

SIST: N° éxitos = gente afectada e intensidad de sus visiones, los que no quieran huir del ataque mental Coraje DIF 8 y superar los éxitos.

1 éxito	2 personas	Las víctimas no pueden avanzar
2 éxitos	5 personas	Las víctimas se acobardan y huyen
3 éxitos	10 personas	Las víctimas quedan paralizadas por el pánico
4 éxitos	15 personas	Las víctimas quedan inconscientes
5 éxitos	20 personas	Deben pasar Coraje DIF 8 o perder 1 de FV permanente

Taumaturgia

-Senda del Hogar

N1 Heraldo del Huésped

Se emplea sobre un portal o puerta creando un efecto auditivo/ visual que avisa al Tremere de que alguien ha pasado por allí.

SIST: Tirada normal de Senda, dura 24h el efecto queda a decisión del taumaturgo y se producirá cada vez que entre alguien que no sea él, un jarrón que se gire o se vuelque, un crujido... (este poder no pone en marcha trampas en plan el Coyote y el Correcaminos, aunque puede servir de detonante)

N2 El Orden del Dueño

Permite saber donde se encuentra cualquier objeto que le pertenezca siempre que sea inanimado y este en su refugio (el objeto puede tener propiedades mágicas)

SIST: Tirada normal de Senda, el objeto debe permanecer 1 día entero en el refugio para que funcione

N3 Rima Disonante

Juega con la mente de los visitantes haciendo que se extravíen en el refugio del vampiro (por pequeño que sea), que se equivoquen y que no puedan recordar con claridad que objetos estaban en que estancias ni la localización de las mismas

SIST: Tirada normal de Senda, el poder dura 24h, aunque los afectados seguirán recordando embarullados hasta que visiten el lugar sin que este bajo los efectos del poder.

N4 Tiemportal

Permite modificar el espacio del refugio haciendo que las puertas den a estancias distintas a las que corresponden (la puerta del dormitorio del 3ª piso puede dar a la biblioteca del sótano)

SIST: Tirada normal de Senda, el poder dura hasta el amanecer y sólo afecta al Taumaturgo que decide a donde quiere ir cada vez que cruza una puerta, no se pueden llevar acompañantes

N5 Los Ojos del Caldero

Permite comunicarse con los objetos del refugio del Taumaturgo, mientras dura el poder podrá interrogar a cualquiera de los objetos de su interior acerca de lo que acontezca, el refugio funciona como un todo pudiendo preguntar a una lámpara del dormitorio lo que ocurre o lo que se dice en el salón. Cualquier cosa que tenga lugar en su refugio (o dentro de su campo de visión pues las ventanas también tienen ojos) le será notificado

SIST: Tirada normal de Senda, dura hasta el amanecer y se deberán formular preguntas en voz alta. Sólo en caso de extremo peligro (ataque inminente, un incendio...) tomará la iniciativa las voces del refugio

-Senda de la Maldición de la Sangre (Sólo Sabbat)

Senda creada x los Panders y conocida sólo x ellos (se cuentan con los dedos de una mano los que la conocen) (EXTREMADAMENTE dudoso que la enseñen a otros Sabbat) algunos han muerto por utilizarla con quien no debían.

N1 Estragos de la Bestia

Induce el Frenesí

SIST: Tirada normal de Senda, el blanco tira Autocontrol DIF 7 o entra en el frenesí que el Narrador considere apropiado (hambriento, furioso, Röttschreck...) Puede afectar a cualquier persona dentro del campo de visión

N2 Peso del Sol

Induce al mismo letargo producido por el Sol

SIST: Tirada normal de Senda, dura 1 escena x éxito el afectado sufre la misma penalización que si se hubiera despertado durante el día durante este tiempo. Los que estén en Golconda son inmunes. **Batu**

Taumaturgia

-Senda de la Maldición de la Sangre (Sólo Sabbat)

N3 Diente Romo

Lima los dientes místicamente del blanco haciendo que ya no desgarren la carne

SIST: Tirada normal de Senda, dura 1 noche x éxito, los afectados Resistencia + Fortaleza DIF 8 para eliminar éxitos. El Beso deja de producir éxtasis no siendo más que un mordisco normal, el mordisco no hace daño agravado mientras dura el poder

N4 Vínculos Traicioneros

Deforma temporalmente cualquier vínculo de sangre, desde los + recientes a aquellos con siglos de antigüedad.

SIST: Tirada normal de Senda, tocar al blanco, dura 1 noche x éxito y puede afectar al vinculado en cuyo caso corrompe el Vínculo, consumido por el odio o al vinculante, en cuyo caso cada éxito afectará a 1 sirviente y comenzará a sentir aversión x su señor en caso de que este Vinculado

N5 El Marchitar de los Años

Hace que se revele la verdadera edad del vampiro, retorciéndose y encogiéndose para reflejar el paso de los años, además, los colmillos se alargan y otros rasgos faciales acentuarán su naturaleza vampírica.

SIST: Tocar al blanco y tirada enfrentada de FV DIF 8 si gana el Taumaturgo empieza a envejecer, perderá 1 en 1 Atributo Físico x cada 10 años, si llegan a 0 estarán tan debilitados que no podrán moverse ni alimentarse sin ayuda y apenas podrán hacerse oír, dura 1 noche. Puede anularse gastando 5 de Sangre y 1 de FV pero hay que hacerlo en el turno en que resulta afectado

-Senda de las Maldiciones / Maleficum

Esta Senda precisa de algún objeto del blanco, puede resistirse con FV DIF 7 (resta éxitos al Tremere) y se puede levantar cuando desee el Taumaturgo, este poder afecta también a cainitas

N1 Estigma

Hace que la gente evite al blanco que no lo tomen en serio y las relaciones sociales se complican y acaba sumido en depresión

SIST: Tirada normal de Senda dura hasta el siguiente amanecer, todas sus acciones sociales están abocadas al fracaso, además, toda tirada en la que intervenga 1 Atributo Social DIF +1

N2 Enfermedad

Hace que el blanco sufra un fuerte malestar que desemboca en una enfermedad similar a la de las plagas y pestes

SIST: Tirada normal de Senda, dura tantas noches como FV tenga el Taumaturgo y la intensidad = N° de éxitos, 1 éxito = -1 dado a cualquier acción en el que intervenga un Atributo Físico Máx. -3 dados cada noche puede intentar resistirse, si se supera no volverá a afectarle a menos que se aplique de nuevo

N3 Paria

Hace que el blanco parezca haberse convertido en el peor enemigo de todo aquel que lo vea, el blanco seguirá actuando y hablando igual pero pocos estarán dispuestos a pararse a escuchar a un enemigo

SIST: Tirada normal de Senda, el Auspex no sirve para detectar este efecto y sus afectados no agredirán al blanco sino que lo dejarán de lado aunque otros puede que opten por la agresión verbal o física

Taumaturgia

-Senda de las Maldiciones / Maleficum

N4 Cuerpo Corrupto

Impone una maldición física al blanco

SIST: Tirada normal de Senda, se elige entre 1 Atributo Físico o Apariencia y lo reduce a 1, durante los 3 turnos en que se lleva el cambio -3 dados a sus reservas, mientras dure -1 a las reservas. El Narrador puede añadir consecuencias adicionales para representar la gravedad del poder

1 éxito 1 noche

2 éxitos 1 semana

3 éxitos 1 mes

4 éxitos 1 estación (4 meses)

5 éxitos 1 año

N5 Caída en Desgracia

Maldice al objetivo haciendo que cualquier acción emprendida esté abogada al fracaso

SIST: Tirada normal de Senda, el blanco no puede superar nada con éxitos automáticos, todas las acciones/ tiradas tienen un 1 automático fantasma, cada acción puede tener un Máx. De 2 éxitos excluyendo los demás incluidos los de FV

1 éxito 1 noche

2 éxitos 1 semana

3 éxitos 1 mes

4 éxitos 4 meses

5 éxitos 1 año

-Senda Manipulación Espiritual (Sólo Camarilla)

N1 Visión Hermética

Permite mirar al mundo de los espíritus.

SIST: 1 éxito para percibir espíritus, 2 éxitos le permiten ver el reino espiritual, con - de 4 éxitos + 2 a las acciones mientras usa este poder. No permite ver el Reino de los muertos ni el de las hadas Dura 1 escena

N2 Argot Astral

Permite entender el lenguaje de los espíritus.

SIST: El N° de éxito determina la calidad de la traducción

1 éxito Se entienden frases y palabras muy sencillas

2 éxitos Es posible elaborar frases sencillas (lenguaje de intercambio)

3 éxitos Conversación fluida

4 éxitos Se puede hablar de temas complejos (metafísica)

5 éxitos Se captan las expresiones y bromas + oscuras

N3 Voz de Mando

Ordena a los espíritus que hagan algo por el taumaturgo.

SIST: El espíritu se resiste con FV DIF Manipulación + Ocultismo/ Cultura de los espíritus

1 éxito Obedece 1 orden sencilla que no resulte muy molesta

2 éxitos Cumple 1 orden relativamente sencilla a la que no se oponga su Naturaleza

3 éxitos Accede a realizar 1 tarea moderadamente complicada que viole su ética

4 éxitos Realiza 1 tarea complicada o prolongada que no le ponga en peligro inmediato

5 éxitos Acepta 1 tarea larga, casi imposible o que puede significar su destrucción

Fallo DIF +1 a dominarlo acumulativo, a criterio del Narrador puede ignorar, insultar o atacar

Fracaso Es inmune a las órdenes durante el resto de la noche y reacciona según el criterio del Narrador.

Los espíritus son conscientes de que están siendo obligados. Los que dan órdenes por encima de lo que están obligados a cumplir pueden ser ignorados o ridiculizados

Taumaturgia

-Senda Manipulación Espiritual (Sólo Camarilla)

N4 Atrapar Efimería

Atrapa a un espíritu en un objeto físico pudiendo si se desea crear un fetiche.

SIST: El N° de éxitos determina el nivel del fetiche creado. Este se activa con FV DIF Nivel de Poder del fetiche +3 un fracaso destruye el fetiche y libera al espíritu

N5 Dualidad

Permite interactuar con el mundo espiritual y el físico.

SIST: N° de éxitos = tiempo que puede interactuar con el mundo espiritual

1 éxito 1 turno

2 éxitos 3 turnos

3 éxitos 10 turnos

4 éxitos 10min.

5 éxitos Resto de la escena

Mientras el poder esta activo se pueden recibir ataques de ambos mundos. Adicionalmente se tira Percepción + Ocultismo DIF 8 3 o – éxitos = DIF +2 a todas las acciones mientras el poder esta activo. Se considera que el personaje se mueve en el mundo físico aunque seres y elementos de ambos reinos son sólidos y puede interactuar

-Senda de las Manos de Destrucción

En 2ª se considera Taumaturgia Oscura y en 3ª los Sabbat no tienen problema para poseerla y, aunque los de la Camarilla la conocen es EXTREMADAMENTE rara

N1 Deterioro

Acelera la decrepitud del objetivo haciendo que se pudra, se descomponga o ser destruya de algún modo.

SIST: Gasta 1 de Sangre 1 min. = 10 años de envejecimiento, sólo afecta a objetos inanimados o materia orgánica muerta (no afecta a Vampiros) necesita contacto físico, si este cesa se paran los efectos y hay que volver a empezar

N2 Retorcer la madera

Permite retorcer y revirar los objetos de madera, también es posible hinchar o contraer la madera. El material queda siempre intacto, no se puede romper aunque quedara inservible.

SIST: 1 de Sangre = 25 Kg de madera simplemente se necesita ver no hace falta contacto directo y es posible afectar a varios objetos a la vez durante un turno

N3 Toque Corrosivo

Se segrega un fluido bilioso y ácido que destruye la madera y los metales y produce daño agravado.

SIST: Gastar 1 de Sangre = crea suficiente ácido como para atravesar 10cm. de madera o 5 mm. de acero
A efectos de pelea se produce daño agravado y se gasta 1 de sangre x turno para mantener el efecto.

N4 Atrofia

Pudre un miembro a una víctima dejando la extremidad en poco + que piel y hueso, los efectos son instantáneos y en los mortales irreversibles.

SIST: Gasta 1 de sangre se ha de tocar la extremidad la víctima tiene que tirar Resistencia + Atletismo DIF 8 y sacar 3 éxitos para resistirse Fallo = pérdida del miembro 1 éxito = DIF +2 a todas las tiradas en las que intervenga ese miembro 2 éxitos = DIF +1 a todas las tiradas en las que intervenga ese miembro Los mortales quedan permanentemente tullidos y los vampiros han de gastar 5 de sangre para anular los efectos

Taumaturgia

-Senda de las Manos de Destrucción

N5 Convertir en polvo

Este poder acelera la decrepitud de las víctimas llegando incluso a convertir en polvo a la víctima con un solo toque del taumaturgo.

SIST: Hacer una tirada para impactar a efectos de tocar al personaje y tirar FV DIF 6 - 1 éxito = 10 años + Un objetivo POTENCIAL puede resistirse Resistencia + Coraje DIF 8 necesarios + éxitos que los del taumaturgo. A los Vampiros éxito = -1 a Apariencia (puede llegar a 0) los efectos en un vampiro duran 1 día. DIF +1 x éxito en caso de no conseguir matar a la víctima o si es 1 vampiro

-Senda de Marte (Sólo Sabbat)

N1 Grito de Guerra

Permite concentrar su voluntad haciéndose menos susceptible al miedo

SIST: Automático se lanza un grito y se suma 1 a coraje durante 1 escena, además tendrá + 1 en su FV, aunque este punto no podrá añadirse a la reserva de FV ni se podrá gastar. *Grito de Guerra* sólo se puede hacer 1 vez x escena

N2 Golpe Preciso

Permite realizar un ataque infalible

SIST: Se impacta automáticamente en 1 ataque cuerpo a cuerpo, se considera tirada de 1 éxito y pueden esquivarse normalmente solo se necesita 1 éxito para detenerlas, no tiene efecto alguno si se emplea sobre ataques múltiples (reservas divididas), pero se puede esquivar y realizar este ataque

N3 Danza del Viento

Permite lograr ventajas al esquivar

SIST: No se divide la reserva si se desea realizar múltiples esquivas en 1 solo turno. No se aplica si se desea atacar y esquivar.

N4 Corazón Audaz

Permite aumentar los Atributos Físicos

SIST: +1 a Fuerza, Destreza y Resistencia dura 1 escena y sólo puede hacerse 1 vez x escena. Al término se debe descansar durante 2h o se perderá 1 de sangre cada min. que no descansa

N5 Camarada de Armas

Extiende el poder para que pueda ser empleado x el grupo.

SIST: Se elige 1 poder de la senda tirada de senda x persona si falla la persona no podrá utilizar el poder, el taumaturgo gasta 1 de sangre x persona.

Taumaturgia

-Senda de la Mente Centrada

Senda casi desconocida sólo unos pocos elegidos la practican

N1 Prontitud

Da una mayor capacidad de reacción ante situaciones variantes y una mayor agudeza mental

SIST: Sólo sirve sobre uno mismo, 1 éxito = 1 dado para utilizar en el turno en cualquier tirada o acción de Astucia / +1 a iniciativa los éxitos se pueden repartir entre ambos usos como se desee

N2 Concentración

Hace entrar en un estado de concentración en lo que este haciendo que toda distracción es ignorada, incluido daño físico

SIST: Se puede utilizar sobre cualquiera que oiga al Tremere 1 éxito = 1 turno, durante este tiempo es inmune a cualquier efecto que reduzca sus reservas de dados, incluye penalizaciones x herida, modificadores de situación y Disciplinas aunque no altera la DIF, además +2 dados para resistir el Frenesí de cualquier tipo

N3 Mente del Único Sentido

Induce una concentración tal en los blancos que ignoran cualquier cosa que ocurra a su alrededor menos en lo que se centren (suele usarse para distraer guardias que se centran en vigilar una pared, la radio...)

SIST: Afecta a todo aquel que pueda oír al Taumaturgo, el blanco no puede dividir la reserva y no se podrá cambiar de acción una vez declarada, pero a esta acción tienen DIF -1, si se usa Celeridad o similar todas las acciones deben estar relacionada con la inicial Dura 1 escena si no se usa en combate, 1 turno x éxito si es así

N4 Pensamiento Dual

Permite la concentración hasta el punto de concentrarse en 2 cosas

SIST: Permite realizar una acción extra durante ese turno, limitado a acciones mentales (uso de Disciplinas Mentales, o la resolución de algún problema) con una reserva independiente, las 2 acciones tienen lugar al mismo tiempo.

N5 Perfecta Claridad

Otorga un estado de serenidad y lucidez total

SIST: Dura 1 escena, durante ese tiempo DIF -2 a las acciones del Taumaturgo, Inmune al Frenesí y al Röttschreck sin importar lo que lo origine, todo intento de controlar o influenciar al Taumaturgo (Presencia y Dominación incluido) DIF +2

-Senda del Movimiento Mental / Rego Motus

Permite mover objetos mentalmente.

SIST: Los objetos se pueden manipular como si estuviera en las manos, los objetos no pueden moverse + deprisa que lo que el personaje pueda moverse y si son lanzados no cogerán + velocidad que la de este corriendo el daño hecho x un lanzamiento lo determina Destreza + Atletismo del taumaturgo

Con nivel 3 se puede levantar independientemente del peso que se posea

N1 Medio kilo (pasar las páginas de un libro, apartar una cortina)

N2 10kg (esgrimir una daga o porra ligera, mover un libro, abrir una puerta)

N3 100kg (volar, abrir una puerta cerrada con llave)

N4 250kg (levantar una carreta cargada, derribar un árbol)

N5 500kg (levantar un caballo, derribar parte de un muro de piedra)

Añadido Edad Oscura Vampiro SIST: Se pueden controlar 1 o varios objetos durante 1 turno x éxito, aunque si se sacan 5 éxitos puede controlarlo el resto de la escena. Las criaturas conscientes pueden resistirse a este poder FV DIF FV del contrario en tirada enfrentada. Para golpear al adversario con un arma animada ese turno se consideran los éxitos de la tirada de Senda como los de la tirada para impactar, el daño viene determinado por el arma. Para golpear en los turnos siguientes Rego Motus + Armas C.C. para impactar y se trata normalmente

Batu

Taumaturgia

-Senda del Paso / Mercurio / Transitus Velociter (Edad Oscura)

Otorga un movimiento más rápido y una resistencia superior a otras criaturas y objetos

SIST: Aparte de la tirada normal de Senda Manipulación + Trato con Animales DIF 7 y gastar 1 de FV x cada atributo a afectar ya sea resistencia, velocidad o ambas. N° de éxitos = N° de días (24h) que dura..

No es útil en combate, el jinete no podrá aprovecharse de las acciones adicionales y la DIF del combate sobre la montura sube. No actúa como una alternativa a Celeridad o Fortaleza y no puede utilizarse en humanos, cainitas u otros seres sobrenaturales

N1 1 montura

N2 Hasta 6 monturas o un vagón cargado

N3 Hasta 12 monturas y 4 vagones de suministros

N4 Hasta 24 monturas, 8 vagones de suministros o 1 máquina de asedio

N5 Hasta 48 monturas, 16 vagones de suministros o 4 máquinas de asedio

-Senda del Poderío de Neptuno / Rego Aquam

N1 Ojos del Mar

Permite contemplar sucesos pasados en superficies de agua estancada. Se consideraría superficie estancada desde un lago a un charco, los ríos no entrarían evidentemente.

SIST: Percepción + Ocultismo DIF 7

1 éxito 1 día

2 éxitos 1 semana

3 éxitos 1 mes

4 éxitos 1 año

5 éxitos 10 años

N2 Cárcel de Agua

Crea un cubo de agua aprisionando al blanco y ahogándolo si es mortal, para crearla es necesario gran cantidad de agua.

SIST: Destreza + Supervivencia DIF 6 N° éxitos = N° éxitos necesarios para salir tirando FV DIF 8 (la potencia cuenta como éxito automático aquí)

N3 Deshidratación

Permite infligir heridas a distancia extrayendo agua del blanco.

SIST: tirada opuesta FV DIF 8 contra Resistencia + Supervivencia del blanco DIF 9 cada éxito x encima de los del blanco hace 1 herida, si es vampiro pierde sangre en vez de salud.

La víctima tira Coraje DIF éxitos del Taumaturgo + 3 para hacer cualquier acción en el siguiente turno, un fallo = el dolor incapacita a la víctima

N4 Muro Fluido

Permite crear barreras con el agua contra criaturas sobrenaturales (vampiros, lupinos...)

SIST: FV DIF 6 gastar 3 de FV sobre una superficie de agua estancada

Para superar la barrera Fuerza + Coraje DIF 9 se necesitan 3 éxitos no acumulables

También afecta al creador, pero este puede deshacer el muro a voluntad

N5 Sangre en Agua

Permite convertir la sangre en agua.

SIST: FV DIF Humanidad + 3 del blanco 1 éxito = 1 de sangre en agua.

Causa la muerte casi instantánea en mortales, destruye la vitae de un vástago, además de infligir penalizadores x heridas (1 de agua = - 1 nivel)

Batu

Taumaturgia

-Senda de la Oniromancia

Senda origen de la Senda del Don de Morfeo es necesario emplear 5min. leyendo los signos durante el cual cae en un trance parecido al sueño y aunque pueda “despertar” sufrirá penalizaciones como si lo hiciera durante el día durante 3 turnos. La Oniromancia no requiere gasto de Sangre

N1 Portentos

Permite realizar una lectura personal del futuro inmediato mediante sus sueños

SIST: Usarse después de despertarse, se tardan 10min. en leer los signos, si éxito el Narrador unirá de forma alegórica o literal imágenes oníricas desensambladas que tengan que ver con algo que vaya a ocurrirle en breve múltiples usos pueden repetir la visión, que debería ser críptica y fragmentada aunque contra + éxitos + información

N2 Prever

Lo mismo que *Portento* N1 pero en otra persona

SIST: El Sujeto debe encontrarse en presencia del Oniromante (aunque vale hacer *Proyección Psíquica* Auspex N5) y dormido y si es Vástago gastar 1 de FV

N3 Mensaje Onírico

Permite enviar mensajes en forma de sueños, que el blanco recordará con toda claridad al despertar, quienes no estén familiarizados con este poder pueden desecharlos como tales

SIST: Se puede enviar el mensaje (que debe ser estático lo que sucede en 1 turno) a cualquiera que el Oniromante conozca, si no está dormido el receptor no funciona, cada éxito = enviar 1 turno en sueños

N4 Augurio

Permite buscar la solución a preguntas y problemas, aunque las imágenes oníricas que proporciona el poder siguen resultando confusas y vagas, aunque puede proporcionar pistas claves para esclarecer cualquier dilema, es posible que no ofrezca ninguna pista útil al Taumaturgo y puede llegar a inducir errores, el adivino queda avisado

SIST: Este nivel proporciona + claridad en las imágenes y los acontecimientos a los que hace referencia + comprensibles. El sujeto debe poseer la información que desee el Taumaturgo o resultará inútil, el Narrador decide si proporciona información de provecho y no debe revelar nada que pueda resultar en perjuicio de la Crónica o de una buena historia

N5 Revelar los Sueños del Corazón

Revela los sueños y deseos de una persona al instante sólo con observarla

SIST: Gastar 1 de Sangre y 1 de FV / 2 si es Cainita. Si éxito se revela el deseo + oculto, si + éxitos que FV del blanco su mayor miedo, la reacción al enfrentarse a su mayor miedo a discreción del Narrador (o jugador) este podría quedarse paralizado, entrar en Röttschreck... hay que ser coherente, pues se enfrenta a su terror + absoluto

Taumaturgia

-Senda de la Protección

SIST: El punto de sangre que hay que gastar por la senda se utiliza pintando un sello (generalmente un glifo) sobre el objetivo, FV DIF Nivel de la Senda +3 funciona hasta que expira o el objeto es destruido, el fuego o la luz solar lo destruye automáticamente

N1 Barrar el Paso

Pintar su protección sobre una puerta o cualquier otro acceso quedando fortificada, si algo rompe la protección, el vampiro se percata inconscientemente.

SIST: Si la fuerza total aplicada = o + del doble de los éxitos la puerta se abre (o es derribada), si el acceso queda abierto, el cainita recibe una alarma mental.

N2 Glifo Espía

Permite ver el entorno inmediato de una protección particular. Es posible imponerlos sobre objetos portátiles, de forma que actúen como sentidos remotos.

SIST: N° éxitos = días que funciona la protección, pero puede establecer al instante una conexión telepática con cualquiera de sus protecciones (nunca con + de 1 a la vez) aunque puede moverse sin problemas mientras esta concentrado DIF +2 para todas las acciones, en contacto con una protección se puede ver y oír todo lo que ocurre en la zona como si estuviese realmente allí. Cuando el vampiro se concentra en una protección, la sangre del glifo reluce como si fuese líquida de nuevo.

N3 Runas de Poder

Inscribe runas que producen daño

SIST: N° éxitos = N° de daño agravado que sufre la víctima al entrar en contacto con el objeto protegido absorbible normalmente, quien ha dispuesto la protección es el único inmune a los efectos, la runa conserva su potencia hasta que es expuesta a la luz solar o el objeto es destruido.

N4 Glifo de Iluminación

Permite usar los glifos como *Glifo Espía* N2 y comunicarse por medio de los mismos e incluso utilizarlos para atacar a otros a través suyo.

SIST: N° días = éxitos funciona Igual que *Glifo Espía* pero también se puede hablar a través de él y realizar otros poderes taumaturgicos por medio del glifo, siempre que se cumplan los requisitos del mismo (que no sea necesario el contacto físico...) cada uso de otro poder a través del glifo -1 día a la duración del efecto.

N5 Asegurar el Dominio Sagrado

Esta potente facultad puede usarse para sellar un castillo entero, pintado en el centro exacto de un castillo o torre, asegura todas las ventanas, rastrillos, puertas y demás accesos, impidiendo la entrada o salida. 1 solo Tremere puede contener a todo un ejército (durante 1 noche) de esta forma.

SIST: Pintar la protección en el centro exacto del edificio y hacer la tirada normal, si no significa que ha malgastado sus esfuerzos, si éxito, no se abrirá ninguna puerta, ventana, ni otros accesos, aunque pueden ser destruidos, las brechas ya existentes en los muros tampoco pueden ser atravesadas, pero es posible abrir otras nuevas y pasar por ellas, dura hasta el siguiente amanecer. (*La tirada es la normal por Senda por eso no había puesto nada, lo recuerdo por si acaso*)

Taumaturgia

-Senda de la Tecnomancia

N1 Analizar

Proyecta las percepciones en un dispositivo y proporciona una compresión temporal de su propósito, sus principios y sus modos de funcionamiento.

SIST: El personaje debe tocar el dispositivo N° de éxitos determinan lo bien que el personaje entiende el aparato. Tabla orientativa

1 éxito Conocimiento básico (apagado/ encendido, funciones sencillas)

3 éxitos Nociones necesarias para manejarlo

5 éxitos Todo el potencial del aparato

El conocimiento dura 1 min. x círculo en inteligencia, puede usarse para entender innovaciones tecnológicas (programa nuevo de ordenador) con DIF +2 el personaje debe tocar el ordenador donde esta instalado, no basta con sujetar el CD-ROM

N2 Quemar

Causa una sobrecarga en el suministro electrónico externo o interno de un aparato dañando o destruyendo un aparato

SIST: El alcance es 10 veces la FV en m aunque DIF +1 si no toca el objeto

1 éxito Interrupción momentánea (1 turno) sin daño permanente

2 éxitos Pérdida de operatividad, DIF +1 para usar el aparato durante la escena

3 éxitos El dispositivo se rompe y queda inoperante hasta que se repare

4 éxitos Incluso reparado DIF +1 permanente para su uso

5 éxitos El equipo queda irreparable

Los sistemas grandes tienen entre DIF +2 y DIF +4 a criterio del Narrador. Algunos sistemas pueden estar blindados contra sobretensiones y picos y pueden poseer de 1 a 5 dados para resistir DIF 6 cada éxito elimina 1 al taumaturgo. Puede usarse para destruir datos, con 3 éxitos se destruye la información, con 5 queda más allá de cualquier esperanza de recuperación no mágica

N3 Cifrar/ Descifrar

Codifica místicamente los controles de un dispositivo volviéndolo inaccesible para cualquiera que no sea él. También funciona en medios electrónicos (cintas de video).

SIST: Tocar el dispositivo el contenedor de datos a cifrar, cada éxito actúa como modificador a la DIF para todo aquel que trate de usar el equipo o acceder a la información codificada sin la asistencia del personaje. Se puede disipar el efecto gastando 1 de FV. Este poder puede usarse para contrarrestar el uso de otro taumaturgo de este poder tirar con DIF +1 cada éxito anula 1 de los del "propietario". Los efectos del poder duran tantas semanas como FV se tenga

N4 Acceso Remoto

Evita la necesidad del contacto físico con 1 dispositivo para manipularlo.

SIST: El N° de éxito determina los dados de la Habilidad pertinente (Se limita la Habilidad no el Atributo Mental) El objeto tiene que estar en la línea de visión y sólo se puede operar 1 objeto a la vez, si este es destruido mientras se utiliza el poder se reciben 5 de daño contundente absorbibles normalmente.

El objeto debe estar en la línea de visión

N5 Teleconmutar

Proyección de la conciencia hacia la red global de telecomunicaciones.

SIST: Tocar un móvil, fax, ordenador con tarjeta de red, cualquier aparato conectado directa o indirectamente con la red global. Se hace una tirada normal y se gasta 1 de FV dura 5min. x éxito y puede aumentarse 10min. x cada FV que se gaste

1 éxito 40Km

2 éxitos 400Km

3 éxitos 1600KM

4 éxitos 8000Km

5 éxitos A cualquier parte del mundo incluyendo satélites de comunicaciones

Mientras se esta en la red se puede utilizar cualquier poder de Tecnomancia a cualquier dispositivo o dato que se encuentre, su desconexión mientras se utilizan causa 8 contundentes absorbibles normalmente

Taumaturgia

-Senda de la Transmutación / Senda Alquímica/ Muto Rem

N1 Fortalecer la Forma Sólida

Fortalece un objeto aumentando su fuerza y consistencia (los lápices se tornan afiladas estacas....)

SIST: x cada éxito el objeto podrá absorber o producir 1 dado extra Máx. 5 y o absorbe o hace + daño no se pueden aplicar los 2 a la vez y si se repite sobre 1 mismo objeto se anula el efecto anterior. No afecta a seres vivos (ni no-vivos) esto se considera en todos los N. Dura 1 escena

N2 Cristalizar la Forma Líquida

Solidifica cualquier líquido, desde metal fundido a agua

SIST: Cada éxito puede transformar medio litro de cualquier fluido o 1 de Sangre siempre que se encuentre fuera de un cuerpo vivo (la sangre que sale de una herida se puede solidificar) la vitae en este estado no puede ser consumida. Dura 1 escena, el líquido debe encontrarse en la línea de visión, puede combinarse con el N1 de esta senda

N3 Licuar Forma Sólida

“Derrite” objetos sólidos.

SIST: El objeto debe estar en el campo de visión, dura 1 escena y cuando vuelve a su estado sólido (si es en Edad Oscura no vuelve al estado sólido) suele quedar inservible. Tabla de referencia de objetos

1 éxito Encendedor

2 éxitos Estaca

3 éxitos Ordenador

4 éxitos Calesa

5 éxitos Vagón de tren

N4 Encerrar

Solidifica el aire creando con el “recipientes” que encierran objetos o seres

SIST: Puede solidificarse el aire en un radio de 15m 1 éxito puede encerrar el volumen de un ladrillo, 5 permitiría el volumen de una cabina telefónica. Una vez condensado se vuelve indestructible, ni siquiera con Potencia aunque no asfixia los mortales, sufren 1 de daño contundente. Dura 1 escena

N5 Muro Fantasma

Permite volver los objetos gaseosos

SIST: Vaporiza cualquier objeto en su campo de visión, x cada éxito se puede transmutar + cantidad de materia, dura 1 escena y pasado ese tiempo vuelve a adquirir sus propiedades, en caso de que alguien se encuentre en el mismo lugar que el objeto cuando se materializa el objeto sufre un N° de daño agravado a decisión del Narrador

-Senda de la Venganza del Padre (Sólo Sabbat)

N1 La Letanía de Zillah

Revela los vínculos de sangre existentes de un vampiro

SIST: si el blanco tiene cualquier vínculo de sangre o Vinculum el poder se lo desvelará al invocador, aunque puede no conocerse a los vampiros en cuestión se sabrá el nombre y una impresión psíquica

N2 El Orgullo de la Arpía

Permite cambiar la apariencia del blanco

SIST: Reduce a 0 la Apariencia del objetivo y fallará toda tirada social salvo que intente intimidar, dura 1 noche

Taumaturgia

-Senda de la Venganza del Padre (Sólo Sabbat)

N3 Banquete de Cenizas

Elimina la dependencia a la sangre obligando a alimentarse de cenizas

SIST: La víctima no podrá alimentarse de sangre vomitándola como si fuese comida, sólo podrá alimentarse de cenizas (de cualquier tipo) los puntos de ceniza obtenidos no pueden utilizarse para usar disciplinas curarse aumentar Atributos o alimentar Ghouls pero alimentaran al vampiro. Dura 1 semana

N4 La Censura de Uriel

Invoca la oscuridad del vampiro obligándolo a protegerse de la luz

SIST: Cualquier luz incomodará al vampiro afectado produciendo 1 de daño agravado x turno de exposición a luz de linternas, lámparas de neón... El poder dura 1 semana

N5 Despedida

Inutiliza temporalmente la diablerie

SIST: El sujeto recupera su generación original y pierde todo Rasgo obtenido de esta forma, Dura 1 semana y se tarda 3 turnos en actuar

-Senda Verde (Sólo Camarilla)

N1 Sabiduría Vegetal

Permite comunicarte con el espíritu de una planta.

SIST:

1 éxito Impresiones crípticas y fugaces

2 éxitos 1 o 2 imágenes claras

3 éxitos 1 respuesta concisa a una pregunta sencilla

4 éxitos 1 Respuesta detallada a 1 o + preguntas complicadas

5 éxitos Conjunto total del conocimiento del espíritu de una planta en una materia determinada

El Narrador puede pedir que se realice Inteligencia + Ocultismo/ Intuición para interpretar la respuesta

N2 Acelerar el Paso de las Estaciones

Acelera el crecimiento de las plantas.

SIST: El Nº de éxitos determina cuanto crece o se descompone una planta Tabla orientativa

1 éxito La planta crece un poco o se seca un poco

3 éxitos La planta crece significativamente o se marchita

5 éxitos Una planta adulta brota de una semilla o se convierte en polvo en min. un árbol da fruta o comienza a descomponerse

Si se usa en combate 2 éxitos deshabilitan el arma, 3 éxitos la inutilizan y 5 éxitos la desintegran en manos del portador.

N3 Danza de las Enredaderas

Anima masas de vegetación

SIST: Se animan una cantidad de plantas con una masa de = o – a la del personaje, permanecen activas t bajo control absoluto durante 1 turno x éxito. Si se usan para combatir tienen Fuerza y Destreza = a $1/2$ de la FV actual del personaje redondeando hacia abajo y un valor de Pelea 1 grado – que el personaje. Este poder no hace que las plantas se desarraiguen y caminen

Taumaturgia

-Senda Verde (Sólo Camarilla)

N4 Refugio Verde

Crea un refugio vegetal a partir de una suficiente cantidad de materia vegetal.

SIST: Se crea alrededor del personaje durante 3 turnos en forma de hemisferio de 1,8m, todo aquel que quiera entrar sin permiso Astucia + Supervivencia DIF FV del taumaturgo y sacar + éxitos que la tirada de invocación. Si se sacan 4 o + éxitos impenetrable para la luz solar a menos que se rompa físicamente, dura hasta la siguiente puesta de sol

N5 Despertar a los Gigantes del Bosque

Anima árboles enteros permitiendo además que se desplacen

SIST: Gasta 1 de sangre y se hace la tirada de Senda hay que tocar el árbol a animar tras la tirada se gasta 1 de Sangre x éxito, el árbol sigue animado 1 turno x éxito, el árbol seguirá las ordenes verbales del conjurador lo mejor que puede posee Fuerza, Resistencia y Pelea = a las del taumaturgo Destreza 2, es inmune al daño contundente y las reservas de daño letal no agravado se reducen $\frac{1}{2}$ Pasado el plazo el árbol enraizará donde se encuentre incluido en mitad del asfalto.

-Senda de la Vid de Dionisio

N1 Methyskein

Produce los efectos de la embriaguez en el blanco

SIST: -1 dado a Destreza y a Inteligencia durante N° escenas = éxitos, el blanco Resistencia DIF 6 resta éxitos; si es mortal y se le aplica durante 3 días consecutivos, sólo pueden resistir gastando 1 de FV; si es vampiro DIF +1 x cada 3 noches Máx. 9

N2 Omophagia

Hace que el blanco tenga un hambre atroz nublando su juicio llegando a desaparecer, lo único que le importa es devorar carne cruda y sangre fresca sin hacer ascos a nada ni a nadie

SIST: Hay que establecer contacto visual y si se pasa el blanco adquiere Gula (Trastorno Mental: Se entra automáticamente en un frenesí hambriento en cuanto se vea, se huela o se pruebe sangre estando hambriento (3 o – de Sangre) y sólo se puede parar de beber gastando 1 de FV cuando se complete la reserva) además intentan devorar el cadáver, si es cainita devolverá la carne ingerida al poco. Dura 1 noche puede ser resistido gastando 1 de FV para ignorar el efecto durante 1 escena

N3 Hamartia

Induce un estado eufórico extremadamente peligroso al blanco

SIST: 1 éxito = 1 escena, -2 a todas las reservas menos en las tiradas relacionadas con Fuerza donde tienen +2 dados. Puede resistirse Resistencia DIF 7 resta éxitos. El Narrador decide cómo reacciona

N4 Enthusiasmós

Hace exudar una feromona que provoca alucinaciones en los afectados

SIST: Se afecta a todo blanco situado en un radio de 3m, Las víctimas -2 a Destreza e Inteligencia, además quedan pasivas, teniendo que gastar 1 de FV cada turno que quieran actuar

N5 Oinos Aimatos

Traspasa el poder de Entusiasmos a la sangre

SIST: Sólo debe hacerse la 1ª vez, a partir de entonces cualquiera que beba su sangre (1 gota suficiente) sufrirá Entusiasmos automáticamente sin gasto alguno x el thyrus (así se conoce a los Tremere que la practican)

***Rituales Taumatúrgicos**

Si no se especifica nada Inteligencia + Ocultismo DIF N del ritual +4 Máx. 9 generalmente 1 éxito basta

Ritual de

N1 Adoptar la vasija de Transferencia (GJ)

Da a un recipiente la capacidad de extraer 1 de sangre de alguien que lo toque, sustituyendo esa sangre por la vitae que anteriormente estuviera en el (generalmente, la de quien lanzase el ritual). Se precisan 3h y 1 de Sangre inicial. El recipiente (que debe tener un tamaño comprendido entre el de una copa y el de una garrafa de 4lit) debe sellarse después de haber depositado la sangre del lanzador del ritual. Debe gravarse un símbolo arcano sobre el exterior del recipiente; si se pasa Inteligencia + Ocultismo DIF 8 puede comprenderse que dicha runa significa "cambiar sangre", pero es posible ocultarla bajo otra superficie. Cuando alguien toque el objeto, sentirá unos extraños escalofríos, y eso será todo. El objeto seguirá transfiriendo sangre cada vez que una criatura nueva lo agarre, hasta que se rompa su sello para abrirlo. Para guardar en su interior una medida concreta de sangre, hay que sujetarlo con otro objeto; los guantes no valen. Puede usarse para obtener una muestra de sangre de otro o para imponer a alguien un vínculo de sangre.

N1 Aflicción del Diablillo (MSST)

Maldice al blanco, sus oídos se llenan de pus, la garganta se reseca, las membranas mucosas se inflaman los ojos se llenan de lágrimas, los efectos duran 1 escena durante la cual el blanco queda doblado tras N° de turnos = Resistencia, se sufre 1 de daño contundente no absorbible que desaparece al terminar los efectos y debido a su aspecto repugnante se sufre DIF +1 a las tiradas sociales. No afecta a vástagos.

N1 Ahora su vista nos Pertenece (LCDT)

Precisa de 1 aguja dorada de 9cm de longitud, alambre, una miniatura de oro en forma de pata de gallo, 3 de Sangre del lanzador como min. y 1 víctima humana con al menos un ojo sano. Al comienzo del ritual la víctima estará de rodillas, atada y amordazada y con los ojos vendados. En la siguiente fase hacen falta al menos dos asistentes para sujetar a la víctima, ya que el mago le quita la venda y le alumbrará el rostro con una luz brillante a continuación con la ayuda de un calibre, se extraerá el ojo deseado con cuidado de no dañarlo. Mientras se recitan una serie de cánticos se atraviesa el ojo con la aguja y se sujetará la misma al alambre y este a la garra; se imbuirá el ojo en humo de varios incensarios y lo sumergirá en la propia vitae que estará contenida en un recipiente de oro inscrito con la imagen de Thoth (Dios egipcio de Sabiduría). Imbuido el ojo, la vitae, se coloca en una solución de sales y esencias conservantes y se guarda. Cada punto de Sangre da 4 dosis de poción y es posible utilizar más puntos de sangre para tener más dosis. Al ingerir la dosis se verá (y sólo ver) lo que vea el ojo, durará 10min x dosis ingerida, se puede salir de la visión con FV DIF 9 en caso de necesidad. La poción no da sangre para la reserva. El ojo puede ser utilizado hasta que sea destruido, pero será inútil sin la poción adecuada a él, sólo el taumaturgo que creo el ojo puede repetir el ritual pero ya sin necesidad de nuevas víctimas aunque DIF +2 cada vez que lo repita

N1 Aspecto Impresionante (MSST)

Ejerce una especie de atracción animal sobre los presentes que hace que sea el más deseable, precisa colocar una ramita de menta seca en uno de sus bolsillos o dentro de un zapato, el jugador dispone de 2 dados + a tiradas de Apariencia

N1 Atar la Lengua Acusadora (GC)

Impide que el blanco hable mal del realizador, permitiendo actos incalificables sin miedo a represalias. Es necesario tener una fotografía o cualquier otra imagen o efigie del blanco del ritual, un mechón pelo y un cordel negro de seda que envuelve alrededor del mechón y la imagen mientras entona unos cánticos. Una vez realizado para decir algo negativo del Taumaturgo debe superar FV DIF N° de éxitos del ritual +3. El ritual dura hasta que supera la tirada o se desata el cordel momento en el cual la imagen y el mechón se convierten en polvo

N1 Codificar Misiva (MSST)

Codifica mágicamente un mensaje, para ello escribe el mensaje con sangre durante una noche y pronuncia el nombre de la persona que desea que lo lea, sólo el escritor y el destinatario de la carta podrán leer el documento (aunque existen rituales para contrarrestarlo)

N1 Conocer la Mente Dormida (MSST)

Determina la causa del sopor (letargo) de un cuerpo vampírico o el motivo de la destrucción de los restos cenicientos, para ello se coloca un penique u otra moneda sobre un ojo si esta en sopor para escuchar mentalmente el motivo y pasar la moneda por las cenizas para saber el motivo de su muerte, precisa de media h de preparación y sólo sirve con Vástagos

Batu

***Rituales Taumatúrgicos**

N1 Comunicación con el Sire (V)

Mediante este ritual el Tremere puede entablar comunicación telepática con su sire a cualquier distancia. El hechicero debe tener un objeto que haya pertenecido a su sire, debe concentrarse 30min para establecer conexión con éxito. La conversación puede prolongarse durante 10min x éxito.

N1 Defensa del Refugio Sagrado (V)

Este ritual sume un área en completa oscuridad, haciendo que por las ventanas no entre ni el más mínimo rayo de sol, se tarda 1h y cuesta 1 de Sangre.

N1 Despertar con la Frescura de la Mañana (V)

Este ritual permite al cainita despertar al menor signo de peligro al día siguiente. El taumaturgo debe esparcir cenizas de plumas de oca por el área en la que planea dormir, se tarda media h y debe ser celebrado justo antes de que el vampiro se vaya a dormir. Cualquier acción realizada después del ritual antes de dormir anula los efectos. La regla de que los dados utilizados los restringe la puntuación de via no funciona durante los 2 primeros turnos.

N1 Desviación de la Muerte de Madera (V)

La primera estaca que vaya a clavarse en el corazón del vampiro es desviada, y se desintegra en la mano del atacante. Debe pasar 1h rodeado por un círculo de madera. El personaje debe ponerse una astilla de madera en la boca al terminar el ritual. Si la astilla es extraída los efectos del ritual desaparecen.

N1 Ensalmos del Pastor (GJ)

Solo se tardan 15min. el lanzador tiene que girar lentamente en un círculo mientras sujeta algún objeto de vidrio encima de cada uno de sus ojos. Con ello, puede localizar a todo su rebaño, comenzando con el miembro más cercano y terminando con el más lejano. Sólo se localizan a los que ha saboreado la sangre en 3 ocasiones distintas.

N1 Escriba (MSST)

Crea un documento a partir de el discurso del lanzador, que solo habla y el objeto elegido escribe sus palabras, es necesario que se aplasten entre sus dedos índice y pulgar el pico de un ave o la lengua de un lagarto al lanzarlo, dura 1 escena, cualquier palabra que pronuncie se transcribe, el escriba lo redacta sobre una superficie dada pero no garantiza su legibilidad (transcribir 400pag en un alfiler no es muy práctico), el escriba no mejora la elocuencia y claridad; puede lanzarse sobre otra persona siempre que esta consienta y pueden finalizarse sus efectos antes de que acabe la escena si se quiere

N1 Marca del Amante (MSST)

Permite conocer en todo momento el estado físico de sus Ghouls, se debe lanzar el ritual sobre 2 gemelos mortales y después compartir su vitae con su Ghoul cualquier daño físico que sufre el Ghoul alertara al vampiro el ritual no informa de la gravedad del daño, se deben tomar 1 de Sangre el vampiro y 1 el Ghoul de cada gemelo (es posible realizarlo en varios Ghouls a la vez)

N1 Máscara de Sangre (DB)

Este ritual es fácil de hacer por ser de primer nivel, pero los ingredientes y esfuerzos lo complican. Antes de comenzar, el vampiro debe ayunar 7 noches. Después de la 7ª noche, el Diablista se traza una runa sobre el pecho con su propia. Acto seguido debe beber sangre de un mortal inocente, y esa sangre ha de ser cedida libremente, lo que es complicado ya que además de engañar al mortal, el vampiro está cerca de un Frenesí hambriento. Una vez bebida la sangre, las líneas negras desaparecen de su aura durante tantos días como Puntos de Sangre haya bebido. Si esa sangre se gasta, incrementando Atributos, curándose, pierde un día de efecto del ritual por Punto gastado. Si bebe de otra fuente, el ritual pierde potencia, las líneas negras dejan de ser invisibles, pero para verlas se necesita un éxito más de lo normal por cada Punto de Sangre procedente del ritual. Si se comete otra Diablerie, el ritual pierde su utilidad. El hacerlo suele provocar pérdidas de Humanidad ya que entran en juego el engaño y posible muerte de un inocente.

N1 La Mosca de la Carne Demorada (LCDT)

Conserva partes del cuerpo de seres vivos para que puedan utilizarse en rituales que necesiten carne fresca. Hay que recitar unos cánticos antes de diseccionar a la víctima aún viva, tras lo que se rociará las partes deseadas con el humo procedente de un incensario donde se estén quemando sales alquímicas. También conserva la sangre para su consumo posterior. 1 éxito conserva 5 de Sangre o 50Kg de carne durante 1 semana de un solo espécimen, los éxitos adicionales se pueden usar para aumentar el tiempo aunque cada uno de ellos debe de usarse para una sola cosa (1 semana x éxito) o cantidad (5de Sangre / 100Kg). Este ritual se volverá inútil con la creación del refrigerador

***Rituales Taumatúrgicos**

N1 El Toque del Diablo (V)

Marcar invisiblemente al sujeto, haciendo que sea odiado dondequiera que vaya: los mendigos le escupen, y los niños maldicen su nombre. Los efectos duran 1 noche. El sujeto debe estar presente para que el ritual tenga efecto, y debe ponerse una moneda de cobre sobre su persona (como por ejemplo un bolsillo). El ritual lleva 15min.

N1 Tramitación de expediente (MSST)

Agiliza el papeleo evitando que los documentos encantados se extravíen, el papeleo viaja por vías más rápidas, precisa de pelos de perro, una vez realizado el ritual los papeles encantados presentaran un aura visible a cualquiera que lo busque expresamente. El tiempo de entrega se reduce 1 tercio y asegura que no se va a extraviar, el ritual finaliza cuando llega a su destino.

N1 Purgar el Demonio Interior (MSST)

Silencia a la bestia durante un tiempo e incluso puede llegar a liberar al vampiro de su control, se debe atravesar mano con un punzón que separa la naturaleza de la Bestia de la psique del vampiro. Dura N° de noches = éxitos en Manipulación + Empatía DIF 10 – Humanidad (sin que pueda ser menor que 1), en ese tiempo no se puede entrar en frenesí, no sirve sobre uno mismo.

N1 Purificación de la Carne (GJ)

Purifique el cuerpo de toda materia extraña, el lanzador debe sentarse en el suelo en la postura del loto, rodeado de un círculo de 13 piedras de bordes afilados y concentrarse 10min. hay que gastar 1 de Sangre, después del cual, el cuerpo y la sangre del personaje quedan completamente liberados de impurezas tales como suciedad, veneno, alcohol y drogas (lo que convierte este ritual en una buena forma de mantenerse limpio), el conjuro disuelve todas las sustancias extrañas que no sea parte vital del personaje, dejando un anillo de material indeterminado alrededor de donde se sentó. Si se analizan los residuos con el equipo adecuado, mostraran rastros del material eliminado y de la sangre del usuario. Libera al cuerpo de cualquier cosa, desde astillas de madera y balas a extremidades ortopédicas e implantes de silicona, pero es inútil contra enfermedades de la sangre y cualquier tipo de control mental.

N1 Redoma Sanguínea (MSST)

Permite encantar un recipiente para que conserve la sangre sin que se eche a perder, se toma un jarrón de loza con tapa y lo entierra durante 2 noches para desenterrarlo al anochecer siguiente, desmenuza una hoja seca dentro del recipiente vacío y vierte la sangre en su interior, tras lo que cierra el contenedor y sella la tapa con cera fundida de vela (se trata del mismo ritual de los Sabbat pero recuperado de los Antitribu y modificado, una vez abierto la sangre empieza a descomponerse a velocidad normal, si se rompiera la vasija se deteriorará la sangre de inmediato hasta alcanzar el estado que le correspondería de no haberse conservado, la vasija puede reutilizarse pero debe realizarse de nuevo el ritual

N1 El Rito de Presentación (GJ)

Anuncia su presencia a los demás miembros de su clan en una ciudad. Cuando el usuario recite el cántico de 30min y hable dentro de una nube de vapor de agua (como niebla o vapor), se comunicara un mensaje telepático, en primer lugar al regente de la capilla de la ciudad y luego a los demás miembros de la jerarquía de la ciudad, en orden descendente. Puede establecer un dialogo muy breve entre el usuario y cada sujeto individual, pero sólo es obligatorio responder al regente de la capilla. Aunque los demás Tremere estarán enterados de la presencia del lanzador del ritual, este sólo se enterara de la presencia de los otros Tremere de la ciudad si lo desean. Algunos regentes insisten mucho en que lo use todo Tremere que entre en "su" ciudad y no tolera excusas si no se hace, puede usarse como llamada de auxilio.

N1 Renacimiento de la Vanidad Mortal (GJ)

Da al usuario la capacidad de hacer crecer su pelo de nuevo. Precisa 1h de gestos complejos enfrente de un espejo y un mechón de pelo de un niño mortal distinto x cada 2.5cm. de pelo que el usuario desee hacer crecer. Puede usarse en otras personas, pero ambas deberán permanecer en pie enfrente del espejo mientras se efectúan los gestos rituales, el pelo permanecerá en su nueva longitud hasta que lo corten. Si el pelo del vampiro es alguna vez más corto de lo que fue en el momento del abrazo, volverá a su longitud normal después de un día de sueño, no funciona en calvos

N1 Resurrección de la Vanidad Mortal (MSST)

Permite que el pelo vuelva a crecer, x cada cm. que se desee crecer deberá arrancar 1 cabello de un niño mortal, los depositara en un espejo y se mirará en él, al tiempo que gesticula en silencio en su dirección escribiendo símbolos en el aire, este pelo dura hasta que se lo corte, puede hacerse sobre otros pero ambos deben de inclinarse y hacer los gestos, N° de éxitos determina la velocidad (1 éxito cada cm. tardaría 10min, 5 éxitos el pelo brotaría alcanzando 30cm x min.). No afecta a los calvos

***Rituales Taumatúrgicos**

N1 Rastro del Garou (LCT)

Inhalando una extraña mezcla de hierbas que incluye acónito, vencetósigo y otros, un Vástago puede detectar mediante el olfato la presencia de un Garou, con una tirada de Percepción + Alerta DIF FV del Lupino. El taumaturgo debe ser capaz de oler al Garou en cuestión, necesarios 3 éxitos para identificar a uno concreto. Dura 1 escena.

N1 Sentir lo Místico (MSST)

Permite sentir cualquier residuo místico dejado por un objeto o efecto mágico, mientras este activado, se porta una vela encendida cuya luz hace que el residuo mágico lance destellos, se tardan 5min en los que se recitan cánticos y permite localizar Taumaturgia, Nigromancia y demás magia vampírica relacionada con la sangre, no distingue el tipo de magia y no localiza disciplinas “normales”, dura 1 escena

N1 Serenar al Kami (MSST)

Mediante invocaciones y friegas de incienso gana temporalmente el apoyo de espíritus conocidos como Kami, para realizarlo se debe quemar 1 barra de incienso y se lleva a cabo antes de cualquier proeza física, se tarda media h y se obtiene DIF -2 en 1 acción física (cavar una zanja o dar una estocada) inmediatamente después de completar el ritual

N1 Visión Verdadera (DB)

Este ritual convierte al vampiro en un detector de mentiras. Requiere 5 minutos, tras él, los sentidos se agudizan increíblemente, permitiendo escuchar el más mínimo temblor de voz, contracciones nerviosas o exceso de parpadeos. A efectos de juego se dobla su Percepción, estos dados pueden utilizarse para anular la Manipulación y Subterfugio de un vampiro mentiroso. Sólo detecta mentiras intencionadas, en realidad lo único que hace es revelar el nerviosismo del que está hablando.

N1 Conservar Sangre (SGJ)

Este ritual permite que un vampiro conserve sangre en un recipiente encantado. Se precisa de un recipiente de barro cocido con tapadera y lo bastante grande como para contener la cantidad de sangre que el vampiro desee almacenar. El vampiro prepara el recipiente dejándolo enterrado durante 2 noches, a la noche siguiente, debe volver a sacarse el recipiente, abrirse y verterse la sangre en el un poco de lampazo para que la sangre sea mas saludable, el lanzador del ritual recita algunos cánticos sobre el recipiente antes de sellarlo con cera. El recipiente de barro propiamente dicho puede volver a usarse, pero el ritual deberá volver a ejecutarse por completo.

N1 Dominio de la Vida (SGJ)

Este ritual permite que el vampiro imite un aspecto de los humanos, el vampiro puede comer, beber, respirar igual que un mortal, hacer que su piel parezca la de un mortal, hacer que su temperatura ascienda hasta 36'5°, hacer que su corazón lata o cualquier otra cosa, el efecto dura toda 1 noche.

N1 Fuego Fatuo (SGJ)

Este ritual permite producir una bola de luz sobrenatural, la bola de luz, denominada fuego fatuo, viaja con las órdenes mentales del vampiro; puede viajar a cualquier lugar que este a la vista del vampiro. Algunas acciones que puede efectuar la bola de luz son: aumentar o disminuir su brillo, dividirse en muchas bolas menores, volar de un lado a otro, bañar a alguien con su fulgor mágico, girar, mantenerse inmóvil o efectuar cualquier maniobra que el vampiro pueda imaginar. Se precisa de una ramita de sauce, el vampiro debe recitar los cánticos mágicos y arrojar el palo al aire; entonces, el palo estallara y se convertirá en la bola de luz.

N1 Iluminar Senda de la Presa (SGJ)

Este ritual hace las huellas de una victima buscada por un vampiro adquieran un fulgor que solo podrá usar el vampiro que use el ritual, las huellas de zapatos, rodadas de neumáticos, etc., brillan con un resplandor casi fluorescente, se harán visibles incluso las estelas de los barcos y las trayectorias de los aviones, el ritual queda anulado si el blanco badea agua o se sumerge en ella. El vampiro debe haber visto a la persona a la que desee rastrear por medio de este ritual, el vampiro debe tener un punto de partida para comenzar este ritual, después de lo cual la trayectoria brillara hasta que la victima sea encontrada

N1 Torrente de Sangre (SGJ)

Permite que el vampiro cree en si mismo la sensación de beber sangre sin tener que hacerlo, este ritual suele usarse para prevenir el Frenesí cuando se ve sangre, un vampiro que haya ejecutado este ritual consigue de forma automática mantener a la bestia bajo control.; esta sensación durara 1h.

***Rituales Taumatúrgicos**

N1 Línea Plana (GA)

Hace que el mortal afectado no muestre ninguna característica que indique que está vivo. Cualquier intento de tomarle el pulso, sentir su aliento falla, esto se extiende a los aparatos mecánicos (como un monitor cardiaco) el sujeto esta muerto a estos efectos. Incluso si es herido la sangre no manará con fuerza. Dura hasta el día siguiente y puede ser usado sobre el mismo sujeto 1 vez por mes. Si no se conoce el lugar de la residencia actual del blanco (casa de un amigo, habitación de hotel) no funciona

N1 Parte de Autoría (RA)

Permite dejar un mensaje místico. Astucia + Intimidación DIF 8. Los testigos designados habrán de ser Vástagos (generalmente el príncipe o los suyos). Requiere de 15min y un trozo de tiza. 1 éxito permite un mensaje visual como un símbolo o icono. 2 añaden un breve mensaje hablado (carcajada, cita del Manifiesto Anarquista...). 3 incluye imágenes en movimiento. 4 la creación de múltiples imágenes y sonidos. 5 se podrán tocar las imágenes pero no podrán ocasionar daño. Entregado el mensaje, desaparecerá todo rastro del ritual y no se podrá emplear ningún método mágico para localizar al lanzador

Ritual de

N2 Apagar (MSST)

Extingue las llamas, afectando incluso a metales al rojo vivo, el lanzador debe apagar una vela con los dedos al tiempo que escupe al suelo, debe lanzarse con antelación pero esa noche con sólo pronunciar una palabra extinguirá cualquier fuego del tamaño de una hoguera de inmediato, puede usarse en la misma noche tantas veces como éxitos.

N2 Camino Intransitable (MSST)

Permite viajar sin dejar evidencia de su paso salvo el débil olor que pueden detectar animales Percepción + Alerta DIF 8 (esta tirada sólo la pueden hacer los animales, los lupinos y los que adopten la forma de un animal) se debe llevar 1 pluma de búho empapada en sangre vampírica o quemar las ancas de un sapo muerto y llevar las cenizas.

N2 Camino de la Sangre (GC) (3ª ed. de N2 Paseo por la Sangre)

Permite al vampiro trazar el linaje de otro cainita. Se precisa de 3h (- 15min. x éxito) y 1 de Sangre del sujeto. Cada éxito permite “remontarse” 1 generación, dando al invocador el nombre del ancestro y una imagen de su cara. Se averigua también la generación y el clan del blanco. Con 3 éxitos se entera de todos los relacionados por medio de vínculo de sangre ya sean como regente o esclavo

N2 Círculo de Protección contra Ghouls (GC)

Crea un círculo centrado en el invocador que no puede ser atravesado por ningún Ghoul sin quemarse.. El círculo invocado no se mueve con el Taumaturgo, una vez invocado queda estático. Hace falta 3 de Sangre mortal, el radio x defecto es 3m y cada incremento de 3m tiene DIF +1 Máx. 9 (necesario 1 éxito adicional x cada incremento por encima de DIF 9). El taumaturgo gasta 1 de Sangre por cada 3m. La duración es de una noche y se tarda en hacer el tiempo normal, o 1 año y 1 día y se tarda una noche en hacer. Cualquier Ghoul que trate de cruzar el contorno Inteligencia + Ocultismo DIF 8 para saber que esta cerca de un círculo de protección. Si trata de avanzar FV DIF Taumaturgia del invocador +3 y sacar + éxitos que los que se sacó el invocador. 1 fallo significa que no puede avanzar y recibe 3 dados de daño letal. Los intentos por salir no son impedidos, hay que realizar la tirada siempre que se quiera entrar

N2 Condena Burocrática (MSST)

Hace que los papeles enviados por el blanco se pierdan en el laberinto de las ventanillas triplicando el tiempo que tardaría ya sea envío de documentos, solicitud de licencias... para hacerlo el Taumaturgo debe garabatear un retrato (no importa lo tosco que sea) del blanco. Un personaje con Influencia puede acelerarlo un poco pero se encontrará con muchos problemas.

N2 Espada Ardiente (GC)

Encanta un Arma C.C: para que inflija daño agravado. Mientras dura el arma parpadea con una llama verduzca. Hay que cortarse la palma de la mano que empuña el arma 1 da daño letal no absorbible pero puede curarse normalmente. Gastar 3 de Sangre que son absorbidos por el arma. El arma puede realizar tantos ataques agravados como éxitos, no se pueden acumular varias invocaciones de este ritual. Además el portador no puede “guardar los golpes agravados, cada ataque con éxito gasta 1 de los golpes agravados hasta que no queda ninguno, momento en que vuelve a causar daño normal.

*Rituales Taumatúrgicos

N2 Foco de Infusión de Vitae (GJ)

Empapar un objeto en su sangre, para almacenarla para un uso posterior. La sangre puede ser consumida posteriormente tragándose el objeto que la contiene (el objeto debe de ser de un tamaño que el personaje pueda contener con las 2 manos como muy grande). Requiere gastar 1 de Sangre y 4 h.

N2 Gafe (MSST)

Mediante el sacrificio de 1 de Sangre de la víctima le induce mala suerte, no es necesario estar en presencia del blanco cuando se hagas el ritual, el afectado fallará la próxima tirada que haga independientemente de la DIF o los éxitos que saque (no quiere decir que fracasa, sino que falla)

N2 LLamar al Espíritu Inquieto (CHN)

Permite hablar con alguien muerto. Inteligencia + Ocultismo DIF FV del espíritu min. 2 éxitos. Debe hacerse a menos de 3m. del cadáver, si intenta comunicarse con un fantasma, no necesita estar al lado del cadáver, pero si en la zona encantada. No afecta a vampiros a menos que hayan sido destruidos.

N2 LLorar la Maldición de la Vida (GJ)

Se precisa de 1h y se efectúa con antelación (implica ingerir una pequeña cantidad de sangre de cocodrilo), pero no se completa, se activa cuando el usuario susurra la última palabra de poder en el oído de un desdichado mortal (no es necesario de conocer su identidad), hace que el mortal comience a llorar lagrimas de sangre. No se tiene defensa contra la maldición; seguirá llorando/sangrando hasta que el usuario deje de ver al sujeto o retire su mirada, el efecto no es doloroso pero a menudo bastante traumático, los recipientes dormidos no se despertaran a causa de ello. La hemorragia es lenta; se tardan 5min. en obtener 1 de sangre así, el único efecto posterior es una ligera hinchazón de los capilares alrededor de los ojos del sujeto, junto con los efectos normales de la pérdida de sangre.

N2 Mejorar la Maldición (MSST)

Aumenta la potencia de la vitae que corre x el Ghoul obligándole a padecer los mismos efectos adversos a la exposición al sol, ya que mientras tenga sangre vampírica en su organismo, sufrirá 1 agravado x turno que se exponga directamente al sol, este ritual dura un mes tras el cual volverá a ser un Ghoul normal

N2 Paseo por la Sangre (GJ)

Permite al vampiro trazar el linaje de otro cainita. Se precisa de 3h y 1 de Sangre del sujeto. Se debe probar la sangre mientras se halla en un profundo trance. Esto le permite trazar todo el linaje de generaciones anteriores Percepción + Empatía DIF 6 1 éxito revela 1 generación.

N2 Protección contra Ghouls (GJ)

El ritual sólo protege un objeto. Esta protección puede ser destruida por medios normales, pero no por la criatura para la que está destinada, se necesita 1 de Sangre mortal. Se precisa de 10h y al terminar, un extraño símbolo aparece en el objeto. Cualquier Ghoul que lo toque recibirá 3 dados de daño letal. Una vez tocado, el Ghoul deberá gastar 1 de FV para volver a tocar el objeto de nuevo.

N2 Portar la Máscara de Sombras (GJ)

La oscuridad envuelve al taumaturgo, a medida que su cuerpo parece disolverse en la negrura, aunque el personaje está físicamente presente. Requiere un cántico de 20min. tras el cual sólo podrá ser visto si se pasa Inteligencia + Alerta DIF Astucia + Sigilo del personaje si se posee Auspex DIF -3 a la tirada. Los efectos duran $N^{\circ} h = N^{\circ} \text{éxitos}$.

N2 Paso Franco (LCT)

Gastar 1 de Sangre e invirtiendo 1h en trazar un intrincado esquema, el vampiro puede hacer que una barrera se vuelva insustancial, permitiendo que cualquiera pase a través de la misma en el turno siguiente, por ejemplo, si un personaje utiliza este ritual sobre la pared de una celda, será capaz (y cualquier otro) de atravesarla en el siguiente turno, pero esa pared conservará la capacidad de sostener los techos, así como cualquier póster pegada en la misma, y continuará pareciendo normal.

N2 Sangremiel (MSST)

Mezclando 2 puntos de la propia vitae con miel fermentada crea una pócima que ingerida proporciona 1 nivel de Magullado extra que dura $N^{\circ} h = N^{\circ} \text{éxitos}$ tras la ingestión del brebaje, no obstante -1 dado a Destreza e Inteligencia

N2 Susurros del Fantasma (MSST)

Permite comunicarse con el mundo físico usando *Proyección Psíquica Auspex N4* aunque se le oirá como susurros fantasmagóricos, se puede hablar con cualquiera que se encuentre, dura 1 escena o hasta el amanecer y se debe de sujetar la oreja de una criatura viva con la mano izquierda.

***Rituales Taumatúrgicos**

N2 Tallar Piedra de Sangre (MSST)

Colocando una piedra en un vial con 3 de Sangre (da igual su procedencia), cada noche durante 3 consecutivas se recitan cánticos y la piedra absorbe 1 de sangre y el líquido se va tornando más claro hasta volverse transparente como el agua el 3º día, al finalizar sabe instintivamente donde se encuentra en todo momento (no tanto localización exacta sino dirección y distancia a la que se encuentra la piedra)

N2 Trima (MSST)

Calienta la sangre del cuerpo lo que da una sensación de somnolencia en el blanco, se debe mezclar "n" de Sangre con alguna bebida (generalmente vino) hierbas y especias, los que beban FV DIF 8 para hacer cualquier acción, dura N° h = N° de Sangre utilizados, los afectados pueden resistirse con 3 éxitos en Resistencia DIF 8. No afecta a seres sobrenaturales.

N2 Los Velos de Kirophet (CS*)

Causa una oscura y rodante niebla que oscurece un área y al mismo tiempo permite al Taumaturgo ver a través de ella como si no estuviese Inteligencia + Intimidación DIF 7 el resto están literalmente ciegos los que tienen Auspex Percepción + Alerta DIF 7 si fracasa el Taumaturgo tiene los efectos de 4 éxitos.

- | | |
|----------|--|
| 1 éxito | Todas las formas aparecen oscuras y sólo pueden verse figuras que estén a 50cm o - |
| 2 éxitos | Sólo puede verse lo que está enfrente de la nariz. |
| 3 éxitos | No puede verse nada. |
| 4 éxitos | No se ve y se sufre desorientación -1 dado a toda tirada de Astucia y orientación |
| 5 éxitos | No se ve y se sufre desorientación -3 dados a toda tirada de Astucia y orientación |

N2 Bombardeo de Máquinas (SGJ)

Con este ritual, el vampiro hace enloquecer a las maquinas. Actúa al instante, sobre maquinas de cualquier tipo y dura mientras el vampiro se concentre en él, las maquinas adquieren cierto grado de vida propia, hasta el punto de atacar a quien desee el vampiro, el ritual es muy eficaz cuando se usen coches, maquinas grandes o armas. Las maquinas pueden efectuar cualquier acción similar a las podrían hacer normalmente. Por ejemplo, un reproductor de casetes podría escupir la casete, esparcir cinta magnética por todas partes, caerse, conectarse, desconectarse y cambiar el volumen; no podría golpear a una persona o expulsar una cinta con la suficiente fuerza como para hacerle daño a alguien, los detalles exactos deben depender del Narrador.

N2 Consuelo del Terruño (SGJ)

El vampiro puede extraer energía del suelo de su tierra natal para curarse de cualquier herida agravada que pueda tener, el taumaturgo deberá tener por lo menos un puñado de tierra de la ciudad o pueblo donde naciera, a continuación, impone un encantamiento sobre la tierra para que esta pueda curarle posteriormente, un puñado cura una herida agravada y cada noche sólo puede usarse un puñado. Es posible encantar de esta forma cualquier cantidad de tierra a lo largo de un periodo de tiempo, pero este ritual solo puede lanzarse una vez por noche, la tierra tarda un día en curar la herida, después, se vuelve gris y reseca y no podrá volverse a usar.

N2 Invocar Espíritu Guardián (SGJ)

Permite que el vampiro invoque un espíritu con la función expresa de protegerlo, el espíritu únicamente ayuda al vampiro alertándole sobre el peligro, los vampiros a menudo invocan a espíritus para que desempeñen esta función cuando duermen, el vampiro podrá ver al espíritu invocado, pero este no podrá hablar y solo será visible para el vampiro en momentos de peligro, aunque el espíritu no podrá hablar, puede comunicarse haciendo sonar una campana, golpeando la cama, etc. el espíritu servirá al vampiro durante 24h.

N2 Ojos de Halcón Nocturno (SGJ)

Este ritual permite que un vampiro vea por los ojos de un ave y oiga por sus oídos, cuando el vampiro lance el ritual, deberá tocar al pájaro elegido, el vampiro podrá controlar mentalmente adonde vaya el pájaro durante el resto del ritual pero no podrá ordenarle efectuar ninguna acción que no sea volar. El vampiro deberá cerrar los ojos con el fin de ver a través de los del ave, este ritual precisa "alpiste mágico"; es alpiste normal, pero empapado en raíz de culebra, corteza de cicuta, violeta de montaña y otros ingredientes extraños. Para que el ritual funcione, debe alimentarse al pájaro con el "alpiste mágico", la mayoría de aves no lo rechazan.

***Rituales Taumatúrgicos**

N2 Pasos del Espantado (SGJ)

Este ritual permite que el lanzador del mismo frene a un enemigo concreto. Cuanto más se esfuerce la víctima en correr, más despacio se moverá. Durante el primer turno, se moverá a la mitad de su velocidad normal. Si trata de acelerar, frenará a una cuarta parte de su velocidad normal. Al final, se frenará hasta tal punto que no podrá moverse a una velocidad mayor que la normal de paso. Este ritual suele usarse para atrapar a las presas difíciles o aterrorizar a un oponente. A menudo, el vampiro puede caminar mientras la víctima trata de correr y aun así darle alcance. Se requiere de un pequeño cubo de barro seco, perfectamente cuadrado en todas sus caras.

N2 El poder de la LLama Invisible (SGJ)

Hace invisibles el fuego creado con la Senda de las LLamas aunque mantendrán sus condiciones normales ya sea de propagación, desprenderán calor... Dura 1 noche completa y el vampiro deberá lanzar el ritual alrededor de un fuego de un tamaño mínimo del de una antorcha.

N2 Senda Infranqueable (SGJ)

El vampiro puede atravesar los bosques más densos sin dejar ningún rastro de su paso. El vampiro seguirá dejando un rastro perceptible para los vampiros o lupinos que tengan un sentido olfativo potente, pero eso es todo. Este ritual precisa que el vampiro se envuelva los pies en piel blanda de ciervo y dura una noche.

N2 Tallar Restañasangre (SGJ)

Crea un pequeño artilugio mágico denominado restañasangre, alimentado por la propia sangre del vampiro. Si el ritual se lanza sobre un verdadero restañasangre (una hematites), permitirá que el vampiro conozca siempre la situación exacta del restañasangre, este donde este. En muchos aspectos, es como una baliza mística. El restañasangre solo ofrece información mental, de una forma no visual. Aunque el vampiro sepa donde está el restañasangre, no podrá verlo. Puede usarse para rastrear a nuevos reclutas, enemigos, esclavos Ghouls, compañeros de manada, etc. los poderes del restañasangre solo se desvanecen después de un siglo de uso o más (algunos han durado más de 500 años). Se tardan varias noches en ejecutar el ritual 1º debe encontrarse una piedra adecuada y dejarse en un recipiente lleno de la menos 3 de Sangre de la propia vitae del vampiro, en cada una de estas 3 noches, se pronuncia una invocación especial sobre el recipiente y el restañasangre ingiere 1 de Sangre, con cada punto de sangre que desaparece, la sangre del recipiente se va agotando hasta que a la 3ª noche, cuando el taumaturgo la retira, estará transparente, la piedra tendrá una perfección y una profundidad de color fuera de lo normal.

N2 Detectar Autoridad (RA)

Se emplea sobre nuevos miembros neonatos para asegurarse que no trabajan para el príncipe. El lanzador se practica un corte en la palma de la mano, haciendo lo propio con el neonato, tras lo cual chocan sus manos y el lanzador mira a los ojos del neonato Percepción + Intimidación DIF FV del blanco. 1 éxito basta para revelar la existencia de vínculo de sangre o si se encuentra bajo los efectos de Disciplinas Vampíricas. Los anarquistas negarán a aceptar a cualquiera que de positivo en el ritual

N2 Cuerpo de Hierro (GA)

Imbuje en una resistencia sobrenatural permitiendo usar la Resistencia para absorber agravados. Dura 1h x punto de Resistencia del Hechicero (no del blanco, aunque puede ser el mismo)

Ritual de

N3 Alergia a la Sangre (MSST)

Impide que los afectados retengan la vitae dentro de sus cuerpos, se precisa de 10min. Para prepararlo antes de lanzarse y se debe gastar 1 de Sangre y mezclarlo con pétalos de rosa muerta dura 1 noche x éxito, todo punto por encima de 3 del afectado será vomitado y no funciona en Vástagos de generación menor que el afectado, no es necesario estar en presencia del afectado

*Rituales Taumatúrgicos

N3 Astilla del Sosiego Retardado (GJ)

Se precisa de 5h durante las cuales, se graba con símbolos una estaca de fresno, se restriega con su sangre y se ennegrece en un fuego de madera de roble. Un simple golpe con la estaca, hace que su punta se rompa dentro del cuerpo de la víctima y va directamente a su corazón. La punta de la estaca tarda 1d10 días en alcanzar su objetivo. Una de las pocas maneras de evitar su objetivo es escarbar en su búsqueda.

3ªed. Se tardan 5h -30min. x éxito la estaca debe de ser de serbal, imbuida en 3 de Sangre del Taumaturgo y chamuscada en fuego de roble. Se hace un ataque normal sin tener que apuntar al corazón, si se inflige 1 nivel de daño tras la tirada de absorber la punta se rompe y el Narrador tira Taumaturgia del invocador DIF 9 1 tirada x h, los éxitos se suman a los del ataque inicial cuando acumula 15 cae en letargo o muere si es mortal, si el ataque no hizo daño la estaca conserva sus propiedades hasta que se inflija 1 nivel de daño para activarla. Para extraerla Destreza + Medicina DIF 7 1 tirada x h y acumular tantos éxitos como tenga la estaca, aunque durante la operación la estaca hace tiradas cada 30min. en lugar de cada h. Si la tirada de Medicina tiene – de 3 éxitos hace 1 de daño letal no absorbible al paciente. Este ritual puede aplicarse a cualquier objeto de madera de serbal, flechas, lanzas, tacos de billar, espadas de entrenamiento

N3 Ayudante Sanguíneo (GC)

Crea un ayudante temporal, para ello se corta el brazo y vierte 5 de Sangre en un cuenco de barro, el ritual absorbe y anima cualquier objeto aleatorio sin importancia (nunca coge ninguna herramienta que vaya a necesitar el Taumaturgo mientras viva, ni componentes de rituales ni criaturas vivas) uniendo todos los materiales en una forma humanoide. El sirviente mide 30cm. de alto. Tiene Fuerza y Resistencia a 1 y la Destreza y los Atributos Mentales = a los del creador, empieza sin Sociales, pero gana 1 en Carisma y Manipulación x noche hasta igualar los del creador. Tiene las Habilidades del creador -1 círculo y 4 Niveles de salud. Huye si se le ataca, pero se sacrificará por su amo si esta en peligro. Al principio no tiene personalidad pero poco a poco adopta los hábitos y procesos mentales que el Taumaturgo busca. Dura una noche x éxito, al final se mete en el cuenco del que salió y se desmorona, aunque puede crearse otro distinto, es posible reanimar a un ayudante ya creado, vuelve a reformarse con los mismos recuerdos y personalidad. No tiene Disciplinas pero cuenta con comprensión absoluta de la Taumaturgia del amo y puede instruir si se le ordena. Inmune a Dominación y Presencia

N3 Carne de Roce Ígneo (GJ)

Este ritual hace que la carne del taumaturgo queme a cualquier cainita que entre en contacto con el.

Tras completar el ritual, cualquier cainita que toque al taumaturgo recibirá 1 agravado que puede ser absorbido con fortaleza. El taumaturgo debe ser tocado por otro, no funciona si es el taumaturgo el que toca o si se toca accidentalmente. Se precisa de 2 o 3h, el taumaturgo debe tragarse un carbón encendido, que le causara 1 agravado que puede ser absorbido con fortaleza, y gastar 1 de FV

N3 Cambio Invisible (CHN)

Afecta a una zona delimitada con sangre de lobo vertida con una jarra de plata. Desde entonces, cada vez que un Lupino entre en la zona se pondrá automáticamente en Lupus, a menos que supere una tirada de FV DIF 9

N3 Casa Embrujada (MN)

Se puede usar en cualquier Refugio de un Vástago, al poco tiempo los mortales empezarán a decir que está embrujado. Los que no creen en esas cosas estarán molestos en el lugar y no desearán acercarse. Se precisa de 3h y se gastan 3 de Sangre, utilizar más sangre puede incrementar el efecto que dura 10 años, tras los cuales los mortales dirán que es raro o que es una casa en ruinas simplemente. Ha estado prohibido durante mucho tiempo por los Tremere por arriesgar la Mascarada, pero se sigue usándose.

N3 Círculo de Protección contra Hadas (GC)

Igual que Círculo de Protección contra Ghouls, salvo que afecta a las hadas. Se usan las mismas reglas, pero se necesitan 3 puñados de limaduras de hierro para hacer el ritual.

N3 Protección contra Lupinos (GC)

Igual que Círculo de Protección contra Ghouls, salvo que afecta a los hombres lobo. Se usan las mismas reglas, pero se necesita 3 puñados de polvo de plata para hacer el ritual.

N3 Crear Atrapasueños (MSST)

Crea un talismán que protege de espíritus que traten de afectar al personaje hostilmente DIF +2 a todo intento de afectarle, y cualquiera de los poderes de Oniromancia (Y no la Senda de Morfeo del Sabbat) puede aumentar/ disminuir en 1 la DIF, según lo desee el dueño; para crearlo se debe recoger cabello, sangre y saliva del dueño y mezclarlos durante la elaboración de este.

***Rituales Taumatúrgicos**

N3 Creación Mayor (MSST)

Permite exceder el límite del tamaño de los objetos creados con la Senda de la Conjunción, para ello se debe amputar un pulgar que requiere haber tenido éxito en una tirada de FV o gastar 1 de FV el pulgar desaparece durante el conjuro, el N° de éxitos determina el múltiplo por el que puede superar su tamaño (ej. Si se mide 1.70 se sacan 4 éxitos en el ritual se podrán conjurar objetos de $1.70 \times 4 = 6.80m$ como Máx.) Si se crean objetos excediendo el límite normal por el éxito de este ritual se deben gastar 3 de Sangre adicionales además de los requeridos por el poder de la Senda

N3 Escudo de Presencia Inmunda (GJ)

Es un secreto controlado estrictamente por los Tremere, tanto, que supuestamente nadie ajeno al clan lo conoce. Cualquier poder de la disciplina de Presencia utilizado contra el usuario se refleja, de tal manera que lo sentirá quien quisiera usarlo, así, si alguien intenta utilizar Presencia deberá hacer la tirada del efecto de esa disciplina contra si mismo, precisa 1h tiene efecto hasta el alba, el usuario deberá atarse un cordón de seda azul al cuello.

N3 Ilusión de la Muerte Pacífica (CHN)

Cierra las heridas de un cadáver haciendo que parezca haber sufrido una muerte natural. Reduce las posibilidades de que alguien note la falta de sangre, pero debe conservar, al menos, la mitad de su sangre para que funcione. Hay que pasar una pluma blanca sobre el cuerpo.

N3 Ilusión de Perfección

Es perfecto para vampiros con una deformidad o que quieran permanecer ocultos. Precisa 1h y requiere una máscara blanca lisa que al final hay que ponerse. El usuario aparentará 20 años con una cara normal. Los vampiros con Auspex y los Lupinos pueden ver a través de esta máscara.

N3 Limpieza de la Carne (MSST)

Elimina todas las enfermedades y adicciones que hubiese contraído el vampiro, para ello se debe introducir en un recipiente lleno de agua depurada y sangrar hasta el último de sus puntos de Sangre al ritmo de 2 x h, una vez eliminado el último toda adicción o enfermedad que no sea de origen sobrenatural desaparecerá, este ritual puede lanzarse sobre otro aunque el brujo debe estar junto a el recitando los cánticos.

N3 Las Manos de Rutor (LCT)

Este antiguo ritual requiere que el celebrante se corte una mano y se arranque un ojo, causándole 5 agravado, que se cura normalmente. Acto seguido lleva a cabo el ritual, que animará la mano, permitiéndole moverse por si misma y servir a su propietario. El ojo descansa sobre el dorso de la mano, proporcionando tanto visión como oído. La mano es muy útil como espía o mensajera, y puede crear tantas como quiera (mientras siga regenerando sus manos y ojos). Cada mano debe absorber 1 de Sangre x semana, aunque no importa de dónde proceda.

N3 Manos Afiladas

Se precisa de 10min y 2 de Sangre. Cuando se termina se tiene unas manos afiladas, que causan +1 dado de daño, hasta el amanecer. Ha de ser cuidadoso con lo que toca y tendrá dificultad para manipular cosas delicadas.

N3 Mente Cordial (CHN)

Otorga al sujeto 4 de FV adicionales, sólo para evitar Frenesías. El hechicero y el blanco deben compartir 1 de Sangre, lo que evita que el practicante se lo aplique a si mismo.

N3 Ojos del Pasado (CHN)

Muestra lo que sucedió en el lugar el que se está en un momento pasado, hasta 5 años. Puede verlo como si hubiese estado allí.

N3 Oscuridad

Crea una poderosa oscuridad en el refugio. Los intrusos no pueden ver, pero si el taumaturgo. El usuario debe frotar con hollín, de carbón, las ventanas, se precisa de 1h. Dura hasta que la luz solar toque el Refugio, si es subterráneo puede durar siempre.

N3 Paso Incorpóreo

Este ritual hacerse tan intangible como un fantasma, pudiendo atravesar puertas y paredes. Es inmune a la mayoría de los ataques. El taumaturgo puede caminar en línea recta, pero no puede ni retroceder, ni ascender, ni descender, ni siquiera parar. Se precisa de 1h y se debe romper un espejo, de cuyos trozos uno se usara para mantener reflejada su imagen, sus efectos duran N° h = N° éxitos en Astucia + Supervivencia DIF 6 o si se hace girar el espejo de manera que deje de reflejarse en él.

Batu

*Rituales Taumatúrgicos

N3 Protección contra Hadas (MSST)

Igual que Protección contra Ghouls, salvo que afecta a las hadas. Se usan las mismas reglas, pero se necesita limaduras de hierro para hacer el ritual.

N3 Protección contra Lupinos (GJ)

Igual que Protección contra Ghouls, salvo que afecta a los hombres lobo. Se usan las mismas reglas, pero se necesita polvo de plata para hacer el ritual.

N3 Rastrear al Trasgresor (MSST)

Permite localizar a los que usan Taumaturgia **Tremere**, este ritual se debe llevar a cabo en un lugar donde se haya utilizado Taumaturgia **Tremere** en las últimas 24h, una vez lanzado se es capaz de rastrear de forma infalible al otro magus durante toda la noche siguiendo el camino exacto que tomo este al abandonar la zona, este ritual ha sido desarrollado por una secta secundaria del clan para destruir a los que tachan de trasgresores, Vástagos que esgrimen los secretos de la Taumaturgia sin pertenecer al clan

N3 Telecomunicación (MSST)

Permite utilizar los televisores como medio de comunicación, cualquier televisor que haya tocado en la última semana queda sujeto a los efectos, cada éxito permite ver y comunicarse por medio del televisor durante 5min, tiempo en el que el taumaturgo estará en trance. Podrá observar todo desde la pantalla utilizándolo como método espía y manipular la pantalla tanto si desea emplear señales de retrasmisión existentes o recurrir a su imaginación

N3 El Vigilante

El usuario llama a una rata pequeña que irá y buscará a quien le diga. Cuando regresa aprieta su cabeza contra la del Taumaturgo y le "muestra" lo que vio. También puede enseñarle a robar objetos pequeños, aunque hay que ser muy explícito con lo que debe robar y donde está o no lo entenderá. Se precisa de 20min. y debe alimentarse a la rata con un poco de alcohol. La rata permanece en servicio hasta al amanecer y es posible afectarla con Animalismo.

N3 Amigo de los árboles (SGJ)

Este poder hace que los que traten de seguir al vampiro a través de un bosque se enreden en raíces, ramas y zarcillos que parecen interponerse en su camino. el poder tiene el sutil efecto de hacer que los árboles cobren una cierta movilidad, para ofrecer esta protección. los que traten de seguir al vampiro solo podrán moverse a la mitad de su velocidad normal. Este ritual solo puede ejecutarse en un bosque y exige que el vampiro plante una bellota.

N3 Extraño Fulgor (SGJ)

Este ritual permite que el vampiro extraiga energía mágica que bañara al vampiro con un fulgor verde pálido, además, el vampiro podrá disparar proyectiles de energía de esta fuente mágica. puede lanzarse cualquier numero de proyectiles, a la velocidad de 1 x turno, pero cada 1 al coste de 1 de Sangre. Para impactar Percepción + Armas de Fuego DIF 6 cada uno hace 3 dados de daño letal., el componente material para este ritual es una trozo de arenisca empapado en vinagre.

N3 Fuego en la Sangre (SGJ)

Este ritual le permite al vampiro provocar un gran calor en el cuerpo de la victima, comienza despacio pero, a medida que la victima aumenta se actividad, la sangre se ira calentando cada vez mas, haciendo que sufra 1 agravado cada vez que haga algo que precise tirar 1 Atributo Físico, a menos que pase Astucia + Medicina DIF 7 (Esta tirada debe de hacerse cada turno que se quiera hacer algo que implique un Atributo Físico y debe de hacerse incluso en turnos de Celeridad). No requiere componente material

N3 Invocar Espíritu Travieso (SGJ)

El vampiro con este poder puede invocar un poltergeist, provocando desbarajuste, haciendo diabluras con los electrodomésticos, mobiliario, fontanería, dispositivos electrónicos y cualquier otro tipo de objeto inanimado, el espíritu puede hacer que casi cualquier objeto cobre vida y se mueva, pero rara vez dañara directamente a una persona. Sin embargo, estará muy dispuesto a provocar daños indirectos, como dejando caer una silla sobre la cabeza de una victima o haciendo que un cuchillo vuele a través de una habitación. El espíritu no tiene intención de hacer daño a la víctima, solo quiere fastidiarla todo lo que pueda, el efecto de este espíritu queda en manos del narrador. El tiempo que permanece el espíritu = éxitos en Carisma + Cultura de espíritus DIF 7

1 éxito	Una hora
2 éxitos	Una noche
3 éxitos	Una semana
4 éxitos	Un mes
5 éxitos	Un año

Batu

*Rituales Taumatúrgicos

N3 Madera Podrida (SGJ)

Este ritual protege a su lanzador de las estacas de madera y otras armas de madera similares. Pudre tanto los objetos de madera que se deshacen. El ritual debe prepararse de antemano, pero, durante toda la noche, el vampiro solo necesita pronunciar una palabra mágica de orden para convertir en polvo cualquier objeto de madera que toque.

N3 La Rosa Amarga (DM)

Permite que varios vástagos desciendan de generación con la Diablerie. Primero un único Diabolista debe beber toda la sangre y la Salud menos el último nivel (para detenerse Autocontrol DIF 13 -Generación de la víctima, si falla o fracasa no se detiene). Después arrancar el corazón con un puñal de hierro forjado en frío y ponerlo en un cuenco de barro, tritularlo con un mortero de mármol para acabar añadiendo un poco de vino tinto, la ceniza de una víbora y una pinta de agua pura de un manantial o destilada. El que realiza el ritual Inteligencia + Ocultismo DIF 6, el Narrador la realiza en secreto. Después beben. Si éxito bajan de generación. Si falla sufren 3 agravadas que pueden resistir los que tengan Fortaleza tirando Resistencia + Fortaleza DIF 5. Hay rumores que a veces el ritual falla incendiando espontáneamente al diabolista o matándole por ser muy poderosa para alguien de generación muy inferior o descendiendo en varias generaciones pero sufriendo heridas agravadas y adquiriendo trastornos mentales graves. También algunos dicen que se podría conservar y así ascender uno solo varias veces. De todos modos a este ritual le envuelve mucho misterio y desconocimiento en todos los aspectos.

N3 Sujeción del Insecto (SGJ)

Permite caminar por paredes y techos, el único componente material es una pequeña araña viva, que el vampiro deberá comerse viva, a continuación, el vampiro podrá arrastrarse sobre cualquier superficie que aguante su peso. Si la superficie es completamente lisa y resbaladiza (teflón o cristal cubierto de sustancias viscosas), el ritual será inútil.

N3 Un toque de Belladona (SGJ)

Envenena al blanco con un mero roce, debe tocar al blanco y este tira Resistencia + Fortaleza DIF 8. 1 éxito la víctima sobrevive, pero sufre terribles retortijones durante la noche y la DIF +2 a todas sus acciones, 2 éxitos, la víctima se siente revuelta y todas acción DIF +1 si 3 éxitos o + no sentirá nada. Se debe frotar en la mano un poco de jugo de dulcamara, belladona o alguna otra solanácea potente para que el ritual actúe.

N3 La Encerrona (RA)

Permite culpar a otra persona de las acciones cometidas. Hace falta un objeto personal del blanco o su sangre. El ritual debe realizarse antes de cometer la acción cuya culpa se quiera cargar en el blanco. Apariencia + Subterfugio DIF 8. Si lo consigue, todas las personas que lo vean al realizar la acción lo tomarán por el blanco 1 éxito produce un efecto meramente visual, 3 éxitos permite hablar como la víctima, 5 éxitos afecta a todos los sentidos; ni siquiera el Auspex podrá detectar la presencia del hechizo. Los efectos duran el tiempo necesario para perpetrar el crimen.

N3 La LLamada del Infierno (GA)

Requiere la incineración de un objeto personal del blanco mientras se realiza el ritual. Mientras el objeto arde, el blanco es azotado por un ataque de Rötschreck sin importar el sitio en que se encuentre, el ataque de Rötschreck se resuelve de forma normal a DIF 6 o si se gasta 1 de FV. Si se falla Coraje huye de la vecindad presa de terror aunque el objeto de su miedo no este presente en ningún sitio. Este Rötschreck no dura tanto tiempo como el normal. Se necesitan 30min. para realizar el ritual

Ritual de

N4 El Alma de los Homúnculos (LCT)

Un homúnculo es más que una simple animación al servicio de su amo: es una extensión del vampiro, como sus brazos o piernas. Tiene sus mismos rasgos Físicos y cumple sus tareas como si su amo estuviese ocupando su pequeña forma. Crear uno cuesta semanas, si no meses, y requiere una tirada de Inteligencia + Ocultismo DIF 8. Hay muchos tipos de homúnculos y el Narrador puede exigir que los personajes aprendan un ritual distinto para cada versión.

*Rituales Taumatúrgicos

N4 Atar a la Bestia (GJ)

Separa temporalmente a un cainita de su bestia. El sujeto languidece en un estado de total desesperanza, sin voluntad de vivir. El instinto de supervivencia desaparece con la bestia, así como el deseo de beber sangre. Requiere 10min. y beber 1 de Sangre de la reserva del sujeto en frenesí (puede haberse extraído antes) y atravesarse la mano con una larga púa de hierro (el daño no puede ser absorbido). El sujeto se separa de su bestia durante N° noches = éxitos en Manipulación + Empatía DIF 10 - Camino del sujeto. Durante este tiempo, el sujeto no puede entrar en Frenesí, gastar FV y superar Coraje DIF 6 cada vez que intente alimentarse. No puede gastar más de 1 de Sangre x turno y debe hacer FV DIF 7 cada vez que quiera usar una disciplina.

N4 Astilla Servidora (GJ)

Se necesita tallar una estaca a partir del árbol que se haya nutrido de los muertos, tras 2 noches de cánticos y preparaciones, se dota de una forma de inteligencia limitada, aunque inactiva, para finalizar el ritual, hay que envolver la estaca con bramante de belladona y sellarlo con cera para formar una funda frágil, si se desgarran posteriormente la funda, se activa el encantamiento y el que libere a la servidora deberá atacar con ella en el plazo de 1 turno o atacara a quien al esgrima, entonces, la estaca se pondrá en acción, dividiéndose y astillándose para formar extremidades improvisadas, que usara para impulsarse hacia su blanco, no se detendrá ante nada para empalar el corazón de su blanco y seguirá haciéndolo hasta que haya tenido éxito o se haya hecho añicos (que son inanimados) después de entre 3 y 5min. La naturaleza fragmentaria a veces provoca otros efectos secundarios, a menudo, si empala a su víctima, seguirá astillándose dentro del corazón, dificultando su extracción o quizás incluso dejando tras de sí partes de sí misma (y seguirá inmovilizando a su blanco), no se le puede ordenar a la astilla servidora que haga otra cosa que atacar y siempre se dirige al corazón.

3ª ed. Se tarda 12h – 1 x éxito el proceso de creación es el mismo explicado anteriormente. la Astilla siempre apunta al corazón y tiene una Reserva de Ataque = Astucia + Ocultismo del Taumaturgo y el daño viene determinado x la Taumaturgia de este. Puede recorrer 10m x turno. Puede saltar cada turno su valor de movimiento. Cada acción que realiza es para acercarse o atacar a su objetivo, no puede esquivar o dividir reserva. La estaca realiza ataques normales de empalamiento que se resuelven normalmente. La Astilla tiene 3 niveles de salud y DIF +3 para impactarle. Dura 5 turnos x éxito del ritual pasado ese tiempo se desmorona. Son necesarios 3 éxitos en Destreza DIF 8 para extraer la Astilla sin dejar esquivas que seguirán inmovilizando al afectado.

N4 Besos Robados (MSST)

Permite extraer vitae de un cuerpo sin usar la boca (manos, piernas...) y mediante acciones variadas (apretón de manos, estrangulamiento...) el blanco no se percata de la sustracción pero sufrirá una pequeña sensación de vértigo, lo 1ª es hacer una incisión en la parte de el cuerpo que se desee poner en contacto con el blanco, tras lanzar el ritual la herida se cierra automáticamente y se abrirá cuando se presione de forma continuada contra la carne del recipiente, la nueva "boca" absorbe 1 de Sangre x turno mientras se mantenga el contacto, una vez consumido el 2º de Sangre el recipiente se siente ligeramente mareado, esta forma de alimentación no provoca éxtasis ni embeleso alguno. Dura 1 noche y exige que se lleve un beso de bruja (un cardo empapado en sangre de vampiro)

N4 Círculo de Protección contra Vástagos (GC)

Igual que Círculo de Protección contra Ghouls pero afecta a los vampiros, para este ritual se necesita 3 de Sangre de vampiro

N4 Corazón de Piedra (GJ)

Mediante este ritual, el taumaturgo convierte su corazón en piedra "a prueba de estacas", convirtiéndose en un autómatas sin sentimientos, para ello debe trazar un círculo de tierra de 8cm de altura y 2m de diámetro sobre una superficie de piedra y después tenderse desnudo boca arriba en su centro. Colocándose una vela directamente sobre el corazón, dejara que arda hasta que la vela se consuma. Esto produce una herida agravada que puede ser absorbida con fortaleza. A partir de entonces, Conciencia = 1 (0 si ya era 1), pierde la mitad de su reserva de dados en tiradas de Empatía, la mayoría en las sociales y casi todas en las que intente mostrarse compasivo o amistoso.

*Rituales Taumatúrgicos

N4 Cuervos Vigilantes (CS*)

El ritual transforma a alguien mortal en un cuervo y lo esclaviza por el resto de su corta vida antinatural. La víctima pierde 1 de Inteligencia x mes hasta llegar a 0. Es inmune al Animalismo mientras le queda algo de Inteligencia humana. Debe obedecer las ordenes mentales del mago lo mejor que pueda. El Taumaturgo puede ver lo que el cuervo ve si tira Percepción + Inteligencia del cuervo DIF 6

- 1 éxito Puede oír los ruidos grandes que oiga el cuervo, pero no ve.
- 2 éxitos Puede oír ruidos medios, no puede ver nada.
- 3 éxitos Puede oír claramente y distingue entre luz y oscuridad.
- 4 éxitos Puede oír perfectamente y ve formas borrosas en blanco y negro.
- 5 éxitos Puede ver y oír perfectamente a través de las facultades del cuervo.

Se debe alimentar a la víctima con 13 granos de maíz salvaje en una sopa de cuervo y una cáscara de maíz salpicada con excrementos de cuervo mientras entona las palabras del ritual. Después tira FV DIF Humanidad del blanco y necesita 3 éxitos. Una vez hecho el cuervo permanece esclavizado hasta que muere. Normalmente se renuevan cada poco porque la mortalidad de los cuervos en las áreas urbanas es alta. La víctima suele ser un humano, pero hay otra versión del ritual de nivel 2 que permite esclavizar a cuervos de verdad. De todos modos es mejor hacérselo a humanos que a pájaros por su Inteligencia.

N4 Endulzar la Tierra (CHN)

Abre una grieta de 9m², conduciendo al lugar de descanso subterráneo de un vampiro que este usando Protean N3. El ritual le despierta si estaba dormido, pero no si está en Letargo. El ritual debe realizarse exactamente en el lugar donde entrará en la tierra y debe golpearse repetidamente el terreno con un látigo de cuero.

N4 Escrutinio (MSST)

Permite convertir un cuerpo de agua (charco, calderos de agua...) en instrumentos espías, permitiendo ver y oír como si se estuviese allí., el lanzador no podrá usar ningún poder de Auspex mientras se utilice escrutinio, si

N4 El Escudo Poderoso (DM)

Crea un escudo de fuerza invisible alrededor del hechicero, a unos 30cm de distancia, que detiene todos los proyectiles inanimados (incluyendo balas, cuchillos...), rebotan contra él pero no puede impedir que un individuo entre en combate cuerpo a cuerpo con él y use sus armas. Tampoco detiene los efectos de las Disciplinas y el Sol, aire o fuego lo atraviesan sin sufrir ningún efecto. Requiere 20min. mientras sopla en una tira de piel de vaca. Dura 1h. Se puede infundir con la esencia del ritual un cristal hueco para que al soplarlo, él u otro, se crea el escudo.

N4 Hueso de Mentiras (GJ)

Este ritual precisa un hueso de mortal; habitualmente, un cráneo, pero incluso una sarta de dientes servirá, el mortal debe llevar muerto por lo menos 200 años, puede ejercerse en 1 sola noche, durante la cual el hueso deberá absorber 10 de Sangre de Vástago, oscureciendo el hueso hasta volverlo de un rojo apagado, entonces, el hueso podrá usarse para hacer que quien lo sujete diga la verdad, cada vez que quien lo sujete trate de mentir, dirá la verdad, le guste o no, esto consume 1 de Sangre x mentira ennegreciéndose cada vez mas, hasta que se hayan utilizado los 10 de Sangre; entonces será tan negro como la noche, el hueso no podrá volver a utilizarse para este ritual.

N4 Inocencia del Corazón Infantil (CHN)

Enmascara al vampiro frente al Auspex N2, el que lo use percibirá un aura blanca y pura, limpia de vampirismo. Se debe llevar encima un juguete que haya pertenecido a un niño mortal mientras duran los efectos, si se utiliza para localizar a alguien se debe poseer algún objeto de este o conocer el nombre verdadero, si se centra en un lugar no podrá dirigirse sobre otro escenario mientras dure su efecto. Dura N° de h = éxitos requiere que se mezcle un poco de sangre de búho en los cuerpos de agua a utilizar. El taumaturgo sólo tiene que concentrarse para poder ver la escena

N4 La Maldición de Protean (CHN)

Transforma a un sujeto en murciélago: debe beber una redoma de sangre de murciélago vampiro rabioso. Se puede usar sobre mortales o Vástagos. Sólo se recupera la forma humana cuando se celebre el ritual de nuevo sobre él, o si se posee Protean N4

*Rituales Taumatúrgicos

N4 La Maldición Retardada (MSST)

Permite activar la vitae vampírica de un Ghoul cuando muera para que resucite como vampiro, como parte del requisito se pierde **temporalmente** 1 de Sangre **PERMANENTE** mientras dure, punto que se suministra al Ghoul y se gasta un 2º punto en alimentar al Ghoul, el 2º punto no podrá ser gastado por el Ghoul ni aunque se desee y el 1ª no cuenta ni siquiera en su reserva, tras la muerte del Ghoul y tras transcurrir un cierto periodo de tiempo, el punto de sangre convertirá al Ghoul en vampiro y el punto de sangre temporal vuelve al taumaturgo por lo que recupera su Reserva de Sangre

N4 Paz de los Muertos (CS*)

Este ritual causa que la víctima caiga en un sueño profundo, como el Letargo en desventajas, pero no en beneficios. El área afectada se determina con una tirada de Manipulación + Ocultismo DIF 6

1 éxito	1m ²
2 éxitos	10m ²
3 éxitos	100m ²
4 éxitos	1000m ²
5 éxitos	5000m ²

Cada turno el que permanezca en el área FV DIF 7 3 o + éxitos = permanece totalmente bien 2 éxitos = aturrido perdiendo 1 dado en todas las tiradas 1 éxito = no puede hacer nada Fallo = duerme 2min. Fracaso = duerme 2h

N4 Postrado (MSST)

Hace perder las capacidades curativas de la vitae vampírica impidiendo al afectado usarla para curarse, este efecto dura 1 noche x éxito e requiere que el lanzador ingiera una pequeña cantidad de sangre mezclada con laudazo, concentrarse durante 20min. Durante los cuales se gasta 1 de Sangre, las víctimas pueden gastar 1 de FV para ignorar el efecto durante 1 turno

N4 Protección contra Vástagos (GJ)

Igual que Protección contra Ghouls pero afecta a los vampiros, para el ritual se necesita 1 de Sangre de vampiro

N4 Rasgar la Mente (MSST)

Permite matar a una persona asesinando la psique de esta, para ello se consume el cerebro de un animal rabioso, lo que permite hacer un asalto telepático antes del amanecer a cualquiera que este a la vista, se efectividad se determina por Inteligencia + Empatía DIF FV del blanco 1 éxito = 1 contundente no absorbible, aunque el daño se reduce a la mitad para los Vástagos

N4 Regreso del Corazón (MSST)

La Humanidad del sujeto queda gobernada por la Jerarquía del Pecado, como si poseyera una Humanidad de 9 (no proporciona Humanidad 9, lo que hace es abrumarlo con el peso de su propia ruindad, el sujeto sigue poseyendo su Senda) teniendo que efectuar chequeos de degeneración por lo sus pillerías y aunque no les haga bajar de Senda les produce una gran sensación de culpa y despierta remordimientos. Dura 1h x éxito y es especialmente traumático para los Sabbat.

N4 Yugo del Alma (CS*)

La víctima de este ritual se encuentra espiritualmente atada a un fetiche (normalmente una muñeca). La víctima siente el dolor o placer que sufra la muñeca. Si lo que sufre la muñeca mataría a un humano o vampiro (incineración o decapitación de la muñeca) este morirá. De todos modos los estímulos deben ser provocados activamente. Si la muñeca arde en un incendio accidental, la víctima no sufrirá dolor, pero si es arrojada maliciosamente al fuego, la víctima sufrirá los dolores. La distancia respecto al fetiche no importa. Sólo alguien que no desee dañar a la víctima podrá destruir la muñeca rompiendo el encantamiento; la víctima no puede destruirla a menos que esté dispuesto a autodestruirse en el proceso. El ritual requiere una elaborada liturgia de al menos 2h y requiere que la víctima, que debe estar en un altar de piedra debe ser rodeada en un círculo perfecto de candelabros, cadenas de hierro, tiza y cuerda de cañamo. Desde fuera del círculo deben arrojarse al interior pelos de buey cortados y gotas de sangre de caballo enfermo a la vez que se canta las palabras del ritual. Después se entra en el círculo, abrir una brecha en la frente de la víctima y tocar con la muñeca la frente y el corazón de la persona. Una parte del alma de la víctima entra en la muñeca, entonces se introduce un alfiler para cabello en el corazón de la muñeca para atar el alma. Así quedan unidas. Las víctimas no están controladas mentalmente, pero suelen ser amenazadas con dolores para que obedezcan ciertas órdenes. La víctima puede hacer una tirada de FV para resistir el dolor (en vez de Resistencia + Fortaleza), incluso si la víctima ha sido quemada o expuesta al sol. El dolor experimentado en tales situaciones es tan intenso que para hacer alguna acción en ese mismo turno debe gastar 1 de FV.

*Rituales Taumatúrgicos

N4 El Alarido de la Banshee (SGJ)

El vampiro emite un horrendo sonido, tan fuerte que es ensordecedor. La persona que este mas cerca del vampiro cuando se use este ritual sufrirá la peor parte del ataque, su pelo se volverá blanco y envejecerá entre 1 y 10 años (si es mortal), los efectos del ritual son instantáneos, el componente material de este ritual es un collar en el que este engarzado un colgante tallado de una vieja lapida. Por razones evidentes, este ritual tiene escaso efecto sobre los vástagos, pero los lupinos resultan afectados de la forma normal.

N4 Cadenas de Vínculo Invisible (SGJ)

Este ritual permite que el vampiro cree una fuerza sobrenatural que mantenga inmóvil a una victima. Esta quedara encadenada mediante cadenas invisibles e intangibles, que la obligaran a mantenerse donde este. La victima puede tratar de moverse, pero las cadenas son demasiado fuertes como para que pueda romperlas, a menos que pase una tirada simple usando Fuerza DIF 8 y consiga 2 éxitos en un turno (la potencia afecta a esta tirada de la forma normal). Mediante este ritual puede encadenarse a un máximo de 4 victimas. El taumaturgo deberá hacer marcados gestos con las manos, pero no se necesita ningún componente material para lanzar este ritual.

N4 Caminante sobre brasas (SGJ)

Este ritual protege del fuego al vampiro durante un breve periodo de tiempo. El ritual endurece temporalmente la piel del vampiro y dura un máximo de una hora. durante este tiempo, el vampiro sigue pudiendo quemarse, pero recibirá la mitad de dados de daño de lo normal contra las llamas, el vampiro no es en absoluto invulnerable y atravesar un fuego andando seria una estupidez, pero este ritual puede permitir que el vampiro tome parte e incluso llame la atención en los rituales del Sabbat que utilizan fuego. El componente material de este ritual es un ungüento especial, que el vampiro se unta en las plantas de los pies descalzos.

N4 El Embrujo (SGJ)

Este ritual invoca un espíritu para que asuste tremendamente a un blanco, le hará bromas a la persona como lo hace un poltergeist, pero este espíritu tratara de provocarle a la persona un desmayo o un ataque de corazón (solo para los mortales), no hará daño directamente a la victima, pero puede conseguir casi el mismo efecto sin hacerlo, para determinar si un mortal se desmaya o sufre un infarto, el espíritu ha Asustar + Intimidación DIF Resistencia + Coraje/Moral del blanco. Este espíritu suele tener poco efecto contra los vástagos.

1 éxito	la victima esta muy asustada pero no sufre daños reales
2 éxitos	la victima esta tan conmocionada que no puede hacer nada durante varios min posiblemente horas.
3 éxitos	la victima se desmaya
4 éxitos	la victima entra en un estado de shock y puede sufrir un trauma psicológico duradero
5 éxitos	el espíritu provoca un ataque cardiaco a la víctima, matándola (si es mortal),a menos que la victima pase una tirada opuesta usando su propia Resistencia +Autocontrol DIF 8 si la persona sobrevive, es muy posible que su pelo se vuelva blanco

El espíritu permanecerá Carisma + Cultura de los Espíritus DIF 7

1 éxito	Una hora
2 éxitos	Una noche
3 éxitos	Una semana
4 éxitos	Un mes
5 éxitos	Un año

Los espíritus de embrujo tienen un valor de asustar de entre 3 y 5 (cada punto añade 1 dado a los intentos de asustar) y valores de Intimidación de entre 2 y 5, a discreción del narrador.

N4 Entrar en el Espejo (SGJ)

Permite meterse en cualquier espejo de tamaño suficiente como para que entre arrastrándose y utilizarlo como portal que lo transportara hasta el espejo mas cercano de un tamaño suficiente como para que pueda salir, si no hay ningún espejo, el vampiro saldrá por la luna de vidrio mas cercana, el espejo se "licua" cuando el vampiro lo atraviesa, provocando pequeñas ondas en él, una vez que el vampiro haya atravesado el espejo, este recobrara su forma original, pero no se podrá ver al vampiro. El componente material es un anillo con una esmeralda, que brillara cuando actué el ritual. El vampiro puede transportar una persona adicional, llevándole del brazo, si alguien trata de entrar después de que el vampiro haya pasado pero antes de que cesen las ondas del espejo, la persona queda cortada por la mitad, una mitad del cuerpo queda delante de un espejo y la otra mitad queda delante del otro, se puede permitir que la persona tire Destreza + Esquivar DIF 7 para ver si consigue pasar sin morir aunque la tirada es a discreción del Narrador.

*Rituales Taumatúrgicos

N4 Explotar al Vinculado (SGJ)

Permite que un vampiro utilice las disciplinas de cualquier individuo, vástago o mortal, que este vinculado por sangre directamente a él, no funciona para el vinculum creado por la vaulderie, ya que el vínculo de sangre debe ser directo, se usa principalmente con Ghouls, para usar su potencia u otras disciplinas, el blanco no podrá usar los rasgos mientras los use el vampiro, precisa que el vampiro transporte una pequeña ampolla que contenga 1 gota de la sangre del individuo vinculado. Este ritual tiene su origen en haiti, pero se ha difundido rápidamente.

N4 Respeto a los animales (SGJ)

El vampiro que lance este ritual podrá recorrer el campo sin que los animales supongan un peligro. los animales no tendrán miedo al vampiro y no mostraran aversión hacia el; lo aceptaran como a un igual y le permitirán el paso, aunque no le ayudaran en ningún aspecto, no se precisan componentes y los efectos duran 4h.

N4 Voz Embotellada (SGJ)

El taumaturgo priva a una persona de su capacidad de emitir cualquier sonido con la voz, mientras el vampiro este en posesión de la voz de la victima, esta permanecerá muda, se retira la voz con un cántico verbal y se introduce dentro de una botella con símbolos corporales, a continuación, debe colocarse un sello de cera sobre la botella, a partir de entonces, la victima será incapaz de hablar, pero no sufrirá ningún otro efecto, el vampiro que emplee este ritual podrá guardar la voz de la victima mientras el sello y la botella no se rompan.

N4 Protección contra Vitae (GA)

Parecido a protección contra vástagos, pero sólo funciona con vástagos de generación **inferior** a la del taumaturgo y el daño que recibe es de 2 letales

Ritual de

N5 Apagar la LLama Radiante (DM)

Incrementa la generación de un vampiro hasta la 13ª reduciendo sus rasgos y la Reserva de Sangre si es necesario y los efectos son permanentes. Se precisa de 1h y el objetivo debe estar inmóvil en el centro de un círculo trazado con su propia sangre. Si esta consiente no requiere nada más, pero si no se necesita una tirada de Inteligencia + Taumaturgia DIF FV necesario 3 éxitos. Este Ritual es sólo conocido por poderosos Taumaturgos y es muy extraño

N5 Caminar por la Umbra (LCT)

Requiere el sacrificio de un ser inteligente. El éxito depende también de la magnitud del poder sobrenatural de la criatura. El vampiro puede llevarse a otros consigo a la Umbra, aunque cada compañero requiere un sacrificio separado. El celebrante aparece en la Umbra desnudo, aunque conserva todos los objetos mágicos que lleve encima.

N5 Círculo de Protección contra Demonios (GC)

Igual que Círculo de Protección contra Ghouls pero afecta a los demonios, para el ritual se necesita 3 viales de agua bendita

N5 Círculo de Protección contra Espíritus (GC)

Igual que Círculo de Protección contra Ghouls pero afecta a los espíritus, para el ritual se necesita 3 puñados de sal marina pura

N5 Círculo de Protección contra Fantasmas (GC)

Igual que Círculo de Protección contra Ghouls pero afecta a los fantasmas, para el ritual se necesita 3 puñados de polvo de mármol de un lápida

N5 Contrato de Sangre (V)

Crea un vínculo inquebrantable entre las dos partes. El contrato debe escribirse con sangre del Taumaturgo y se tardan 3 días. El ritual se completa cuando ambas partes lo firman con su sangre, después de lo cual están obligados a cumplirlo o quemarlo.

N5 Corte de la Verdad Santificada (MSST)

Hace que no se pueda pronunciar nada que no sea cierto y cualquier pregunta directa que formule el que preside la cámara se contestará con el mayor de los candores sin omisión ni dobles sentidos, este ritual afecta a 1 sala durante 1 mes y requiere situar una cruz consistente en dos huesos superpuestos ante todas las entradas de la estancia incluidas las ventanas.

*Rituales Taumatúrgicos

N5 Encantar Talismán (GC)

Permite crear un Talismán para amplificar los poderes de Taumaturgia. El aspecto físico varía pero debe ser un objeto rígido de 1m de largo. El ritual requiere de 6h x noche durante 1 ciclo completo de luna (28 días) empezando en luna nueva (y acabando en la misma fase). Durante este tiempo gasta 1 de Sangre x noche y Inteligencia + Ocultismo DIF 8 1 tirada x semana debiéndose reunir 20 éxitos netos (*¿un poco excesivo no?*), si no, el talismán no se crea y hay que empezar de nuevo. Cuando se sujeta el talismán da los siguientes beneficios DIF +1 a TODA tirada de magia que tenga como objetivo al Taumaturgo. +2 dados a las tiradas de Senda primaria +1 dado a la realización de rituales. Si se usa el talismán como arma +1 dado a atacar. Si el dueño se separa de su talismán Percepción + Ocultismo DIF 7 para localizarlo. Si el talismán está en manos de otra persona ésta recibe +3 dados cuando use cualquier tipo de magia contra su dueño. Sólo se puede tener un talismán al mismo tiempo. La propiedad no puede transferirse.

N5 Escapar hacia un Amigo (GJ)

Permite desaparecer al entrar en un círculo previamente preparado y aparecer en las cercanías a una persona anteriormente designada que suele ser aliado o amigo, no surge directamente delante de su amigo, sino que se materializa a una distancia en la cual no puede ser visto, y usualmente puede oír a su amigo. Debe trazarse un círculo con fuego de 1m de diámetro colocando varios símbolos arcanos en los lugares precisos a su alrededor, el proceso lleva 3 o 4 noches y le cuesta 5 de Sangre del taumaturgo.

N5 Esculpir el Sirviente Perfecto (MSST)

Este ritual permite hacer sirviente leal desde el nacimiento, para ello el magus parte en dos a un bebe mortinato y derrama su sangre sobre el vientre de una mujer encinta, y hace que el niño que nazca se vea ligado de manera sobrenatural al magus convirtiéndolo en un sirviente totalmente leal, el lazo se crea bendiciendo o maldiciendo al niño, maldecirlo lleva sólo un instante y crea algún tipo de deformidad en este, bendecirlo requiere 5h todas las semanas hasta que la madre de a luz comenzando desde los tres primeros meses de gestación y provoca que el niño posea unos atributos de excepción (3 o 4 puntos en cada rasgo en vez de 2 y que su esperanza de vida sea de entre 100 y 120 años. Sea como fuere la Humanidad de este sirviente nunca podrá ser mayor de 6

N5 Fantasma en el Sistema (MSST)

Se tarda toda 1 semana, durante la cual los cánticos sólo se interrumpen para dormir durante el día, si tiene éxito circunvala los canales normales de las identidades, haciendo que los archivos de ordenador que contienen datos sobre el vampiro elegido desaparezcan y sean reemplazados por otros nuevos, lo que evita el seguimiento del vampiro en caso de mudarse o fingir su muerte, se precisa que quien lance el ritual funda un puñado de arena hasta convertirla en cristal y encierre una hormiga dentro de esa silicona mientras se enfría. Este ritual es de naturaleza Tecnomantica, por lo que al igual que la Senda de la Tecnomancia esta muy mal visto

N5 El Favor de la Cobra (MSST)

Tras derramar 1 de Sangre en un recipiente y combinarlo con hierbas y el veneno de serpiente, se recita un encantamiento y la pócima adquiere un color negro petróleo, tras esto se ingiere causando 1 agravado no absorbible. Durante todo un mes (30 días) todo el que ingiera la sangre de este sufrirá 1 agravado x punto ingerido

N5 La Maldición de Clitemnestra

Permite destruir a una persona por envejecimiento físico hasta que se deshace en un montón de polvo. Debe tener un objeto personal del sujeto y un poco de su sangre. Dura 1 día y el objetivo resiste con Resistencia + Fortaleza DIF N° de Sangre que se haya gastado el Taumaturgo en el ritual. Se necesitan 3 éxitos para salvarse y hasta entonces se le considera Tullido, temporalmente. Sólo afecta a humanos y causa, invariablemente, pérdida de Humanidad.

N5 Mano Amputada (MSST)

Este ritual impide la regeneración de un miembro amputado a un vampiro, aunque también afecta a ojos, lengua, dedos..., su realización requiere de una noche durante la cual se trata con diferentes componentes alquímicos, aunque los niveles de salud pueden recuperarse, la parte del cuerpo amputada no se regenerará sin la intervención de curas mágicas (Obeah puede curar los efectos de este ritual)

N5 Una Mente de las Cofradías (GJ)

Este es un ritual muy exclusivo, utilizado por el regente de una capilla dada, durante una comunicación simultánea con sus homólogos de todo el mundo, durante 2h deberá pronunciar cánticos y mirar fijamente a un espejo de plata, este ritual es una de las razones principales de que el clan Tremere este tan controlado y organizado: permite que los antiguos soliciten información actualizada relativa a la marcha de los planes de todos sus miembros.

Batu

***Rituales Taumatúrgicos**

N5 Piedra de la Forma Auténtica (MSST)

Elimina el disfraz de un individuo y descubre su forma original, podría descubrir a un Nosferatu ofuscado, devolver a la forma humana a un Tzimisce en Zulo... e incluso devuelve a la forma de Homínido o Lupus a un Garou, el ritual se lanza sobre una piedra pequeña del tamaño de una canica, tras completar el cántico baña la bola con 1 de Sangre propia. Para que haga efecto se debe tocar con la bola al oponente momento en que se realiza una tirada enfrentada de FV DIF Resistencia del contrario, si el lanzador consigue aunque sea 1 éxito recupera su forma original inmediatamente durante 1 turno. El N° de éxitos = N° de turnos que se debe de estar en la forma original

N5 Protección contra Demonios (GC)

Igual que Protección contra Ghouls pero afecta a los demonios, para el ritual se necesita 1 vial de agua bendita

N5 Protección contra Espíritus (GC) 3ª ed.

Igual que Protección contra Ghouls pero afecta a los espíritus, para el ritual se necesita 1 puñados de sal marina pura

N5 Protección contra Espíritus (GJ) 2ª ed.

Igual que Protección contra Ghouls, pero afecta a espíritus y fantasmas y necesita pura sal marina

N5 Protección contra Fantasmas (GC)

Igual que Protección contra Ghouls pero afecta a los fantasmas, para el ritual se necesita 1 puñados de polvo de mármol de un lápida

N5 Sueño Pétreo (GJ)

Crea una protección casi inexpugnable para un vampiro dormido, se deberá comenzar el ritual 2h antes del amanecer, al alba, una vez que se haya completado el ritual, se vuelve de piedra maciza, como una estatua de piedra, se puede transportar al Vástago de un lugar a otro, incluso bajo la luz del sol y permanecerá suspendido en ese estado hasta la siguiente puesta del sol, para despertar de esta forma se necesita gastar 3 de Sangre en lugar de 1, el brujo esta completamente protegido de las estacas y la mayoría de tipos de llamas y calor, pero se le pueden romper pedazos, mientras dura se esta totalmente incomunicado, incluido telepáticamente.

N5 Vires Acquirit Fundo (MSST)

Extiende el efecto de otro ritual, se recita una letanía, luego se rompe un reloj de arena y se espolvorea su contenido sobre una llama verde mientras se lleva a cabo el otro ritual. El Narrador decide cual es el efecto de este ritual, por lo general añade tiempo o potencia a otro ritual prolongando su duración o su efecto

N5 Carne de Papel (SGJ)

Este ritual hace que la Resistencia y la Fortaleza (si la tiene) del blanco disminuyan a 1 cada una, el blanco permanece en este estado durante 1 noche entera, sin embargo, el blanco conservara 1 punto adicional de Resistencia y Fortaleza por cada generación inferior a la 8ª, el componente material para este ritual es un trozo de papel con una imagen que representa a la víctima que rompe en pedazos cuando lanza el ritual.

N5 Corazón de León (SGJ)

Aumenta temporalmente la aptitud como guerrero, confiriendo al vampiro +2 a Fuerza, +1 a Destreza +1 a Resistencia y +3 a Coraje/ Moral aparte de todo esto, +2 a Pelea y Liderazgo. Los efectos de este ritual duran 20 min. Se debe descansar antes de que pasen 2h de la finalización de este ritual; de no ser así, comenzara a perder niveles de salud a la velocidad de uno cada 10min, hasta que descansa.

N5 Dominio (SGJ)

Este ritual erige una defensa muy eficaz en una zona. se tardan 3h en completarlo, dura toda 1 semana, el ritual se lanza sobre una zona concreta, de un volumen menor de 15m³ el ritual impide cualquier uso de las disciplinas de Animalismo, Auspex, Dominación y Presencia dentro de sus límites, si las usa alguien que no sea el lanzador, se debe incrustarse un sello hecho de hierro por encima de todas las puertas dentro de la zona afectada por el dominio, si se estropea o arranca un solo sello, todo el ritual quedara disipado.

*Rituales Taumatúrgicos

N5 Espíritu del Tormento (SGJ)

Este ritual permite que un vampiro invoque a un espíritu capaz atacar a otro ser, el espíritu combatirá por el vampiro, siempre que no corra ningún peligro personal. el espíritu solo se quedara durante un tiempo limitado, si sufre heridas estando en forma física, se marchara automáticamente, de no ser así, Manipulación + Ocultismo / Cultura de los Espíritus .

1 éxito	Un turno
2 éxitos	Una hora
3 éxitos	Una noche
4 éxitos	Tres noches
5 éxitos	Una semana

El espíritu tiene un aspecto inhumano y horrendo y sus características son:

- Físicos:	13 puntos divididos entre los tres
- Sociales:	3 puntos divididos entre los tres
- Mental:	7 puntos divididos entre los tres
- Virtudes:	Conciencia 0, Autocontrol 1, Coraje 4
- Talentos:	Empatía 3, Intimidación 3, Pelea 4.
- Tecnicas:	Sigilo 3
- Conocimientos	Cultura de Espíritus 2, Ocultismo
- Disciplinas	Asustar 2 (añade 1 dado x nivel a cualquier intento de asustar), Auspex 2, Ofuscación 5, Potencia 1, Vista espiritual y Manifestación (permite que asuma forma física)
- FV	7

El espíritu podrá permanecer con forma física durante 1 turno x punto de FV gastado

N5 Lombriz Mental (SGJ)

El vampiro que emplee este ritual creara una fuerza mágica en la cabeza de una victima que hará que este pierda el juicio lentamente, los efectos son horribles y extremadamente eficaces, el lanzador únicamente tiene que colocar su mano sobre la cabeza de la victima para que el ritual actúe. la victima solo sentirá una ligera quemazón. A lo largo de una semana, la victima comenzara a perder sus Atributos Mentales. el 1^{er} día, la victima pierde 1 de Percepción, el 2^o 1 Inteligencia y el 3^o 1 de Astucia; al 4^o día, se repite el ciclo hasta que todos los Atributos Mentales de la victima queden reducidos a 1. En ese momento, la lombriz mental deja de actuar. La victima podrá recobrar sus Atributos Mentales al ritmo de 1 x semana, aplicado al Atributo Mental que la victima decida esforzarse por recuperar, el componente material para este ritual es una pequeña garrapata teñida de rojo y pintada con un símbolo místico; entonces, se aplasta la garrapata y se aplica sobre la cabeza de la victima.

N5 Los Ojos de la Bestia (SGJ)

Durante 24h, el vampiro puede ver místicamente a través de los ojos de un animal, para que este ritual actúe, el vampiro deberá escoger al animal y tocarlo en la cabeza, a partir de entonces, el vampiro vera todo lo que vea el animal, pero no tendrá ningún control sobre adonde mire el animal o lo que haga, el vampiro deberá cerrar los ojos para poder ver lo que ve el animal, este es un poder especialmente útil cuando se usa el animal para montar guardia sobre el refugio del vampiro.

N5 Sed Insaciable (SGJ)

El vampiro crea dentro de otro vampiro una sed que no puede saciarse, durante el resto de la noche, únicamente la mitad de la vitae que consuma la victima le alimentara realmente, además, la victima tiene más riesgo de entrar en Frenesí (DIF +2 para resistirlo), el componente material es un puñado de sal.

Ritual de

N6 Arenas del Tiempo (CHN)

Encantar un mortero de mármol lleno de arena blanca y trozos de cristal en un ritual de 5h y pasar una tirada de Destreza + Ocultismo DIF 7 Si éxito las arenas frenarán mágicamente a cualquiera al que se rocíe con ellas. El blanco tardara en hacer una acción tantos turnos como éxitos del hechicero. Así si tuvo 5 éxitos hace una acción cada 5 turnos, si tuviera 2 de Celeridad, podría realizar una acción cada 3 turnos, pero al coste de 2 de Sangre.

***Rituales Taumatúrgicos**

N6 Digestión Refinada (MSST)

Los afectados por este ritual sólo encuentran sustento en la vitae cainita, lleva 3 noches y 5 de Sangre tanto de la víctima como del Taumaturgo (5 del taumaturgo y 5 de cada víctima, (para que no haya dudas)) y hace que la sangre que no sea de Vástago valga un tercio de su valor normal (redondeando hacia abajo) para el/los afectado/s. El ritual es permanente aunque el taumaturgo puede cancelarlo con un antídoto mágico que requiere de 5 de Sangre del afectado y el sacrificio de un mortal normal

N6 Resucitar a los Muertos (GJ)

Revivir a un ser muerto, permitiéndole que vuelva a habitar en el mundo de los vivos, sin embargo, esta no es una "resurrección" en el sentido más estricto: la criatura no está viva, ni tampoco no-muerta, se da vida al cadáver gracias a un espíritu al que se obliga a entrar en el cadáver durante un tormento de 8h mientras se vierte cera de velas negras sobre la garganta y el corazón del cadáver, (la cera ata inicialmente al espíritu con el cuerpo) y hay que marcar a fuego al cadáver en la frente con un símbolo místico que quiere decir "deudor", todo el ritual debe tener lugar dentro de un círculo de sal, cuyo diámetro debe equivaler a la longitud del cadáver desde la cabeza a la punta de los pies, además, el ritual precisa una oscuridad total, a excepción de la luz de la vela, el cuerpo utilizado debe ser lo bastante reciente como para que le quede tejido sobre los huesos, ya que el vínculo del espíritu con el cuerpo solo dura mientras quede tejido sobre este (la descomposición sigue al ritmo normal), esta es una experiencia atormentadora para el espíritu atrapado dentro y la mayoría desearan liberarse lo antes posible, esta es la principal medida de presión del brujo para que el espíritu actúe de acuerdo con sus deseos, ya que solo el tiene la capacidad de liberar al espíritu, aparte de eso, el ser encerrado puede hacer lo que desee con su nuevo cuerpo, evidentemente, es preciso haber invocado o conseguido de antemano al espíritu utilizado. La criatura tiene rasgos físicos = mitad de los que el cuerpo poseyese en vida, mientras el espíritu está atrapado dentro del cadáver, también sus rasgos se dividirán x 2, no puede resucitarse vampiros destruidos

N6 Ritual de Mantenimiento (GJ)

Prolongar el efecto de otro ritual, añade 6h a otro ritual con el fin de prolongar su duración o potenciar su efecto, por supuesto, los resultados de este conjuro difieren para cada ritual al que se le añada. ej: aumentara el alcance del Paseo por la Sangre hasta incluir la progenie del sujeto y quizás también a las personas de las que ha bebido sangre. Hará que el recipiente de Adoptar la Vasija de Transferencia intercambie sólo 1 de Sangre x cada 2 que tome. Puede volver una protección prácticamente indestructible. Puede hacer que la Purificación de la Carne elimine la Astilla del Sosiego Retardado. Puede mantener a un espíritu atrapado mediante el cadáver. El usuario puede hacer sugerencias sobre como debería funcionar esto, pero el Narrador es el juez último del alcance del "sostenimiento".

N6 Destrucción Plena de Ataduras (GJ)

Si bien muchos no se dan cuenta del alcance de su potencial y debe usarse con discreción, este cántico simple solo tarda 10min. en recitarse, la lengua se extirpa al final mismo del ritual, y restregarla sobre el objeto que se desee afectar, esta acción hace 3 agravados que no pueden absorberse, y no podrá hablar al menos durante 3 días o durante el tiempo que tarde en regenerar la lengua, además, le costara 1 de FV darse ánimos para hacerlo. El ritual abre cualquier objeto designado y ese objeto no podrá volver a cerrarse jamás (incluye grilletes, esposas, cofres, cajas, puertas, ventanas, cajas fuertes, cremalleras, heridas, paredes, libros, ojos, bocas, gaznates, agujeros en la tierra y cráteres de volcanes), también abre fronteras dimensionales que están ligadas a objetos físicos y destruye las protecciones permanentemente, no incluye vínculos de sangre, control mental ni la esclavitud, en todo caso, el Narrador juzgará el uso.

N6 El "Don" (SGJ)

Permite que un vampiro conceda parte de sus propias disciplinas a otro, poniendo sus manos sobre el blanco, la disciplina/ disciplinas exactas y el N° de puntos concedidos depende del que otorgue el "don". el ritual tarda 5min x punto transferido y el vampiro deberá tirar de Inteligencia + Ocultismo DIF 6 para juzgar cuanto proporción de una disciplina se ha transferido, si falla en la tirada, se detiene demasiado pronto como para que se de el "don" o bien espera demasiado tiempo y da demasiado, si se obtiene un fracaso, el taumaturgo pierde los puntos que quería dar, pero el receptor no los recibe, se han perdido. El "don" se usa con muy poca frecuencia, como es de esperar. Si el vampiro que concede el "don" quiere aumentar su disciplina, deberá pagar el mismo precio que si nunca la hubiera tenido

N6 Mente de Hierro (SGJ)

Este ritual hace que su blanco sea invulnerable al Auspex durante una noche, precisa un pendiente, alfiler de sombrero u otro objeto que contenga hierro y se lleve en la cabeza, el ritual debe lanzarse sobre el objeto, a continuación, este crea lo que podría llamarse "interferencia psíquica", bloqueando todos los usos de Auspex contra la persona que lleve encima el objeto. La persona que use Auspex sabrá que algo va mal, pero no el qué.

Batu

***Rituales Taumatúrgicos**

N6 Tela de Araña (SGJ)

El vampiro puede crear una red que se parece a una telaraña en todos los aspectos, salvo que la tela tiene el tamaño suficiente como para llenar una habitación grande y es lo bastante pegajosa y resistente como para capturar y sujetar a las víctimas, el vampiro teje una tela usando las manos extendiéndola para conseguir una telaraña de cualquier forma deseada el vampiro podrá usar esta tela para recubrir un refugio como medida de protección, o alguna otra zona, para atrapar comida. No es posible utilizar esta red como forma de ataque, ya que la tela sale despacio y debe tejerse para que adquiera forma. El vampiro es inmune a las telas que haya creado y no puede quedarse pegado en ellas. Una víctima puede intentar soltarse, si consigue 3 o + éxitos en una tirada simple usando la fuerza DIF 6 (la potencia funciona de la forma normal). Se puede hacer una tirada Destreza + Esquivar para ver si puede evitar pisar la red cuando trate de pasar de largo, el componente material es una araña viuda negra que se deberá aplastar y comerse.

Ritual de

N7 Divorcio del Alma (GJ)

Separa el espíritu de una persona de su elemento físico, si bien el espíritu queda aprisionado en el cuerpo, la persona afectada no podrá usar ni recuperar FV, todas sus Habilidades y Virtudes descienden a 1 y se vuelve casi incapaz de pensar de forma creativa, no tiene motivación, apenas tiene emoción (Empatía =0) y es el doble de susceptible a la Dominación, Presencia o similares, se vuelve letárgico, abúlico, deprimido y lento, este conjuro es que puede usarse sobre un N° de personas prácticamente ilimitado, durante el ritual, el taumaturgo deja caer semillas muertas de granada en un anillo alrededor del blanco, pronunciando con cada una un cántico breve y enigmático, el blanco podría ser una sola persona, una casa, un edificio de oficinas, una manzana de casas o incluso una ciudad, el usuario debe estar andando (soltando una semilla a cada paso), de tal manera que, después de las 7h iniciales de cántico, el ritual puede prolongarse entre 10min y varios años, se mantiene activo hasta que se desplace 1 de las semillas (enterrarlas es una buena idea), aun así, si se dispersan las semillas sobre una zona amplia, es cuestión de tiempo que una cambie de posición.

N7 Hueso de la Sed Eterna (MSST)

Encanta un arma de hueso o marfil para que haga agravado que es capaz de atravesar carne y hueso sin ninguna dificultad y drenando la fuerza de quienes hiera, se tardan 3 noches en encantarla y el magus debe tallar el arma con sus propias manos y después bañarla en la sangre de un neonato de 1 año de edad todas las noches, en “contribuyente” de la 3ª noche debe de ser el propio chiquillo del lanzador, la sangre utilizada será absorbida x el arma y no puede utilizarse en nada más. El daño que haga dependerá de la naturaleza del arma (ya sea espada, daga, hacha...) y absorberá 1 de Sangre del blanco x nivel de daño infligido. Sólo puede ser destruida si absorbe 20 de Sangre de un mismo blanco y se incinera inmediatamente.

N7 Ojos del Siempre Vigilante (MSST)

Este ritual es utilizado en las Capillas y Fortalezas Tremere más importantes; se tardan 5 noches y a 3 Taumaturgos para que ayuden en los cánticos y los ojos de 7 vampiros que hayan mentido a alguno de los Vástagos implicados en el ritual que se sumergirán en un preparado alquímico especial que se hervirá durante la ejecución del ritual. Una vez finalizado, encanta a una estructura (edificio, refugio, recinto...) y dura 1 década, su renovación exige al menos 1 de los Taumaturgos que participo originalmente y mientras dure todos los Vástagos dentro de la estructura serán inmunes a la Ofuscación, Quimerismo y demás poderes ilusorios, incluidas algunas permutaciones de Dominación (hay que tener en cuenta que a discreción del Narrador, los poderes de N superior al del Ritual no son afectados por el mismo)

N7 Escalofrío del Sable del Viento (SGJ)

Este ritual permite que el vampiro taumaturgo cree una hoja de fuerza telequinésica tan delgada y precisa que puede decapitar a cualquiera al que el vampiro señale con el dedo, los efectos de este ritual son aun mas aterradores porque lo único que ven los testigos es la cabeza que se separa del cuerpo, los efectos de este ritual son mortales para casi cualquier criatura con cabeza, incluyendo vampiros, el taumaturgo tira Percepción + Armas de Fuego DIF 8 para apuntar con el sable de viento, la víctima tiene una pequeña posibilidad de evitar el efecto si consigue 1 éxito en Destreza + Empatía DIF 9 se necesita un trozo de cristal delgado y transparente de 2.5cm por 5cm para activar el ritual, el taumaturgo deberá partir en dos el cristal; no necesita ver al blanco, pero debe saber donde esta.

*Rituales Taumatúrgicos

N7 La Sombra del Lobo (SGJ)

Este potente ritual permite transformarse en Lupino durante una noche. El jugador debe desarrollar un Lupino base, como recién creado. El tipo de Lupino depende de la naturaleza exacta del ritual, hay variedades. Sufre todas las limitaciones y beneficios de un Garou. El componente material es una capa hecha de la piel de un lobo.

Ritual de

N8 Cadena de la Línea de Sangre (GJ)

Confiere poder sobre la prole de otro vampiro, de forma similar a una variación limitada de vínculo de sangre, este ritual ocupa 3 noches y debe terminar en una noche de luna llena, con la muerte del Vástago a cuya prole desee controlar el usuario, el Vástago diaboliza al sujeto, además de los efectos normales de la diablerie, lo aprende todo sobre la prole del sujeto, y la prole de dicha prole, hasta el último miembro de la línea de sangre, cuando el usuario se encuentre con cualquiera de estos vástagos, puede ordenarle de cualquier forma, forzándole a obedecer, el vástago "esclavizado" puede resistirse a este poder haciendo una tirada opuesta de Astucia + Autocontrol DIF FV del taumaturgo contra la tirada de Manipulación + Liderazgo DIF FV del blanco, la diferencia entre éxitos N° h que pasarán antes de que el lanzador del ritual pueda volver a tratar de dar ordenes al defensor o N° h que pasaran antes de que el defensor pueda volver a hacer una tirada para resistirse, en este último caso, N° de éxitos es acumulativo, así que el lanzador del ritual puede fácilmente doblegar la voluntad de un vástago de voluntad débil y puede darle ordenes durante periodos prolongados, además, el vampiro afectado comienza a encariñarse con el lanzador del ritual (es posible resistirse a este efecto con una tirada similar y deberá hacerse el mismo tipo de tirada antes de que el vástago dominado pueda atacar de alguna manera al brujo)

N8 Hueso del Vástago (GJ)

Crea un arma encantada hecha de hueso o marfil, el ritual precisa toda la sangre de un vástago que el arma absorberá. El arma encantada inflige heridas agravadas, cuando se usa, el arma parece "beber" la sangre que caiga sobre ella. Se precisa de 2 noches para hacer el ritual

N8 Hoja de la Flor Prohibida (MSST)

Este ritual requiere el cuerpo de 1 vampiro diestro en el manejo de la espada, el cuerpo debe vaciarse de sangre aunque hay que dejar una pequeña cantidad (1 de Sangre) para su uso posterior. El arma a encantar debe forjarse 7 veces mientras el Taumaturgo recita su encantamiento, tras esto, el magus bebe el último punto de Sangre de la víctima antes de atravesarle el pecho con la hoja del arma, el cuerpo se convierte inmediatamente en una nube de cenizas que absorberá la hoja no dejando más que una marca ennegrecida, el arma pasa a ser receptáculo del alma del Vástago asesinado. El creador del arma o cualquiera que se la haya dado, será el único que podrá esgrimirla sin peligro, cualquiera otra que lo intente sufrirá 1 agravado x turno que este en contacto. La hoja retiene todas las Habilidades y Disciplinas del vampiro muerto y se las otorga a su dueño, además hace daño agravado; el espíritu de su interior no puede comunicarse con nadie por ningún medio, a menos que el arma sea destruida, liberándolo

Ritual de

N9 Arma del Alma del Vástago (GJ)

Crea un arma encantada muy similar *Hueso del Vástago* N8, el ritual precisa toda la sangre de un vástago que sea también un experto en el uso del arma a encantar, como antes, esta sangre se absorbe y no puede usarse de otra forma, el arma creada mediante este ritual se convierte en el recipiente del alma y la FV del vástago sacrificado, el taumaturgo que dirige este ritual tiene una gran cantidad de control sobre la nueva personalidad y objetivos del arma y suele imbuir al arma de un deseo irrefrenable de proteger al taumaturgo, el arma mantiene todas las Habilidades, Disciplinas, etc. del vástago para crearla, pero todos sus recuerdos parecen lejanos y sin importancia. Durante el ritual, el arma recibe un nombre nuevo y podrá comunicarse telepáticamente con su usuario, a todos los efectos, el arma es un ser de pensamiento independiente, con sus propios objetivos, Habilidades y Disciplinas místicas.

*Rituales Taumatúrgicos

Ritual de

N10 Debilidad Invulnerable (GJ)

Se tarda 1 año en lanzar el conjuro y se necesitan muchísimos componentes complejos, el + importante un gran diamante bañado en sol durante todo 1 día sin nubes y en el que estén grabados los símbolos de la vida y la muerte, entonces, se consume esta gema en la última noche del ritual, permanecerá dentro del cuerpo del brujo hasta que se descomponga lenta y místicamente después de un N° años = éxitos Resistencia + Ocultismo DIF 4 durante ese tiempo (o hasta que se extirpe la piedra del cuerpo del usuario), el lanzador del conjuro será inmune al fuego, el calor y la luz del sol, además, el puede mantenerse despierto por el día, durante un N° h = éxitos Resistencia + Fortaleza DIF depende de la h del día, la sangre adopta cualidades asombrosas; el que beba 1 de Sangre no solo obtendrá los beneficios normales de la vitae de antiguo, sino que será inmune al fuego, el calor y la luz del sol durante 1h x punto de sangre que haya bebido de el.

Biotaumaturgia

Este tipo de Taumaturgia no exige el gasto de 1 de Sangre pero es necesario 1 semana de trabajo x cada tirada, además tiene un coste medio de 1000\$ x semana x el N usado y un laboratorio

N1 Investigación Taumatúrgico Forense

Estudiando la sangre, cabello o restos puede determinar tipo de criatura (natural o sobrenatural), edad, sexo, raza, clan, tribu, generación, si ha cometido o no diablerie, si hay signos de Vicisitud, Dones Garou, Disciplinas Vampíricas...

SIST: Inteligencia + Medicina DIF 5 1 éxito = 1 pieza de información

N2 Experimentación Animal

Altera formas de vida inferiores, modificando su tamaño Atributos, Habilidades, instintos, naturaleza, ecología, disposición interna y apariencia.

SIST: Inteligencia + Medicina DIF 8 1 éxito = 1 modificación a elegir entre +/-1 en Atributos, +/-2 en Habilidades, añadir o quitar 1 instinto, añadir o quitar 1 patrón de comportamiento, añadir o quitar 1 aspecto de su ecología (dieta, hábitat...), añadir o quitar 1 característica física (pata, tentáculo...).

El Narrador debe autorizar cada cambio, puede repetirse tantas veces como se desee, sólo puede utilizarse este poder con criaturas menos complejas que el ser humano

N3 Cirugía Taumatúrgica

Realizando operaciones quirúrgicas se pueden curar heridas en criaturas naturales y sobrenaturales incluyendo heridas agravadas.

SIST: Astucia + Medicina DIF 7 1 éxito = cura 2 de Salud normales o 1 agravado, no se puede operar + de 1 vez una herida

N4 Experimentación Humana

Permite realizar alteraciones en humanos.

SIST: Igual que *Experimentación Animal* N2

N5 Experimentación Sobrenatural

Permite realizar alteraciones en criaturas sobrenaturales (Lupinos, Wraith, Vampiros, Magos, Hadas...)

SIST: Igual que *Experimentación Animal* N2

Taumaturgia Sielánica (Sólo Telyavos) Edad Oscura

Siempre que no se especifique nada FV DIF nivel de la Senda a utilizar +3 y gastar 1 de Sangre
Se debe escoger 1 de las 2 Sendas como principal ya que los Telyavos no tienen la Senda Sanguínea como primaria

-Senda del Mundo Sombrío

N1 Ver a los Muertos

Permiten ver a los fantasmas que habitan en la zona pudiendo determinar su actitud general

SIST: 1 único éxito permite detectar la presencia de cualquier fantasma en la zona, + éxitos permiten determinar detalles sobre su actitud. Hay que utilizar 1º este poder para usar el N2 y N3

N2 Repeler a los Muertos Iracundos

Permite rechazar a los fantasmas hostiles de una zona determinada

SIST: N° de éxitos = N° h que el fantasma debe permanecer alejado. Para asegurarse el rechazo permanente hacer una nueva tirada de FV DIF 8 (1 sólo éxito necesario) para que el vampiro pregunte que debe hacerse para satisfacerle y abandone el lugar permanentemente

N3 Dominar a los Muertos Recientes

Con este poder se puede dar órdenes a los fantasmas, de este modo se podrán recibir respuestas a preguntas y exigir otras tareas sencillas siempre que no requiera la presencia física

SIST: Tirada enfrentada de FV (casi todos los espíritus FV 5) 1 éxito = 1 pregunta u ordenar una acción

N4 Hueste de Almas

Levanta una tropa espectral para que actúe contra los enemigos

SIST: Gastar 1 adicional de Sangre N° éxitos = N° de Zánganos (espíritus sin mente) que puede llamar, dura hasta el amanecer. No pueden materializarse x completo en el plano físico pero pueden usar sus propios poderes para arrojar objetos y ahuyentar atacantes (determinado x el Narrador)

N5 Recorrer la Senda de las Sombras

Permite cruzar la barrera que separa el mundo de los vivos y los muertos

SIST: Gastar 3 de Sangre y 2 de FV tirar FV DIF 8. 1 éxito permite entrar, 3 permiten llevar a otra persona. Mientras que este en el Inframundo podrá hablar y actuar como si estuviera en el plano físico pudiendo recibir y hacer daño a/ de los espíritus. Al usar este poder el cuerpo desaparece del plano físico para rehacerse en el plano del Inframundo. Este poder no permite viajar al Inframundo + profundo.

Taumaturgia Sielánica (Sólo Telyavos) Edad Oscura

-Senda de la Sangre del Mundo

Esta Senda se utiliza en terrenos en donde se esta en sintonía, generalmente se está en sintonía automáticamente con la tierra natal pero un ritual permite entrar en sintonía con cualquier terreno

N1 Ojos de la Tierra

Permite “ver” lo que ocurre dentro de 15km de su refugio. No se percibirán sonidos salvo que se sepa leer los labios y las visiones no siempre serán claras. Si se desea seguir a alguien durante + de 1 noche se debe encontrar después de cada ruptura del contacto. Puede repetirse tantas veces se quiera

SIST: Ingerir una infusión de su sangre (el punto gastado por la tirada) mezclada con tierra, hierbas, hojas, pellejo animal y plumas de de pájaro (o sangre de estas criaturas) N° éxitos = duración

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1h

3 éxitos 1 noche

4 éxitos 1 semana

5 éxitos 1 mes

N2 Raíces de Poder

Permite mejorar las capacidades físicas siempre que se mantenga el contacto con el suelo

SIST: Cortarse la planta (el punto de Sangre que hay que gastar) de los pies y dejando que la sangre empape la tierra. 1 éxito = +1 a 1 Atributo Físico, no pueden subirse x encima de 5 pero puede combinarse con el bombeo. Dura 1 escena y cubre una zona de 15m desde donde la sangre toco la tierra

N3 Árbol Protector

Permite fundirse con 1 árbol que quede dentro del reino con el que esta en sintonía pasando desapercibido y protegiéndose del Sol.

SIST: Beber una mezcla de vitae y sabia antes de hacer la tirada y gastar 1 de Sangre

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1 escena

3 éxitos 24h

Dentro del árbol perderá todo contacto con el mundo exterior. Si se tala el árbol recibe 5 de daño letal, si se quema 5 agravados ambos daños no absorbibles aunque recuperables con el gasto adecuado de sangre

N4 El Proceder de la Bestia

Permite transformarse en cualquier animal que exista dentro de su dominio y en algunos casos cambiar de una forma a otra. El vampiro ganará los Atributos y Habilidades Físicas de la criatura elegida aunque conservará su naturaleza vampírica, en esta forma sólo se pueden utilizar disciplinas mentales y otros poderes que el Narrador estime razonable

SIST: Bebe una mezcla de su sangre con la de 1 animal, gasta 3 de Sangre después, 1 éxito = 1 transformación en un animal

N5 Senda de la Piedra

Transforma al vampiro n una especie de dolmen, con lo que podrá soportar el día y será inmune a las llamas, además puede moverse de forma limitada

SIST: Gastar 3 de Sangre, N° éxitos = tiempo, a pesar de el aspecto de dolmen los ojos, oídos, extremidades... seguirán funcionando normalmente, pero DIF +2 a acciones físicas y movimiento una 4ª parte de lo normal.

1 éxito 1 turno

2 éxitos 1 escena

3 éxitos 1h

4 éxitos 1 noche

5 éxitos 1 mes

El efecto se puede cancelar en cualquier momento

*Rituales Sielánicos

El SIST de los Rituales Sielánicos es el mismo que el de los rituales Taumatúrgicos

Ritual de

N1 Ser Uno con la Tierra

Se combina la propia sangre con alguna sustancia natural y se ingiere, a continuación se gastan 2 de Sangre y FV DIF 7 si tiene éxito permite estar en sintonía con la tierra y utilizar los poderes de La Sangre del Mundo. El área afectada no puede superar los 25Km². No se puede estar en “sintonía” con dos sitios a la vez. Cada vez que se hace se anula el anterior. El ritual debe realizarse antes del amanecer.

Ritual de

N4 Alma del Dominio

Permite conocer instantáneamente cualquier amenaza contra la tierra o los animales del dominio. Además se conoce la localización de cualquier fuerza hostil, se puede predecir patrones de tiempo que afectan al dominio y se puede ejercer un sutil control sobre los elementos del dominio (ocultar caminos con los árboles, aumentar el cauce de un río para obstaculizar, causar desprendimientos para bloquear pasos montañosos...). Para realizarlo, debe enterrarse lo más cercano al centro del dominio durante 1 día completo, al despertar debe ingerir una combinación de su sangre con la tierra en la que se ha enterrado. Tras esto deben gastarse 8 puntos de sangre semanales para mantenerse la conexión indefinidamente incluida la semana en la que se hace el ritual, si alguna semana no se gasta esta sangre el ritual debe ser repetido. El Narrador tiene la última palabra sobre lo que se puede hacer con este ritual

Ritual de

N5 Tocar la Mente del Protector

Este ritual solo debe ser usado en circunstancias extremas, se debe meditar durante 1h, después se gastan 5 de Sangre y FV DIF 9 si éxito vale. Se ganan 10 puntos a repartir entre Atributos Físicos y Mentales (No se pueden subir por encima del máximo x generación). Además es posible utilizar las disciplinas que se posean como si tuviesen un nivel más (ej. Si se tenía Presencia 4 ahora se tiene 5 y se puede usar *Majestad*) además se puede mantener despierto sin tiradas de Senda y la luz del Sol no le afecta mientras que no le de directamente a la piel. Este ritual dura hasta el siguiente anochecer. Un Fracaso inflige 5 agravados absorbibles normalmente y puede adquirir un Trastorno permanente si no supera FV DIF 6.

Taumaturgia Oscura (Sólo Infernalistas)

Siempre que no se especifique la tirada es FV DIF nivel de la senda a utilizar +3 y gastar 1 de Sangre.

Para poseer Taumaturgia Oscura se debe seguir la **Senda de Las Revelaciones Perversas**, si se es del Sabbat; esta Senda de iluminación seguida por los Infernalistas del Sabbat es una corrupción de los principios de *Video Nefas* que cayó en el olvido; recuperada a finales del S. XVI como Senda de Iluminación, ya sea a propósito o x el paso del tiempo tiene poco que ver con su antecesora; otros Infernalistas como Baali pueden seguir otras Sendas como la Senda Colmena u otras

-*Video Nefas* (Senda de las Revelaciones Perversas) Edad Oscura

N1 Ver lo No Visto

Atisba en el mundo de los espíritus.

SIST: Automático, se ve a todos los espíritus cercanos, incluyendo Demonios y Wraith como si se hubieran materializado. DIF +1 a todas las acciones mientras se usa este poder.

N2 Descubrir el Dolor del Corazón

Contempla el corazón del blanco (ya sea material o espiritual, débil o poderoso) y determina lo que + quiere ocultar.

SIST: N° éxitos determina el conocimiento revelado 1 éxito si se siente culpable o no de algo 5 éxitos detalles específicos acerca de pecados, enemigos y faltas

N3 Tomar el Momento

Sondea la mente del blanco y extrae recuerdos y pensamientos.

SIST: 1 éxito = 1 recuerdo específico (ej. Sus intenciones inmediatas; si sabe del infernalista...)

N4 Preguntar a los Huesos

Permite obtener un atisbo del futuro

SIST: Tallar las runas sobre los huesos de un ser conciente y vivo (hace falta uno nuevo cada vez)

1 éxito Futuro inmediato

2 éxitos Hasta 1 semana

3 éxitos Hasta 1 mes lunar (28 días)

4 éxitos Hasta 6 meses

5 éxitos Hasta 1 año

Muestra el desarrollo + probable no lo que ocurrirá con certeza

N5 Recordar el Acto Sangriento

Invoca un Espectro de Venganza

SIST: Hacerse en un lugar donde se haya derramado sangre, para invocar al demonio que aparece como víctima del acto de violencia mostrando sus heridas y posee el poder de rastrear a "su/ sus" asesinos x tierra y mar para vengarse. 1 éxito = 24h buscando al/ a los asesino/ s

Fuerza y Resistencia 5, Destreza 2, Sociales 0, Mentales 2, Pelea5, Sigilo 5 especializado en esperar pacientemente Potencia 4, Fortaleza 3 Sangre10 FV 5 inmune a Presencia o Dominación. Hace daño agravado, la presa hace 7 dados de daño + Potencia letal

Taumaturgia Oscura (Sólo Infernalistas)

-Senda de las Cadenas del Placer

Creada para corromper a muchas almas. Muchas víctimas desarrollan una dependencia del infernalista a causa de este poder; sus efectos son como una droga, consumiendo la voluntad de la víctima con el paso del tiempo

SIST: Los afectados querrán repetir una y otra vez, teniendo que tirar Autocontrol DIF 6 para ser capaz de resistirse, cada exposición DIF +1 Máx. 9. Esta senda es extremadamente efectiva, creando adictos al placer que servirán al infernalista a cambio de una dosis.

N1 Éxtasis

Este poder produce un intenso placer a la víctima, vástago o mortal, simplemente tocando al infernalista

SIST: Automático Gastar 1 de Sangre el blanco sentirá placer mientras el infernalista mantenga el contacto, y debe pasar Autocontrol DIF 6 para hacer algo que no sea limitarse a disfrutar, se puede prolongar los efectos cuanto quiera, pero si se interrumpe el contacto, habrá de gastar otro de Sangre para restablecerlo

N2 Sobreestimación

Este poder es una versión reforzada de *Éxtasis* N1, es tan efectivo que algunas personas llegan a sentir dolor, e incluso pueden perder la conciencia a causa del placer.

SIST: Gastar 1 de Sangre el blanco gasta 1 de FV para llevar a cabo Autocontrol DIF 6 un fallo indica que el personaje ha quedado inconsciente al intentar resistirse al placer.

N3 La Ola de Placer

Puede causar placer a más de una víctima a la vez, sin necesidad de contacto físico.

SIST: Gastar 1 de Sangre x persona y afecta 1 persona x turno sin límite de personas efectos = *Éxtasis* N1, pero sólo basta con el contacto visual, los efectos se mantienen mientras los blancos permanezcan a la vista del personaje y este mantenga la concentración.

N4 Contorsiones de Gozo

Con un simple toque, el infernalista puede hacer que su víctima sufra espasmos de placer, quedando tendida en el suelo, estremecida y retorciéndose incontrolablemente durante horas.

SIST: Tocar a la víctima, Carisma + Subterfugio DIF FV del blanco que no podrá hacer otra cosa que retorcerse de placer sobre el suelo

1 éxito	1min.
2 éxitos	5min.
3 éxitos	30min.
4 éxitos	1h
5 éxitos	1 noche

N5 El Ardor de Mil Abrazos

Este poder daña gravemente a la víctima, causando un trauma extremo en su sistema nervioso.

SIST: Tocar al blanco y gastar 1 de FV y 1 de Sangre, si es humana, pierde 7 niveles de salud -1 x cada éxito en Resistencia + Atletismo DIF 7 los vampiros misma tirada, pero los éxitos no cuentan para determinar el daño inflingido, fallar hace caer en letargo durante tanto tiempo como dicte su Humanidad si éxito, Autocontrol DIF 7 para no entrar en Röttschreck.

Taumaturgia Oscura (Sólo Infernalistas)

-Senda del Conocimiento Secreto

El Narrador tiene la palabra sobre si permite esta Senda o no, ya que puede “destripar” la Crónica (yo no la dejaría bajo ningún concepto)

N1 Susurros

Extraer de forma espontánea información general sobre un sujeto del fondo de su propia mente, incluso aunque nunca se hayan encontrado antes, incluyen nombre, ocupación, edad, residencia, y si tiene familia. Descubrir esta información casi no lleva tiempo al personaje.

SIST: Establecer contacto ocular Percepción + Empatía DIF FV del blanco, que debe encontrarse Máx. 1.5m No funciona sobre los seres sobrenaturales, incluidos los Ghouls.

N2 Secretos en las Tinieblas

Permite reunir un poco mas de información, incluyendo los nombres de los miembros de su familia, sus N° de teléfono, donde trabajan, y lo que les gusta u odian hacer.

SIST: Percepción + Empatía DIF FV +1 del blanco funciona en criaturas sobrenaturales. No revelará secretos profundamente guardados, como el hecho de que alguien que sigue la mascarada es un vampiro.

N3 Lo Oculto

Permite conseguir información muy privada sobre su victima (un secreto menor que intenta esconder de todo el mundo) puede saber el nombre de una persona de la que dice que le agrada cuando en realidad ocurre lo contrario, de la ultima persona con la que tuvo relaciones intimas o cual es su mayor deseo.

SIST: Percepción + Empatía DIF FV +2 del blanco, pero usarlo lleva 1 turno completo

N4 Profecía Oscura

Puede predecir el futuro, pero sus profecías se centran siempre en las posibilidades mas funestas, la información adquirida es críptica en el mejor de los casos, y es ciertamente posible que el futuro cambie.

SIST: Astucia + Investigación DIF 8 la información debería ser siempre misteriosa, pero puede hacerse mas clara según éxitos. 1 éxito le ofrecerá unas visiones que rayaran en lo incomprensible.

N5 Desvelar el corazón del misterio

Permite descubrir cualquier conocimiento perdido para el mundo: las localizaciones de tesoros ocultos, los nombres secretos de los demonios, o los escondrijos de poderosas criaturas.

SIST: Percepción a secas DIF a discreción del Narrador (generalmente 9 o 10), y solo revelara los misterios cuya respuesta no conozca **ningún** mortal ni vampiro.

-Senda de la Corrupción / Rego Venalis

No confundir con la *Senda de la Corrupción* que poseen los Tremere y Setitas que yo al principio las confundí y la pasé de largo, que es por lo que no aparece en la ediciones anteriores

N1 Terror de la Noche

Escudriña las profundidades del alma del blanco extrayendo imágenes de su condenación personal inspirándole un profundo miedo.

SIST: N° éxitos se resta a la reserva del blanco, hasta que este supere de los efectos mediante Senda / Camino DIF 6 (1 intento x noche) Vampiros y otros seres Sobrenaturales pueden entrar en Frenesí si fracasan esta tirada

N2 Corazón Venenoso

Hace que la víctima sucumba a sus impulsos siniestros mirándola a los ojos y susurrando una tentación.

SIST: N° éxitos = fuerza del impulso. Si se hace sobre un vampiro se debe gastar 1 de FV. Se resiste con Camino/ Senda DIF FV del Infernalista

Batu

Taumaturgia Oscura (Sólo Infernalistas)

-Senda de la Corrupción / Rego Venalis

N3 Embaucar al Ojo del Corazón

Permite asumir la imagen de un ser querido del blanco para tramar traiciones y extender la corrupción.

SIST: N° éxitos = verosimilitud (igualdad) de la suplantación. 1 éxito = impresión aproximada; 5 éxitos = copia perfecta. Sólo se copia la imagen, nada más

N4 Nombrar el Crimen

Sugiere un pecado al blanco que puede ir desde un acto malvado a una actitud general.

SIST: N° de éxitos = duración. Gastando 1 de FV el blanco puede tirar su FV permanente DIF 6 para resistirse hacen falta + éxitos que el Infernalista

1 éxito	1 turno
2 éxitos	1h
3 éxitos	1 noche
4 éxitos	1 semana
5 éxitos	1 mes

N5 Liberar el Alma Oscura

Permite insuflar vida a una sombra para que le sirva durante una noche

SIST: Matar a la víctima mortal y proyectar los restos de su anima en su sombra (tirada normal de Senda). La sangre del corazón de la víctima proporciona la fuerza para animar la sombra-fantasma que queda bajo el control del vampiro. La sombra es un servidor casi invisible que puede espiar, atravesar objetos materiales y comunicarse mentalmente a cualquier distancia. Se desvanece al siguiente amanecer.

-Senda del Dolor / Rego Dolor

N1 Golpear el Miembro Roto

Con este poder, se puede reabrir una vieja herida de la víctima si consigue tocarla

SIST: Tocar el objetivo 1 éxito = -1 nivel; absorbible normalmente. Aparece como una herida antigua que se ha abierto de nuevo.

N2 Dolor Fantasma

Hacer que el dolor arrase el cuerpo de su oponente

SIST: el objetivo sufre las penalizaciones por heridas, pero sin perder realmente los niveles de salud. N° éxitos = N° niveles de salud "perdidos". Puede dejar inconsciente a un enemigo, si recibe las suficientes para llegar a incapacitado. Vampiros y otras criaturas sobrenaturales FV DIF 6 para resistir daño. La regeneración o gasto de Sangre eliminan las penalizaciones como si fuesen. Dura 1 escena

N3 Maldición de los Sentidos

Ataca los sentidos del blanco, dejándolo sorda, ciega y confusa.

SIST: 1 éxito = priva temporalmente 1 sentido, por lo general 1° la vista. Si es vampiro gastar 1 de Sangre x cada éxito para recuperarse.

También elimina penalizadores del blanco, 1 éxitos = elimina 1 de penalización (alguien bajo los efectos de este poder podría no darse cuenta de sus heridas). Dura 1 escena

Taumaturgia Oscura (Sólo Infernalistas)

-Senda del Dolor / Rego Dolor

N4 Alimentar la Corrupción

Convoca familiares y demonios menores para que infesten la carne de la víctima. Las moscas vuelan entorno suyo y crecen gusanos en sus tejidos.

SIST: 1 éxito = 1 día en el que los bichos e insectos crecen en la carne del blanco Pierde 1 nivel x día de infestación, (3ª día la víctima 1 de salud x moscas y 3 x gusanos). Daño no absorbible, un mortal víctima morirá agónicamente, los vampiros pueden curar el daño con sangre, pero la infestación continua hasta completado su curso.

N5 Tormento Eterno

Este poder inflige heridas que no pueden ser curadas por medios normales.

SIST: 1 éxito 1 de daño agravado absorbible x Fortaleza, mientras conserve las heridas, sufre la misma cantidad de daño absorbible normalmente mientras duerme ej. El blanco pierde 2 agravado, y perderá 2 + cada día hasta que se curen los 2 agravadas.

-Senda del Espíritu / Rego Manes

Invoca seres infernales o hace daño a cualquier espíritu

SIST: Para infligir daño a espíritus (demoníaco o no) tira 1 dado de daño x nivel de senda impactando normalmente, el espíritu resiste con FV DIF 6

Para invocar a seres demoníacos N° éxitos = control del infernalista sobre el demonio

1 éxito Escucha al infernalista, pero solo le hace caso si le conviene. Puede irse cuando quiera.

2 éxitos Llega y escucha las peticiones del infernalista, contestando a preguntas sencillas.

3 éxitos Muestra buena disposición hacia el infernalista, y responde a sus preguntas con cierta precisión.

4 éxitos Esta deseando servir al infernalista en tareas sencillas.

5 éxitos Esta complacido por la invocación, y sirve fielmente al infernalista durante toda la noche

Puntuación de Senda = poder del demonio

N1 Atributos 4/3/2, Habilidades 3/2/1, sin Disciplinas)

N2 Atributos 5/4/3, Habilidades 4/3/2, dos puntos de Disciplinas y/o Concesiones)

N3 Atributos 6/5/4, Habilidades 5/4/3, cuatro puntos de Disciplinas y/o Concesiones)

N4 Atributos 7/6/5, Habilidades 6/5/4, seis puntos de Disciplinas y/o Concesiones)

N5 Demonio específico, que exige sacrificios y sirve solo a sus propios intereses.

-Senda de Fobo

Esta tirada es opcional y el Narrador decide si se utiliza o no. Para los que utilicen esta senda + de una vez x escena Manipulación + Empatía DIF 7 N° de éxitos = tiempo que se debe soportar la oleada de recuerdos del afectado.

1 éxito 1 semana

2 éxitos 5 días

3 éxitos 4 días

4 éxitos 2 días

5 éxitos 1 día

N1 Causar Miedo

Crea paranoia en la víctima.

SIST: La víctima creerá que es acechado por alguien y es necesario Coraje DIF 5 + éxitos del Taumaturgo para realizar cualquier acción, si entra en pelea la víctima pierde 1 dado de su reserva

El poder puede usarse sobre cualquier objetivo a la vista sin necesidad de contacto ocular

1 éxito 1 turno

2 éxitos 5 min.

3 éxitos 1h.

4 éxitos 1 noche

5 éxitos 2 noches

Taumaturgia Oscura (Sólo Infernalistas)

-Senda de Fobo

N2 Espanto

Produce en la víctima la sensación de que algo terrible está a punto de suceder no ser que abandone la zona inmediatamente, llegando incluso a imaginar cosas que le serán reales (oír pasos, sentir el aliento, oler el sudor...)

SIST: Toda persona debe realizar coraje DIF 7 o huir aterrorizados si es vampiro debe superar la misma tirada o entraran en Röttschreck, el taumaturgo debe ver a su víctima para que funcione, no es necesario contacto ocular

N3 Aterrorizar

Permite extraer el miedo de una víctima y presentárselo, la víctima tomará a la ilusión como real

SIST: la tirada de FV determina el tiempo la víctima debe tirar Coraje DIF 7 o huirá si fracasa esta tirada ganará un trastorno mental permanente relacionado con su miedo, Para usar este poder hay que ver a la víctima sin que sea necesario mantener el contacto ocular

1 éxito 1 turno

2 éxitos 5 min.

3 éxitos 1/2h

4 éxitos 1h.

5 éxitos 1 noche

N4 Inmersión en el Miedo

Enfrentas a la víctima con su mayor miedo

SIST: Dura 1 semana, no se podrá gastar FV y la FV permanente bajará 3 círculos (min. 1) Se debe ver a la víctima para activar el poder pero una vez activo actuará hasta expirar

N5 Sanguijuela del Miedo

Permite alimentarte del miedo como si fuese sangre

SIST: usar un poder de la senda para producir miedo y los éxitos obtenidos serán los puntos obtenidos, estos puntos actuarán como si fuesen puntos de sangre con la salvedad de que los puntos de miedo se pierden al amanecer.

-Senda Fuegos del Infierno

Crea llamas de las manos del conjurador con el único propósito de dañar a los oponentes.

SIST: El N° de éxitos en la tirada de voluntad determina los turnos el daño producido es agravado

N1 1 de daño x turno DIF 3 para absorber

N2 2 de daño x turno DIF 4 para absorber

N3 3 de daño x turno DIF 5 para absorber

N4 4 de daño x turno DIF 7 para absorber

N5 5 de daño x turno DIF 9 para absorber

Taumaturgia Oscura (Sólo Infernalistas)

-Senda de la Pestilencia

El poseedor inmune a los efectos de esta Senda pero no a enfermedades que afecten normalmente

N1 Enfermedad

Al tocar provoca enfermedades. Los efectos varían, pero suelen incluir fiebre, escalofríos, vómitos, diarrea, dolor de cabeza, náuseas, calambres musculares, ojos llorosos, llagas abiertas y rigidez en las articulaciones.

SIST: Fuerza + Intimidación DIF Resistencia + Atletismo del blanco 1 éxito = -1 a **cada** Atributos Físicos x cada efecto. Si alguno = 0, la víctima debe ponerse en cama hasta recuperarse. Dura 1 día x éxito pero el blanco recupera 1 en cada Atributo x día. Sólo afecta a mortales

N2 Enfermedad Vampírica

Igual que N1 pero afecta a vampiros, sufren fiebres, escalofríos, vómitos de sangre, dolores de cabeza, náuseas, calambres musculares, ojos sanguinolentos, llagas abiertas y rigidez en las articulaciones.

SIST: Igual que N1

N3 El Enjambre

Permite llamar a todos los insectos en un radio de 60m. en las zonas urbanas, pudiendo ordenarles que realicen tareas sencillas, como invadir una zona, devorar toda la comida en las inmediaciones, meterse en los objetos, subir sobre la gente, picar y morder a todo el mundo excepto al personaje....etc.

SIST: Carisma + Trato con animales DIF 6 Puede dispersarlos en cualquier momento

1 éxito	1 turno
2 éxitos	5min
3 éxitos	30min
4 éxitos	1h
5 éxitos	1 noche

N4 Aliento Enfermizo

Exhala un aliento terriblemente viciado que apesta a carne podrida, afectando a TODO ser que necesite respirar.

SIST: Resistencia + Medicina DIF 6 si éxito todos en un radio de 5m Resistencia + Supervivencia DIF 6 cada éxito adicional DIF +1 las tiradas de los afectados, además cada 2 éxitos = 1 de daño.

N5 Causar Plaga

El vampiro puede infectar a alguien con un virus transmisible por aire o contacto físico, los efectos son en todas las víctimas iguales que en la primera.

SIST: Igual que N1 pero puede transmitirse como desee el Narrador.

-Senda Robo del Espíritu

Permite robar FV de una víctima convirtiéndola en un sirviente autómatas.

SIST: Si se es consciente de lo que está sucediendo podrá resistirse con FV DIF 7 es necesario + éxitos que el taumaturgo en una tirada extendida antes de que el taumaturgo consiga reducir a 0 la FV si lo ha conseguido se hará inmune durante 1 año si no, servirá al vampiro, se recupera 1 de FV x noche (que el taumaturgo podrá seguir robando) es necesario tocar a la víctima, si el afectado ve morir a su "amo" recuperará inmediatamente toda su FV

N1 Pierde 1 de FV

N2 Pierde 2 de FV

N3 Pierde 4 de FV

N4 Pierde 6 de FV

N5 Pierde 8 de FV

Taumaturgia Oscura (Sólo Infernalistas)

-Senda de la Tortura

Esta senda es justo lo que su nombre implica: se dedica al dolor y sólo al dolor. Muchos de sus practicantes dominan también las cadenas del placer. Los Infernalistas con estos poderes son los más despiadados verdugos y torturadores.

N1 Lastimar

Hace daño a un **mortal** mediante el contacto físico, los efectos se prolongan mientras el vampiro mantenga el contacto con su víctima, el dolor es terriblemente fuerte, y a veces es empleado en interrogatorios, el vampiro tiene la opción de especificar la naturaleza exacta del dolor -agudo y penetrante, náuseas extremas, cosquillas, calambres musculares.. etc.- y si afectara a todo el cuerpo de la víctima o sólo a una zona determinada.

SIST: Tocar a la víctima Manipulación + Intimidación DIF 6 el blanco Resistencia + Coraje DIF 6

1 éxito = -1 dado en **cualquier** reserva y sufra extremos dolores.

N2 Hambre

Permite causar dolor a los vampiros mediante el contacto físico, que se sentirá famélica, como si no le quedase sangre en el cuerpo, retorciéndose por el agudo dolor.

SIST: Igual que *Lastimar* N1

N3 Tormento

Inflinge un tremendo dolor a sus víctimas, haciendo finalmente que los mortales pierdan el sentido y los vampiros caigan en letargo.

SIST: Tocar al blanco Fuerza + Tortura DIF 6 el blanco Resistencia + Atletismo DIF 6 los mortales caen inconscientes, y los vampiros entran en una especie de letargo.

1 éxito	1 turno
2 éxitos	5min
3 éxitos	30min
4 éxitos	1h
5 éxitos	1 noche

N4 Agonía

Es similar a tormento, pero las víctimas sufren grandes dolores a lo largo de su periodo de inconciencia. Se retuercen en el suelo, con los ojos cerrados y un grito helado en los labios.

SIST: Igual que *Tormento* N3, pero las víctimas sufren un daño = N° éxitos absorbible normalmente.

N5 Martirios del Infierno

Se recurre a las profundidades del averno para infligir dolor, sólo la muerte puede poner fin al sufrimiento.

SIST: Toca al blanco Inteligencia + Cultura de demonios DIF 6 el blanco Humanidad / Senda de la Iluminación DIF 6 1 éxito = incapacitada durante 1 turno y 1 de daño agravado no absorbible al quedar incapacitado

*Rituales de Taumaturgia Oscura

SIST: Inteligencia + Ocultismo DIF 3 + nivel del ritual DIF Máx. 9

1 éxito El ritual se desarrolló correctamente

Fallo No produce efecto alguno

Fracaso Enfadas a un Morador del Abismo cosa nada buena para el bienestar futuro del taumaturgo

Según la Guía del Narrador del Sabbat hay 5 tipos de rituales Invocaciones (atraen a una criatura)

Carisma + Ocultismo DIF a criterio del Narrador; Atadura (permite forzar a un demonio a servirle)

Manipulación + Ocultismo DIF a criterio del Narrador; Expulsión (fuerza al demonio a regresar a su lugar

de origen) Inteligencia + Ocultismo DIF a criterio del Narrador; Signos de Protección (símbolos, glifos y

marcas que protegen de un tipo específico de criatura o daño) Astucia + Ocultismo DIF a criterio del

Narrador; Magias Menores (miscelánea de efectos, desde maldiciones a rayos) depende de cada efecto

Ritual de

N – Invocar a la Hueste

Permite llamar demonios, se necesita 1h x nivel del demonio, este servirá al invocador durante 10 – nivel del ritual, la criatura obedecerá al taumaturgo al pie de la letra (los demonios son famosos x “retorcer” las ordenes recibidas para adaptarlas a sus fines) durante el tiempo a su servicio no podrá dañar al invocador (aunque puede volver para ajustar cuentas)

Ritual N1 Diablillo: Atributos Físicos a 1, Inteligencia 1

Ritual N3 Aparición: Atributos Físicos a 2 Mentales a 1

Ritual N5 Señor del Pozo: Atributos Físicos a 3 Mentales y Sociales a 2

Ritual N7 Noble Demoníaco: Atributos 3 o + de 10 – 12 puntos en Disciplinas

Ritual N9 Gran Demonio: Atributos 5 o + muchos, muchos puntos en Disciplinas

Invocar un Gran Demonio tiene DIF 10, es la única salvedad respecto a la tirada de Ritual

Ritual de

N – Atar al Intruso

Permite controlar a un demonio invocado se necesitan 10min. x nivel y es necesario sacar + éxitos que el invocador, si se tiene éxitos el demonio obedecerá a su nuevo amo hasta que termine el periodo de servicio a su invocador (*por si no se ve claro es imposible tomar el control de un Gran Demonio ya que sirve durante 1h y son necesarios 90min. para tomar el control*)

Ritual N1 controlar Diablillos

Ritual N3 controlar Apariciones

Ritual N5 controlar Señores del Pozo

Ritual N7 controlar Nobles Demonios

Ritual de

N1 Aparición de Objeto (SGN)

Este ritual permite al celebrante encantar mágicamente un objeto. La próxima vez que desee que tal objeto aparezca en su mano, no tiene más que pronunciar una palabra mágica.

N1 Maldición de Edipo

Encendiendo Incienso pesado se ciega a una persona durante 5 – Resistencia h. Solo se necesita conocer el nombre o el aspecto se tardan 5min. en realizar

N1 Máscara Espectral (SGN)

Este ritual cubre la cara del celebrante con una niebla mágica. La niebla adquiere la imagen de una criatura demoníaca, obligando a quien la vea a pasar una tirada de Coraje / Moral DIF 6 para no salir corriendo.

*Rituales de Taumaturgia Oscura

Ritual de

N2 *Video Nefas*

Permite que los demonios respondan a las preguntas, resolviendo misterios o revelando conocimientos secretos, sólo se puede hacer una pregunta, pero se puede realizar el ritual tantas veces se quiera se tardan 5 min. en realizar y la respuesta variará según los éxitos del ritual.

1 éxito Sí o no

2 éxitos Frase escueta

3 éxitos Sinopsis descriptiva (3 – 4 frases)

4 éxitos Respuesta completa

5 éxitos Respuesta enciclopédica

Según pone el libro se incluye la historia, personajes importantes involucrados leyendas apócrifas nunca antes conocidas... en resumen, te desarticula la trama de la aventura por lo que yo aconsejo limitar este ultimo, a DIF 5 es fácil sacar 5 éxitos

N2 Invocar a Grantel (SGN)

Permite invocar a Grantel, la Mandrágora. No existen rituales de Atadura ni Expulsión de esta criatura; aunque hay numerosos supuestos rituales en varios tomos de magia todos son falsos.

Grantel la Mandrágora

Grantel está al servicio de un demonio más poderoso, y actúa como enlace entre él y sus seguidores terrenales. Ayudará a cualquier servidor de su amo mientras este lo desee. La misión definitiva de Grantel es corromper el alma del sujeto. A lo largo de los siglos ha servido como familiar a varios Infernalista, y estaría encantado de servir a algún otro, especialmente a uno tan poderoso como un vampiro. Puede aparecer bajo dos formas: como un anciano hombrecillo o como una muñeca de algún tipo.

Naturaleza: Conformista y Confabulador

Conducta: Pusilánime

Edad aparente: Unos 70 años en forma humana

Físicos: Fuerza 4, Destreza 7, Resistencia 4

Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 3

Mentales: Percepción 7, Inteligencia 4, Astucia 4

Talentos: Alerta 3, Diplomacia 4, Empatía 5, Enseñanza 2, Intimidación 3, Intriga 3, Subterfugio 5

Técnicas: Etiqueta 5, Sigilo 3

Conocimientos: Alquimia 4, Burocracia 4, Ciencias 4, Cultura de los Magos 5, Historia 2, Investigación 5, Leyes 5, Lingüística 7, Ocultismo 5, Política 2, Teología 4

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 1, Dominación 2, Extinción 1, Fortaleza 4, Nigromancia 5, Ofuscación 4, Potencia 2, Presencia 2, Protean 2, Taumaturgia 4 (El Encanto de las LLamas 4, Senda de la Conjunción 3, Senda del Don de Morfeo 2)

Concesiones Personales: Dedos como Cuchillas, Sentir Magia, Rastreador Psíquico, Portal Mágico, Piel del Infierno, Pasaje Infernal.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2, Mentor 6, Recursos 3.

Virtudes: Traición 2, Crueldad 2, Coraje 2

Méritos: Naturaleza Dual

Defectos: Baja Autoestima

Fuerza de Voluntad: 5

Reserva de Condena (Sangre): 10 / 1La recupera mediante el fiel servicio a su amo infernal

Equipo: Ninguno

N2 Recuerdos Hechiceros (SGN)

Crea dolorosas imágenes mentales y las transfiere a la siguiente persona que toque. El blanco recibe estas imágenes durante semanas, sintiéndose algo culpable y entristecido sin saber por qué.

N2 Signo de la Luna (SGN)

Reduce la eficacia de los ataques con garras y colmillos de los lupinos. Durante una noche no sufre daño agravado sino letal de los ataques de los lupinos pero si por la plata.

*Rituales de Taumaturgia Oscura

Ritual de

N3 *Felis Negrum*

Convierte al taumaturgo o a otro objetivo en un gato negro, se quema el bigote de un gato negro o la piel de uno blanco se inscribir el nombre del objetivo en un trozo de cristal con su sangre, si se emplea sobre si mismo podrá recuperar su forma cuando quiera, sobre un Ghoul 24h, sobre otro vampiro 12 – FV días para realizarlo gasta 1 de sangre; los rasgos pasan a ser los de un gato, según Vampiro la Mascarada 3ª Fuerza 1 Destreza 3 Resistencia 3 Niveles de Salud OK. -1, -2, -5, Incapacitado; Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 3, Intimidación 2, Pelea 2, Sigilo 4, Preparar 3, Empatía 2, Subterfugio 2. Permanece la FV los Atributos Mentales, puede resistirse con FV permanente en tirada enfrentada sepa o no lo que es.

N3 Convertir en Sapo (SGN)

Convierte al celebrante o a otro individuo en sapo, si se realiza sobre uno mismo, dura hasta que se desee. Si lo practica sobre otra persona, se desvanece en 12 – FV que tuviese en el momento de ser afectado días

N3 Signo de Wraith (SGN)

Vuelve inmune a los ataques de todos los espíritus durante 13min.periodo en el cual él tampoco los puede afectar. Si se permanece totalmente inmóvil se puede triplicar la duración. Si se mueve pasados los 13 primeros min. desaparecen los efectos automáticamente.

N3 Invocar a Tivilio (SGN)

Permite invocar a Tivilio, el Agresor de Gatos. Un gato debe ser sacrificado durante el ritual.

Tivilio Agresor de los Gatos

Tivilio es un demonio menor que extrae su poder de la inmolación de gatos, una práctica llamada Taigheirm. Favorece el sacrificio de gatos, y se sabe que asume la forma de un enorme y sarnoso gato negro para caminar sobre la Tierra tras la inmolación en su nombre de una gran cantidad de ellos.

Naturaleza: Planificador

Conducta: Ansioso de Elogios

Edad Aparente: Desconocida

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 2

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 6, Esquivar 3, Intimidación 3, Intriga 3, Pelea 3, Subterfugio 3

Técnicas: Acrobacia 4, Etiqueta 2, Sigilo 6, Trato con Animales 3, Preparar 4

Conocimientos: Burocracia 2, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 3

Disciplinas: Animalismo 7, Auspex 2, Celeridad 5, Extinción 1, Fortaleza 2, Nigromancia 4, Ofuscación 4, Potencia 1, Presencia 3, Protean 4

Concesiones Personales: Invisible a los Animales, Piel del Infierno

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 1, Criados 3, Posición 1.

Virtudes: Traición 4, Crueldad 5, Coraje 3

Méritos: Oído Agudo, Olfato Agudo, Ambidiestro, Equilibrio Felino

Defectos: Repelido por Cruces

Fuerza de Voluntad: 8

Reserva de Condena (Sangre): 15 / 2La recupera mediante el sacrificio de gatos en su honor

Equipo: Ninguno

Ritual de

N4 Atar a Tivilio (SGN)

El ritual obliga a Tivilio a realizar una tarea tras haber sido invocado. Una vez llevada a cabo es libre de hacer lo que quiera... incluido quedarse en la Tierra

N4 Refugio Secreto de la Peste

Deprime a la víctima, son necesarios 2 éxitos para lograr el efecto cada éxito por encima suma 1 día de depresión, si se consiguen 10 días, ya que el ritual se puede hacer + de 1 vez, si es vampiro entrará en letargo si es humano se suicidará ambos efectos pasados los 10 días, es necesario gastar 2 de sangre que no sean del taumaturgo con los que se apaga un incensario que tiene que estar delante del infernalista para realizar el ritual que precisa de 5 min.

*Rituales de Taumaturgia Oscura

N4 Invocar a Lucricia (SGN)

Invoca a Lucrecia el Súcubo, que estará encantada de complacer al celebrante, pues de esta forma corrompe al mismo

Lucricia el Súcubo

Lucricia es un súcubo, un demonio que gana poder mediante el sexo con los humanos. Durante mucho tiempo, ha preferido éstos a las sanguijuelas no muertas, pero ha aprendido recientemente que puede vincular a los vampiros; aunque no parece extraer ningún alimento de su “sangre”, experimenta un enorme placer.

Naturaleza: Vividora

Conducta: Bizarra

Edad Aparente: Aproximadamente unos 20 años

Físicos: Fuerza 6, Destreza 7, Resistencia 5

Sociales: Carisma 8, Manipulación 8, Apariencia 9

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 4

Talentos: Actuar 6, Atletismo 4, Empatía 5, Pelea 2, Seducción 6, Subterfugio 6

Técnicas: Bailar 3, Equitación 5, Estilo 3, Etiqueta 4, Mascarada 3, Sigilo 4, Vida Social 5

Conocimientos: Astrología 2, Burocracia 3, Ciencias 2, Leyes 4, Lingüística 6, Ocultismo 5, Política 1

Disciplinas: Auspex 6, Celeridad 4, Daimonion 2, Dominación 6, Fortaleza 2, Nigromancia 5, Ofuscación 3, Potencia 2, Presencia 6, Protean 2, Quimerismo 3, Serpentes 6

Concesiones Personales: Beso del Hades, Control de Feromonas, Rastreador Psíquico, Piel del Infierno, Teleportación.

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 3, Mentor 5, Posición 2, Rebaño 4, Recursos 5.

Virtudes: Traición 5, Crueldad 4, Coraje 1

Méritos: Ambidiestra, Arrojada

Defectos: Mancha de Corrupción

Fuerza de Voluntad: 10

Reserva de Condena (Sangre): 15 / 2 La recupera al tener contacto sexual con un humano o al compartir sangre con un vampiro

Equipo: Ninguno

Ritual de

N5 Cerrar los Caminos

Afecta a la víctima con una racha terrible de mala suerte, se gastan 2 de FV permanente para evitar el Röttschreck mientras se apagan 14 llamas con las manos desnudas nombrando a la víctima en cada una. Se considera que el afectado tiene en todas sus tiradas 1 dado fantasma de resultado 1, por lo que los fallos se transforman en fracasos. Este poder solo puede romperlo el invocador y para ello debe cortarse la mano izquierda y perder 2 de FV permanente

1 éxito 1 noche

2 éxitos 1 semana

3 éxitos 1 mes

4 éxitos 1 año

5 éxitos 10 años

N5 Expulsar a Tivilio (SGN)

Expulsa del mundo a Tivilio. Su uso enfurece al demonio, y puede que busque venganza si vuelve.

N5 El Fuego Interior (SGN)

Sólo puede emplearse con humanos y provoca la autocombustión de la víctima. Esta debe encontrarse en la línea de visión y se tira Manipulación + Conocimiento de Demonio9s DIF FV del blanco. Cada éxito inflige 1 de daño que no puede ser absorbido

N5 El Interior del Abismo

Permite acceder al mismo Infierno para ello el invocador debe pintar una pared entera con sangre de niño, esta será la puerta, se deben permanecer despierto 24h tras haberla pintado y la puerta se abrirá durante N° de h = FV del Taumaturgo, los moradores del infierno no pueden pasar por la puerta pero pueden impedir la salida.

*Rituales de Taumaturgia Oscura

N5 Sanguijuela de Almas (SGN)

Permite arrebatar el alma de alguien que acaba de morir. Astucia + Intimidación DIF FV del alma. No se puede retener las almas, sino que se destruyen lo que le da al Infernalista 5 de Sangre y le cura 1 herida. Durante el proceso que embarga con sensaciones superiores en placer a las del Beso aparecen nubes de luz vaporosa alrededor del infernalista, en la cual se pueden apreciar las caras de los muertos

Ritual de

N6 Invocar a Barliagus (SGN)

Permite invocar a Barliagus, dado que a este demonio no le gusta nada aparecer personalmente es muy posible que ataque al celebrante salvo que este tenga algo que ofrecerle

Barliagus el Catabolino

Se supone que Barliagus es un Catabolino, un tipo de demonios que disfrutaban manipulando agentes humanos. Tratan bien a sus servidores humanos, y se sabe que incluso han llegado a manifestarse alguna vez para protegerlos aunque esto es raro. Se les conoce más por usar sus poderes para atacar a quien se opone a ellos o a sus siervos: apresan al desdichado, llevándose a algún lugar apartado para aplastar su carne y sus huesos. Barliagus tiene planes para fundar un linaje de siervos inmortales que le ayudarán en su todavía no del todo desarrollado plan maestro.

Naturaleza: Bravucón

Conducta: Mediador

Edad Aparente: Ninguna

Físicos: Fuerza 9, Destreza 4, Resistencia 9

Sociales: Carisma 3, Manipulación 5, Apariencia 1

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 6

Talentos: Actuar 4, Alerta 2, Intimidación 7, Liderazgo 2, Pelea 7, Subterfugio 6

Técnicas: Etiqueta 1, Armas C.C. 5

Conocimientos: Burocracia 4, Investigación 2, Lingüística 4, Ocultismo 7, Política 2

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 1, Daimonion 5, Dementación 4, Dominación 1, Fortaleza 5, Nigromancia 5, Obtenebración 1, Ofuscación 2, Potencia 5, Presencia 5, Protean 2, Quimerismo 2

Concesiones Personales: Cola Fustigadora, Sentir Miedo, Oler Miedo, Piel del Infierno, Invocar Diantres.

Trasfondos: Aliados 3, Criados 5, Influencia 1, Mentor 6, Posición 3.

Virtudes: Traición 3, Crueldad 5, Coraje 5

Méritos: Olfato Agudo, Corpulento, Voluntad de Hierro

Defectos: Exceso de Confianza

Fuerza de Voluntad: 9

Reserva de Condena (Sangre): 20 / 4 La recupera destruyendo carne humana o por la celebración de sacrificios en su honor

Equipo: Se sabe que de vez en cuando lleva un látigo de espinas

N6 Transferir Esencia (SGN)

Transfiere el alma, Atributos Mentales, el Carisma, la Manipulación y las Disciplinas Vampíricas que se posean a otro cuerpo. El cuerpo debe ser el de un humano que acabe de morir. Resistencia + Medicina DIF N° h que lleve muerto, si el cuerpo lleva muerto más de 10h no sirve.

Maldiciones

Las maldiciones son parte de la Taumaturgia Oscura, su esencia se ha perdido en la actualidad y aunque es muy poco conocida, algunos anarquistas han desenterrado parte de esta taumaturgia oscura. Las Maldiciones deben ser pronunciadas en voz alta, dirigidas contra el blanco. Si la maldición se ejecuta antes de morir, se puede verter toda la fuerza vital, para esto se gastan FV permanente para activar el hechizo, cada punto actúa como un éxito, se puede emplear toda la que se desee pero tendrá que hacerlo en un solo turno y esos puntos jamás se podrán recuperar (ni con experiencia) aunque no es necesario. *No se especifica como adquirir estos rituales he copiado el párrafo que aparece, así que vosotros mismos, yo permitiría aprender estas maldiciones con un coste de experiencia o estudiando, sin parafernalias de seres infernales negociando ya que, aunque no lo pone, el texto da a entender que los demonios no aparecen por ninguna parte. Por otra parte, pediría una justificación de su posesión al anarquista, ya que las Maldiciones aparecen en el Recetario Anarquista*

Batu

Maldiciones

N4 Ira de la Muerte

El que maldice FV DIF FV del blanco cada éxito se añade a la DIF del blanco a la hora de resistir el Frenesí, Esta maldición sólo se puede anular mediante una aventura apuntada a controlar la Bestia (una historia), la consecución de la Golconda o un ritual de N5

N5 Maldita sea tu Casa

Impone el Defecto de Sino Aciago sobre el blanco y su progenie y círculo de relacionados. Manipulación + Intimidación DIF 8. Con 1 éxito se afecta al blanco y cada éxito adicional afecta a otro vampiro, empezando por los más unidos al blanco. Todos sufren el Defecto hasta que el blanco pague por el crimen cometido contra el que lanzó la Maldición. Se necesita una “buena acción” para superar la maldición. Si el blanco muere, el siguiente en la jerarquía de afectados heredaría la responsabilidad de reparar la ofensa.

N5 Marca de la Bestia

El blanco sufre una horrible transformación, tras la que presentará la marca de la Bestia impresa en su rostro, ahora deformado. Se parecerá a los Nosferatu; su Apariencia se reduce a 0. Los Nosferatu resultan inmunes. FV DIF Astucia + Empatía del blanco (Máx. 10) La única forma de superar la Maldición es enamorarse de forma autentica, en la que fuese capaz de enfrentarse a la Muerte Definitiva por su amor. Si el amor fuese correspondido, el blanco recuperaría su forma original.

Concesiones Demoníacas

Las concesiones están toscamente clasificadas de acuerdo con sus niveles de poder. Adquirir un poder significa que el sujeto esta obligado por un acuerdo formal llamado pacto. Los términos de los Pactos son siempre muy precisos, y el documento, lleno de letra pequeña. Los demonios pueden pedir cosas distintas a un alma, pero no suelen hacerlo. Un Infernalista no firma definitivamente por su alma hasta haberse redactado los Pactos más extremos. Lo mejor para establecer los Pactos es interpretar.

Pacto	Puntos de Concesión ganados
Menor	1
Medio	2-3
Importante	4-6
Importante y peligroso	7-8
Venta de Alma	9-10

1 Punto

Acuático: Permite moverse en el agua como un pez. Puede nadar al doble de la velocidad de carrera y su Destreza se mantiene inalterada. Se pierde 1 en Apariencia. Si es mortal desarrolla agallas, convirtiéndose en anfibio.

Armadura Corporal: Otorga 1 dado + a las tiradas de absorción. Puede adquirirse hasta 5 veces

Beso de Hades: Permite quemar la carne con el beso. Requiere Gastar 1 de Sangre para activarlo, pero se infligen 3 dados agravados con el toque de los labios. EL blanco debe ser sorprendido o sujeto

Cola Fustigadora: Se adquiere una cola que puede ser utilizada como látigo, hace dos dados agravados

Colmillos como Cuchillas: Gastando 1 de Sangre hace que el daño por mordisco se incremente en 1 y el daño hecho sea agravado

Dedos como Cuchillas: Igual que Colmillos como cuchillas pero en las uñas

Mandíbulas Formidables: Aumenta notoriamente la fuerza de las mandíbulas permitiéndole abrirse paso a mordiscos a través de virtualmente cualquier cosa. Ciertas versiones permiten tragar en un par de turnos objetos del tamaño de un niño. Se parece normal mientras no se use este poder

Oler Miedo: Permite oler a alguien que esté asustado en un radio de 100m. Gastar 1 de Sangre y concentrarse

Orejas de Murciélago: Otorga un poder de sonar similar al de los murciélagos, pudiendo “ver” mediante ondas de sonido

Sentir Magia: Permite detectar cualquier gasto de magia notorio en un radio de 500m. No detecta Disciplinas ni siquiera Taumatúrgia. Requiere concentrarse

Concesiones Demoníacas

2 Puntos

Control de Feromonas: Hace más susceptible a la Dominación, reduciendo su FV a la mitad a efectos de calcular la DIF de la Dominación. Afecta a todos los mortales en un radio de 10m

Invisible a los Animales: El Infernalista se vuelve invisible para los animales, aunque el Narrador puede establecer que algunos son todavía capaces de olerle. Estos se acobardarán ante el Infernalista.

Rastreador Psíquico: Permite rastrear a alguien mediante la clarividencia. Este poder no facilita la localización, pero sabrá cuanto se aproxima a él. Gastar 1 de Sangre x h para activarlo

3 Puntos

Caminar por las Paredes: Permite caminar o reptar sobre cualquier superficie capaz de soportar su peso, incluido paredes y techos

Causar Vértigo: Hace perder el equilibrio al blanco. La víctima Destreza + Atletismo DIF 5 para mantenerse de pie DIF7 para moverse. Puede usarse contra varios, pero se debe Gastar 1 de Sangre x blanco a afectar. El efecto dura 5 turnos

Portal Mágico: Provoca una alteración dimensional que le permite atravesar un objeto sólido como si no estuviera allí. Gastar 1 de sangre para activarlo

4 Puntos

Bidimensional: Hace perder al Infernalista su grosor pudiendo moverse a través de las grietas más estrechas y ser invisible si se ve de lado. A pesar de su condición puede relacionarse perfectamente con el espacio tridimensional. Gastar 1 de Sangre para activarlo.

Chorro Tóxico: Permite expulsar un líquido que sale de alguna fuente determinada (boca, ojos, yemas de los dedos) que desaparece a los 5 turnos. Gastar 1 de Sangre para lanzar 1 de estos chorros que pueden cubrir un objeto del tamaño de una persona. Percepción + Armas de Fuego DIF 6 para impactar hace 5 dados agravados

Guardián: Otorga la protección de un demonio de algún tipo. Se trata de una criatura de limitada capacidad (trasgo o familiar). La criatura servirá ofreciéndole toda la protección que pueda. Surge un vínculo empático entre ambos permitiendo saber su localización y estado emocional.

5 Puntos

Piel del Infierno: Hace inmunes a las llamas y el calor de origen natural, aunque no protege del fuego mágico o la luz del Sol

Sanguijuela Vital: Permite absorber la FV de los seres mortales (incluidos Lupinos, Ghouls, Magos) convirtiéndola en Puntos de Sangre. Requiere contacto físico Manipulación + Subterfugio DIF Conciencia +3 del blanco. 1 éxito transforma 1 de FV en 1 de Sangre. Los blancos que pierdan toda la FV quedarán catatónicas hasta que recuperen 1

Señor del Dominio: Permite saber todo lo que pasa en sus dominios tan pronto como tiene lugar. Puede marcar un área de 45m² y siempre será consciente de lo que allí ocurra como si lo viese desde arriba.

6 Puntos

Convertir en Sapo: Convierte al blanco en sapo. Gastar 1 de Sangre y 1 de FV Astucia + Trato con Animales DIF FV del blanco. Los efectos duran 1 noche x éxito

Teleportación: Permite pasar de un lugar a otro que se encuentre como Máx. a 30m instantáneamente. Gastar 1 de Sangre y 1 de FV x teleportación.

Toque Atrófico: Hace que una de las extremidades del blanco se consuma por completo. El blanco no pierde ni salud ni sufre dolor, pero pierde la extremidad. Gastar 1 de Sangre y 1 de FV y tocar la extremidad elegida y tirada opuesta de FV DIF 6

7 Puntos

Invocar Diantres: Permite invocar 3 Diantres o demonios menores. Gastar 1 de Sangre. Los demonios intentaran protegerlo lo mejor que puedan, pero no pondrán sus propias formas en peligro.

Pasaje Infernal: Permite pasar a través de los reinos del Hades sin sufrir daño ni temor alguno. Esta concesión no proporciona medios para entrar en los reinos infernales

Viaje al Reino de los Espíritus: Permite viajar a la Umbra al coste de 1 de Sangre x h. El personaje podrá interactuar en la Umbra como lo haría en el mundo material.

Concesiones Demoníacas

8 Puntos

El Ejército de la Condenación: Permite llamar a 9 Demonios para que luchen pro él hasta la completa destrucción de sus formas terrenales. Gastar 1 de Sangre

9 Puntos

Rango Infernal: Otorga una posición menor entre los verdaderamente condenados, se estará por encima de ciertos demonios menores, pero no puede obligarles a hacer nada que no deseen. Sin embargo, el castigo a los desobedecientes es algo aceptado y esperado, así que suelen hacer lo que se les ordena

10 Puntos

Rejuvenecimiento: El vampiro se transforma en mortal. Envejecerá con normalidad siguiendo la edad que tenía cuando fue abrazado, y está más allá de cualquier intento de ser abrazado.

Temporis (Sólo Verdaderos Brujah)

N1 Sentido Temporal

El vampiro puede percibir las contracciones y dilataciones en el tiempo. Además, puede percibir el uso de Temporis o de otros poderes que alteren el flujo del tiempo. Tiene también un reloj interior que sigue perfectamente el curso del tiempo.

SIST: No se necesita ninguna tirada y los efectos son permanentes.

N2 Repetirse

Un individuo concreto repita constantemente sus propias acciones, sin darse cuenta nunca de que se ha estado repitiendo una y otra vez. El sujeto acaba tan conmocionado que no presta atención a lo que sucede a su alrededor, a no ser que sea evidente y peligroso.

SIST: Manipulación + Empatía DIF FV de la víctima. Una situación evidentemente peligrosa hará que la víctima salga de su trance si supera una tirada de Percepción + Alerta DIF 6

N3 La Maldición del Zombi

Hace que la víctima se mueva a la mitad de su velocidad normal, y todo lo que dice lo hace lenta y pausadamente, tendrá problemas al comunicarse y en un combate

SIST: Carisma + Intimidación DIF FV de la víctima.

1 éxito 1 Turno.

2 éxitos 1min

3 éxitos 10min

4 éxitos 1h

5 éxitos 1 día

Puñetazos, patadas, estocadas y otros ataques que requieren la velocidad personal para añadir fuerza cinética producen sólo la mitad de daño y DIF +2.

N4 Desdoblamiento

Puedes parar el tiempo un momento, permitiéndole aparecer en dos lugares a la vez, parece teleportarse o parpadear de un lugar a otro, pero simplemente está deslizándose en el flujo del tiempo y el espacio. No puede afectar a objetos mientras está fuera de la corriente del tiempo, no puede atacar a alguien usando este poder, pero, puede moverse tras un oponente, golpearlo y parpadear de nuevo.

SIST: Gastar 1 de FV no puede afectar objetos físicos, aunque puede moverse libremente.

Temporis (Sólo Verdaderos Brujah)

N5 Objeto Helado

El vampiro puede parar el tiempo para un objeto inanimado durante un período determinado de tiempo. Este poder puede usarse en balas y otros proyectiles, pero no en objetos que estén en contacto con seres vivos. Además, los objetos no pierden energía mientras el tiempo está detenido, haciendo que cualquiera que toque una bala congelada en el aire se quemara la mano, y el proyectil tendrá la misma velocidad cuando recupere el tiempo.

SIST: Destreza + Ocultismo DIF 6 para congelar un objeto.

- 1 éxito 1 turno
- 2 éxitos 1min
- 3 éxitos 10min
- 4 éxitos 1h
- 5 éxitos 1 día.

Para detener el tiempo en proyectiles primero debe pasar Astucia + Alerta DIF 6 objetos lanzados, DIF 8 para 1 bala debe poder ver el proyectil para pararlo

N6 Controlar el Envejecimiento

El vampiro puede detener o acelerar el proceso de envejecimiento. El vampiro debe estar en contacto físico el individuo en cuestión, y puede afectar sólo a una persona u objeto al mismo tiempo.

SIST: Resistencia + Ocultismo DIF = FV de la víctima, DIF 6 para un objeto inanimado. Este poder se puede utilizar sólo una vez cada escena sobre el mismo individuo, pero un objeto puede ser afectado tantas veces como se desee. Los vampiros afectados con este poder se pueden volver incapaces de adquirir sustento de la sangre animal o incluso humana.

- 1 éxito 1 año
- 2 éxitos 5 años
- 3 éxitos 10 años
- 4 éxitos 50 años
- 5 éxitos 100 años

N7 Dominio de la Noche Eterna

Dilatar el tiempo en un área para que el día pase en el parpadeo de un ojo y la noche continúe sólo unos minutos después de que saliera el sol. Esto es muy útil en un refugio. Los cazadores que entren se darán cuenta demasiado tarde de que, aunque debiera ser por la mañana, ya es de noche. Una exposición prolongada a estos efectos enloquecería a los siervos. Este poder también se puede utilizar como un arma defensiva, haciendo que el amanecer llegue inexplicablemente y dejando a sus víctimas Vampíricas en una situación comprometida.

SIST: Inteligencia + Alerta DIF 7 puede hacer que pasen un número de h = a su FV actual.

- 1 éxito 1 h = 10min
- 2 éxitos 1 h = 5min
- 3 éxitos 1 h = 1min
- 4 éxitos 1 h = 30seg
- 5 éxitos 1 h = 10seg

N7 Fuera del Reloj de Arena

El vampiro puede salirse completamente del tejido del tiempo y emprender cualquier acción que desee.

Todo está congelado en el tiempo - materia, energía, vida, etc. Los dispositivos mecánicos no pueden ser utilizados, si no es manualmente. El vampiro puede disparar una pistola, pero la bala no dejará la recámara hasta que el vampiro re-entre en el tiempo. La energía cinética del vampiro continúa funcionando fuera del tiempo, haciendo que un cuchillo lanzado golpee y hiera un objetivo. Sin embargo, la víctima no sufrirá los efectos hasta que el vampiro vuelva a entrar en el tiempo.

SIST: Resistencia + Ocultismo DIF 8 1 éxito = permanecer fuera del tiempo 1 turno.

N8 Bolsillo de Tiempo

El vampiro puede hacer que un área entera abandone el tejido del tiempo. Todos aquellos en el *Bolsillo de Tiempo* pueden actuar a velocidad normal, pero todo lo que quede fuera de él está congelado.

SIST: Manipulación + Seguridad DIF 7 El radio de efecto 10m alrededor del vampiro x éxito. Los personajes dentro del él no lo pueden abandonar hasta que quien lo creó lo cierre o sea destruido.

Temporis (Sólo Verdaderos Brujah)

N8 Rebobinar el Tiempo

El puede hacer que el tiempo retroceda a un punto en particular, donde comenzará otra vez su curso. El vampiro permanecerá dondequiera que se encontrara cuando utilizó este poder, aunque todo lo demás volverá al lugar que ocupaba en el momento escogido por el vampiro. Una vez rebobinado el tiempo, los sucesos pueden ser cambiados por el vampiro. El vampiro puede incluso hacer que los demás cambien sus acciones. Sin embargo, si el vampiro no motiva a otros a hacer otras acciones, harán las mismas y éstas tendrán el mismo resultado

SIST: Fuerza + Alerta DIF 8

- 1 éxito 1 turno.
- 2 éxitos 1min
- 3 éxitos 10min
- 4 éxitos 1h
- 5 éxitos 1 día

N9 Invocar la Historia

El vampiro puede extraer un pedazo de espacio y tiempo del pasado. El vampiro debe concentrarse en traer del pasado un tiempo concreto, no un evento en particular. Aquellos dentro del área invocada no pueden ver ni interactuar con el presente, si no tienen *Sentido Temporal* (N1).

SIST: Manipulación + Ocultismo DIF 7

- 1 éxito 1 año.
- 2 éxitos 100 años.
- 3 éxitos 500 años.
- 4 éxitos 1000 años.
- 5 éxitos 5000 años.

N10

No hay N10 conocido

Temporis 3ª ed. (Sólo Verdaderos Brujah)

N1 Sentido del Tiempo

El vampiro puede percibir las contracciones y dilataciones en el tiempo. Además, puede percibir el uso de Temporis o de otros poderes que alteren el flujo del tiempo. Tiene también un reloj interior que sigue perfectamente el curso del tiempo.

SIST: EL Narrador tira en secreto Percepción + Temporis DIF 9 – N del poder usado para ver si detecta una distorsión temporal. El alcance es el doble de Percepción en Km. Aunque los usos de N 6 o superiores pueden ser percibidos desde cientos o miles de Km. La DIF para detectar un uso de Celeridad es igual, pero el alcance es de Percepción x 10m. Se detecta en el turno en que es activada (antes de las acciones adicionales)

N2 Recurrencia Interna

Un individuo concreto repita constantemente sus propias acciones, sin darse cuenta nunca de que se ha estado repitiendo una y otra vez. El sujeto acaba tan conmocionado que no presta atención a lo que sucede a su alrededor, a no ser que sea evidente y peligroso.

SIST: Manipulación + Empatía DIF FV de la víctima. Una situación evidentemente peligrosa, un grito, disparo o un suave codazo, cualquier acción que incluya pérdida de niveles de salud aunque no sienta dolor hará que la víctima salga de su trance.

- 1 éxito 1min.
- 2 éxitos 10min.
- 3 éxitos 1h
- 4 éxitos 6h
- 5 éxitos 1 día

Temporis 3ª ed. (Sólo Verdaderos Brujah)

N3 Lapso

Hace que la víctima se mueva a la mitad de su velocidad normal, y todo lo que dice lo hace lenta y pausadamente, tendrá problemas al comunicarse y en un combate

SIST: Gastar 2 de Sangre Resistencia + Intimidación DIF FV de la víctima. Dura tantos turnos (o min. en situaciones de no combate) como éxitos. La víctima divide por dos redondeando hacia abajo todas sus reservas de dados basadas en Destreza y Astucia. Cualquier tirada de daño basada en la Fuerza de la víctima se divide también por dos. La víctima dobla todas las tiradas relacionadas con la resistencia física (*se refiere al cansancio, no a la absorción de daño*). Una persona con Celeridad puede sacrificar la mitad de sus acciones redondeando hacia abajo para ignorar esto ej. Si se posee 5 acciones por turno puede sacrificar 2 para hacer las otras 3 sin penalizaciones

N4 Suspensión Subjetiva

Permite suspender en el tiempo un objeto inanimado, manteniéndolo en perfecto estado mientras el tiempo pasa a su alrededor.

SIST: Gastar 2 de Sangre Resistencia + Ocultismo DIF 6. El vampiro debe poder percibir el objeto, por lo que si está en movimiento debe pasar Percepción + Alerta DIF a discreción del Narrador. Detener un proyectil que se mueva demasiado rápido como para ser visto por el ojo requiere de una forma de Percepción sobrehumana (Auspex, Percepción 6 o +...). Una bala tiene DIF 8. El N° de éxitos determina el tiempo Máx., aunque si algo toca el objeto, recupera sus propiedades tal y como estaba cuando se paró

1 éxito	1 turno
2 éxitos	1min.
3 éxitos	10min.
4 éxitos	1h
5 éxitos	1 día

6 o + éxitos 1 semana por cada éxito por encima de 5

Una hoguera dejará de arder y parecerá una simple pila de leños chamuscados, una bala quedará suspendida en el aire, una probeta con productos químicos quedará a mitad de reacción. Pero cualquier contacto físico (una gota de agua bastaría) devuelve el objeto a su anterior estado como si nunca se hubiese parado. No se puede afectar a un objeto mayor que el vampiro mismo, ni sobre ningún ser vivo (o no muerto) más complejo que un perro.

N5 Don de Cloto

Permite realizar acciones adicionales.

SIST: Gastar 3 de Sangre Resistencia + Ocultismo DIF 7. Durante tantos turnos como La mitad de Temporis posea (redondeando hacia arriba) obtiene tantas acciones adicionales como éxitos. Estas acciones adicionales pueden emplearse como se deseen, incluso utilizar Disciplinas cuyo empleo múltiple es normalmente imposible, como Dominación o Taumaturgia. Aunque cada vez que utiliza una de las acciones adicionales para usar una Disciplina recibe 1 letal no absorbible. Los poderes usados de esta forma suceden a velocidad normal para los afectados. Si se utiliza este nivel y durante su efecto se utiliza otro mayor se desintegrará en cenizas. Se pueden usar los niveles inferiores sufriendo el daño establecido

N6 Beso de Laquesis

Permite envejecer o rejuvenecer a una persona o a un objeto.

SIST: Tocar la persona / objeto y concentrarse 1 turno Gastar 2 de Sangre Manipulación + Ocultismo DIF edad del objeto / persona en décadas (min. 4 Máx. 10) para rejuvenecer aumenta 1 la DIF y el vampiro sufre 1 de daño letal no absorbible, este daño no se aplica para envejecer. El vampiro elige cuantos éxitos quiere utilizar. Un objeto no se puede rejuvenecer más del momento en que fue creado, los humanos adultos rejuvenecen hasta su madurez (16 – 20 años), los seres vivos que no han llegado a la madurez regresan a sus formas prenatales (por lo que suelen morir). Pocos mortales sobreviven más de 125 años en caso de envejecer. Estos cambios de edad no afectan a las facultades mentales o místicas por lo que se conservan todas las habilidades, los mortales pueden tener algún cambio en sus atributos; los vampiros antiguos que sean devueltos a su edad de neonato mantienen su generación, Disciplinas, Conocimientos... con la salvedad de que son neonatos en términos de alimentación, por lo que podrían alimentarse de animales; y si su edad es lo suficientemente avanzada, los rastros de diablerie desaparecerían de su aura.

1 éxito	Hasta 1 año
2 éxitos	Hasta 5 años
3 éxitos	Hasta 10 años
4 éxitos	Hasta 50 años

5 o + éxitos Hasta 100 años, hasta 1 siglo adicional por cada éxito por encima de 5

Batu

Temporis 3ª ed. (Sólo Verdaderos Brujah)

N7 Corte de Hades

Dilata o contrae el tiempo subjetivo en un área haciendo que las horas pasen como segundos. Esto es muy útil en un refugio. Los cazadores que entren se darán cuenta demasiado tarde de que, aunque debiera ser por la mañana, ya es de noche. Una exposición prolongada a estos efectos enloquecería a los siervos. Este poder también se puede utilizar haciendo que el amanecer llegue inexplicablemente y dejando a sus víctimas Vampíricas en una situación comprometida.

SIST: Gastar 1 de Sangre x h a afectar Resistencia + Ocultismo DIF N° de horas a afectar (min. 4 Máx. 10) El N° de éxitos determinan la compresión o dilatación del tiempo, Si se comprime el tiempo, las h en el mundo exterior parecerán min. en el área; si se extiende, 1 noche entera puede ser 1 h de tiempo real

- 1 éxito Velocidad multiplicada o dividida por dos (1 h = 2h / 30min.)
- 2 éxitos Velocidad multiplicada o dividida por cuatro (1 h = 4h / 15min.)
- 3 éxitos Velocidad multiplicada o dividida por seis (1 h = 6h / 10min.)
- 4 éxitos Velocidad multiplicada o dividida por doce (1 h = 12h / 5min.)
- 5 éxitos Velocidad multiplicada o dividida por sesenta (1 h = 60h / 1min.)

N8 Beso de Clío

Permite llegar al pasado e invocar acontecimientos, objetos o personas

SIST: Gastar la mitad de Sangre actuales (redondeando hacia arriba) Resistencia + Ocultismo DIF 8 Los éxitos determinan el tiempo al que puede remontarse

- 1 éxito 1 día
- 2 éxitos 1 mes
- 3 éxitos 1 años
- 4 éxitos 10 años
- 5 éxitos 100 años
- 6+ éxitos Cualquier momento desde el Abrazo

Si éxito la escena que se intentaba recuperar se materializa a su alrededor, remplazando situación y entorno reales. Todos los presentes en el área (una estancia hasta el tamaño de un salón de baile o un área al aire libre de dimensión semejante) sufren los efectos. Aunque sólo el Verdadero Brujah puede interactuar en la escena si desea hacerlo, el resto son espectadores incorpóreos a menos que tengan *Sentido del Tiempo*N1, aunque pueden afectarse entre ellos. Si se quiere sacar a una persona u objeto llevándolo al presente se gasta 1 de FV permanente (recuperable con experiencia). Este poder no puede utilizarse con objetos ni personas clave en la historia. Cualquier acción emprendida en la escena quedará anulada cuando termina el poder. Este poder no tiene efecto notable sobre la historia. Es posible invocar a alguien cercano a la muerte si ya ha hecho todo cuanto se recuerda en el presente. Un manuscrito puede ser invocado después de que fuese leído por última vez, pero no se puede invocar objetos ni personajes históricos. Tampoco se puede invocar una forma anterior de un objeto o persona existente en la actualidad

N9 Forzar la Mano de Átropos

El puede hacer que le tiempo retroceda a un punto en particular, donde comenzará otra vez su curso. El vampiro permanecerá dondequiera que se encontrara cuando utilizó este poder, aunque todo lo demás volverá al lugar que ocupaba en el momento escogido por el vampiro. Una vez rebobinado el tiempo, los sucesos pueden ser cambiados por el vampiro. El vampiro puede incluso hacer que los demás cambien sus acciones. Sin embargo, si el vampiro no motiva a otros a hacer otras acciones, harán las mismas y éstas tendrán el mismo resultado

SIST: Gastar 1 de FV permanente (recuperable con experiencia) y 3 de Sangre Resistencia + Alerta DIF 8 Se retrocede 1 turno x éxito como Máx. Sólo se puede usar este poder 1 vez x escena. Se sufre tantos agravados no absorbibles como turnos se retroceda. Los que poseen Sentido Temporal pueden conservar los recuerdos de lo sucedido y cambiar sus acciones. El área de efecto está limitada a los acontecimientos que tienen lugar en el campo visual.

N10

No hay N10 conocido

Valeren

N1 Sentir vitalidad

Permite determinar el flujo vital de una persona

SIST: Percepción + Empatía DIF 7 tocando al objetivo los éxitos son acumulativos

1 éxito Identifica como mortal, Ghoul, vampiro u otra entidad sobrenatural

2 éxitos Niveles de daño a sufrido

3 éxitos Cuanta sangre posee el objetivo

4 éxitos Revela cualquier enfermedad en el torrente sanguíneo

5 éxitos Determina aproximadamente sus Atributos Físicos y su Atletismo

N2 Toque Anestésico

Bloquea el dolor por las heridas o enfermedades o puede usarse para dormir a un mortal.

SIST: Gastar 1 de Sangre y FV DIF 6 se anulan todas las penalizaciones durante tantos turnos como éxitos se puede repetir una vez finalizado el efecto realizando el gasto de 1 de sangre y realizando la misma tirada, si el objetivo se resiste o se quiere hacer dormir a 1 mortal tirada enfrentada de FV DIF 8

No afecta al propio Salubri

N3 Toque Ardiente

Su fin es causar dolor a la víctima

SIST: tocar a la víctima y esta pierde 2 dados de su reserva x cada punto de sangre gastado, no provoca daño y los efectos desaparecen en cuanto se retira la mano. Ej. Si se gastan 3 de sangre la víctima pierde 6 dados de su reserva y si retira la mano al siguiente turno está bien

N4 La Parada del Reloj / El Fin de la Guardia

Permite conceder la muerte eterna a los que la desean

SIST: Automático Gastar 1 de FV y tocar al objetivo en el corazón, el sujeto debe desear realmente y por si mismo la muerte si no, no funcionará. El objetivo no podrá ser abrazado mientras muere y no se convertirá en Wraith.

N4 Armadura de la Furia de Caín (Edad Oscura Vampiro)

Crea una armadura espiritual.

SIST: Gastar 1 de Sangre Resistencia + Armas C.C. DIF 7 1 éxito = 1 punto de protección contra daño letal y contundente máx. 5. Cada 2 éxitos se obtiene 1 dado adicional para resistir el Röttschreck provocado por una batalla (no por la luz solar u otro motivo). Este poder dura 1 escena

N5 La Espada del Justo (Sólo Salubri) Edad Oscura

Hace que las armas ardan con fuego **divino**

SIST: Recubriendo el arma con Sangre (generalmente 1) recibiendo 1 de daño en el proceso (que puede curarse una vez invocado el poder, no antes) Fuerza + Ocultismo DIF 7, sólo es necesario 1 éxito dura 1 escena, el arma brilla con una llama dorada que no puede ser apagada con ningún poder ni agua ni nada, el arma añade 2 de daño y ahora hace daño agravado, además DIF +1 para atacar al Salubri. Hay que tener en cuenta que es fuego divino, por lo que si el enemigo se ve afectado por la Fe o efectos religiosos el Narrador debe aplicar aquí lo necesario vease Baali, Tremere Telyavos...

N5 La Venganza de Samiel

Da poder al luchar al Salubri, en este estado el tercer ojo brilla con un fulgor rojizo y demoníaco.

SIST: Automático Gastar 3 de Sangre sólo se puede emplear como única acción del vampiro en ese turno y puede hacerse 1 vez x turno el vampiro realiza un ataque que se considera que ha impactado con toda la reserva de Destreza + Pelea / Armas C.C. este ataque no puede esquivarse pero si bloquearse pararse y absorberse de forma normal. No funciona con Armas a distancia

N6 Feliz Agonía

Toque Ardiente (N3) aumentado, causa dolor aunque se retire la mano, pero también se puede usar para causar daño físico

SIST: FV DIF 8 Gastar "n" de Sangre mientras se toca a la víctima 1 de Sangre = 1 de daño letal x turno durante 1 escena, puede prolongarse repitiendo la tirada sin gastar Sangre al final de la escena. El daño puede absorberse normalmente, induce al Frenesi si hace más daño que la FV del blanco, este resiste el daño con FV DIF 6 no con Resistencia.

Para causar sólo dolor igual que *Toque Ardiente* (N3) pero el blanco se recuperan 2 dados de la reserva cada turno después de que cese el contacto hasta el restablecimiento

Batu

Valeren

N6 La Guardia del Paso (Sólo Salubri) Edad Oscura

Permite ganar la sabiduría y la fuerza de alguien que haya aceptado recibir *El Final de la Guardia N4*.

SIST: Gastar 1 de FV Percepción + Empatía DIF 6

Se puede fundir el eco que queda del alma del muerto, Inteligencia DIF 5 si éxito aprende todo lo que sabía el muerto, incluido escondites, tesoros, secretos. Esto hace desaparecer el eco

También puede hacerse la tirada de Percepción + Empatía a DIF 7 para que le lleguen los recuerdos y detalles útiles o pertinentes dejando el eco y pudiendo ser aprovechado por otros Salubri

Otra opción es cada éxito en la tirada de Percepción + Empatía DIF 6 de 1 dado que se tira a DIF 6 y hace recuperar al Salubri 1 de Salud (da igual el tipo de herida) pero elimina el eco

El eco dura 1 semana tras la muerte (*entonces veo algo inútil la 2ª opción que deja el eco, recomendaría más tiempo*)

N7 Aversión

Hace que la gente se muestre hostil contra el blanco dificultando su paso, no respondiéndole, mostrándose grosero e incluso algunos atacándole

SIST: Tocar al sujeto gastar 1 de sangre, dura 1 escena

N8 Sombra de Corrupción

Permite extraer demonios y encerrarlos en otros recipientes vivos o inertes

SIST: Gastar 1 de FV y si el demonio lucha tirada extendida y opuesta de FV DIF FV del contrario necesarios 3 éxitos para ganar. Una vez vencido, gastar otro de FV para enviarlo a un objeto, animal o cosa, si es en una persona y se sigue la Humanidad Conciencia DIF 8 o -1 a Humanidad, si fracasa el demonio queda libre.

N9-10

No se conocen

Sangría (Sólo Salubri Guerreros*) Edad Oscura

Todos los Niveles de la Sangría cuestan 7 de experiencia

La Marca del Sabueso

Da detalles sobre la presa a partir de la sangre.

SIST: Tocar un poco de Sangre del objetivo Percepción + Alerta DIF 6 Cada éxito da 1 detalle, generación, clan, ocupación, edad, si es diabolista, y así. Si la sangre es de animal los sentidos aguzados de esta pueden pasar al Salubri. Si se sigue un rastro de sangre de una presa, Percepción + Supervivencia DIF 6 el N° éxitos = N° escenas que puede seguirlo sin tener que hacer tiradas. Por cada generación mayor de 8 DIF -1 a la tirada (*creo que lo de mayor de 8 esta mal, que es menor, según como aparece en el contexto*). Si la Sangre es de Tremere o Baali se identifica el clan gratuitamente.

Nombre Bendito

Permite convocar el poder del ángel del que toma el nombre el guerrero.

SIST: Se invoca al ángel cuyo nombre se comparta y Senda DIF 8 necesarios 2 éxitos, el 3ª ojo se abre bañando al Salubri en una luz dorada, la suciedad desaparece y las armaduras brillan y el guerrero se asemeja a un miembro de las huestes del Señor, se considera que tiene Presencia N5 (*Majestad*) durante el resto de la escena, puede ignorar penalizaciones por herida; aparte de esto todos, los enemigos sin excepción tienen que pasar FV si quieren golpearlo y si la pasan tienen DIF +2 al ataque. Terminado el poder, el barro, herrumbre, heridas aparecen más pronunciados. A discreción del Narrador, el vampirismo del personaje puede verse más pronunciado durante los próximos minutos. Se puede utilizar este poder sólo 1 vez por historia y sólo en momentos críticos, el Salubri que emplee el poder cuando su vida no este en peligro, por razones altruistas o para asustar se encontrará con que su protección le falla en los momentos más inoportunos. Incluso podría hacer que alguien ahí arriba se enfadase, a las Huestes Celestiales no les gusta que se pronuncie su nombre en vano.

Batu

Vicisitud

N1 Metamorfosis

Este poder permite que el vampiro altere su propio aspecto y / o su voz. El vampiro sólo puede hacer ligeras modificaciones sobre su cuerpo, agrandando su nariz, dando punta a las orejas, etc. La alteración es permanente, a menos que se use de nuevo esta

SIST: gastar 1 de sangre por parte del cuerpo a modificar Inteligencia + Alteración corporal DIF7 Si se desea aumentar su propia Apariencia DIF 10 fracaso = reduce el Atributo.

Para parecerse a otra persona Inteligencia + Disfrazarse DIF10

- 1 éxito = Parecido a lo que se quería pero con varios defectos. Podría hacerse pasar por otra persona a distancia y con poca luz.
- 2 éxitos = Casi lo que se quería pero con varios defectos pequeños. Sigue sin valer para hacerse pasar por otra persona a poca distancia.
- 3 éxitos = Lo que se quería aunque hay por lo menos un pequeño defecto, puede que no sea visible a primera vista.
- 4 éxitos = Mejor de lo que se creía posible. Por lo que sabes, no hay defectos. Nadie sabría que es un doble salvo algún familiar o amigo.
- 5 éxitos = Perfecto podría hacerse pasar por la persona copiada sin ningún problema siempre que interprete su papel.

N2 Moldear Carne

Este poder permite que el vampiro modifique drásticamente la carne, ya sea la suya o la de otro. Deberá poner las manos sobre el sujeto y moldear la alteración deseada. Los efectos son permanentes.

SIST: Destreza + Alteración Corporal DIF dependiendo de la situación

- 1 éxito = Parecido a lo que se quería pero con varios defectos. Podría hacerse pasar por otra persona a distancia y con poca luz.
- 2 éxitos = Casi lo que se quería pero con varios defectos pequeños. Sigue sin valer para hacerse pasar por otra persona a poca distancia.
- 3 éxitos = Lo que se quería aunque hay por lo menos un pequeño defecto, puede que no sea visible a primera vista.
- 4 éxitos = Mejor de lo que se creía posible. Por lo que sabes, no hay defectos. Nadie sabría es un doble salvo algún familiar o amigo.
- 5 éxitos = Perfecto podría hacerse pasar por la persona copiada sin ningún problema siempre que interprete su papel.

N3 Moldear Hueso

Este poder permite al vampiro moldear el hueso de la misma manera que la carne. Debe usarse junto con Moldear Carne a no ser que quiera desgarrar la piel.

SIST: Fuerza + Alteración Corporal DIF 7 si se quiere hacer daño 1 éxito = 1daño, queda horriblemente desfigurado.

N4 Forma Horrenda / Forma de Zulo

Este poder permite que el vampiro asuma la forma de un monstruo. Forma posee unos rasgos comunes, se aumenta 2,5m la altura, manos de 7 dedos con garras, vértebras terminadas en protuberancias óseas espinosas, la cabeza horriblemente deformada, músculos enormes, y la piel de un color negruzco cubierto de una capa negra y viscosa de grasa

SIST: Gastar 2 de sangre tarda 1 turno Fuerza, Destreza Resistencia +3 cada Atributos Sociales = 0. El daño ejercido por pelea + 1 por las garras

N5 Esencia Interior

Puedes convertir en sangre partes de su cuerpo y recuperarlas posteriormente. Máximo de 10 de sangre y esta sangre puede dejarse en un lugar, utilizarse para crear un Vínculo de Sangre con otro vampiro o ser ingerida por el creador. Si toda la sangre es ingerida o destruida, el vampiro dejará de existir.

SIST: Automático escoge que partes del cuerpo desea convertir: Torsos y cada pierna = 2 de Sangre, cabeza, abdomen y cada brazo = 1 de Sangre. Esta parte del cuerpo puede convertirse de nuevo en cuerpo, siempre que no haya sido destruida o ingerida y esté en contacto con el vampiro. Si la sangre ha sido destruida, el vampiro deberá gastar N° de sangre = al generado inicialmente para regenerar la parte del cuerpo que se perdió.

Vicisitud

N6 Construcción Corrupta

Uniendo despojos de muertos a un ser vivo, crea nuevas criaturas

SIST: Inteligencia + Alteración Corporal DIF 7, si éxito se puede crear cualquier cosa que se desee de cualquier masa, tamaño o función (siempre que se tenga suficiente material)

1 éxito 1h

2 éxitos 1 día

3 éxitos 1 semana

4 éxitos 1 mes

5 éxitos 1 año

Es necesario este nivel para crear un Vozhd pero esta criatura muere cuando la matan

N6 Forma Plasmática

Similar a la Esencia interior pero su usuario puede manipular la sangre una vez que haya sido creada. Podrá trasladar parte o la totalidad de la sangre, podrá atravesar grietas, pasar por debajo de las puertas, etc... Será inmune a todos los ataques, menos al fuego y la luz del sol, no podrá golpear a nadie ni participar en ninguna otra actividad física, podrá moverse como un charco de líquido rojo o tener un aspecto completamente normal, solo por la coloración roja. El vampiro en estado líquido podrá hablar y caminar de la forma normal. Mientras el vampiro este es esta forma puede usar Disciplinas mentales, a menos que exijan contacto ocular.

SIST: Automático ver *Esencia Interior*

N6 Sangre de Ácido

La sangre del vampiro se convierte en un ácido de forma permanente = que toda la sangre que beba provoca heridas agravadas a un oponente que entre en contacto con ella. Puede combinarse con Esencia interior. Aunque no podrá crear nuevos vampiros o Ghouls. No se le puede hacer diablerie

SIST: Cada punto de sangre = 6 daños. La sangre corroerá la madera, pero no el metal ni el cristal. La sangre salpicará a cualquiera que golpee al vampiro en combate con armas cuerpo a cuerpo emite 1 sangre por cada nivel de salud perdido. La víctima para evitar ser alcanzado por el ácido Destreza + Esquivar DIF 8 o 9 dependiendo del arma 1 Éxito anula 1 de Sangre.

N6 Merodeador Quiróptero Edad Oscura (Sólo Tzimisce)

Permite asumir el aspecto de un gran murciélago bípedo, en esta forma se puede volar (Máx. 40km/h) transportar objetos pero no manipularlos.

SIST: Gastar 3 de sangre +3 a los Atributos Físicos, Atributos Sociales a 0. Si se desea tirar Fuerza + Alteración corporal DIF 6 para hacer crecer garras que infligen daño agravado de Fuerza + 2

N6 Testudo Viviente Edad Oscura (Sólo Tzimisce)

Transforma a una víctima en un escudo provisional

SIST: Tener Fuerza 5 (mediante cualquier combinación de Atributo, Potencia y Vitae) la víctima debe estar inmovilizada y con la espalda desnuda Destreza + Alteración Corporal DIF 8 abre la espalda infligiendo 1 solo de daño(si se falla muere y no sirve) para usar la columna vertebral para agarrar a la víctima usándola para bloquear ataques como un escudo normal, los ataques bloqueados infligen daño a la víctima que se mantiene útil 5 niveles + allá de la muerte de este pasado esto no ofrece protección mientras esta viva Destreza + Alteración Corporal DIF 7 para transformarlo en arma ofensiva sacando a modo de púas su caja torácica (Fuerza + 1) o usando la piel como látigo por ej, las armas así creadas infligen 1 de daño a la víctima y hacen el daño normal del arma

N6 Trampa de Piel (Sólo Tzimisce)

Permite desprenderse de una capa de epidermis y usarla como red, las víctimas pueden quedar inmovilizadas, cegadas o incluso ahogadas.

SIST: El desprenderse la capa de piel automático, Resistencia + Armas de Fuego para impactar a la víctima DIF 6 (usar modificadores de armas de Fuego para la tirada) la víctima atrapada Fuerza DIF 7 y debe = la Resistencia base del Tzimisce (no vale bombeo, ni Fortaleza pero si *Forma de Zulo* N4), si el Tzimisce impacta con 3 éxitos o + ciega y corta el suministro de aire, cada capa que pierda elimina 1 a Resistencia a no ser que gaste 1 de Sangre, si se utiliza 3 veces sin regenerar Resistencia DIF 7 para no sufrir 1 de daño al moverse.

Vicisitud

N6 Zarabanda de Entrañas Edad Oscura (Sólo Tzimisce)

Anima los propios intestinos dándole capacidad de manipulación, pudiendo ser usadas como látigos, miembros adicionales o presas aunque no tienen fuerza para aplastar

SIST: Gastar 1 de Sangre, Automático las tripas estallan provocando 1 de daño normal, por cada punto de Resistencia se adquiere un dado extra para acciones adicionales y no pueden añadirse a las reservas ya existentes, *para entendernos los intestinos se consideran una criatura que tienen un reserva de dados = a la Resistencia para cualquier cosa el daño que produce = Fuerza del personaje*

N7 Beso del Kraken (Sólo Tzimisce)

Transforma el rostro en un largo tentáculo de 3m con el que puede atacar y alimentarse

SIST: Gasta 1 de FV Resistencia + Alteración Corporal DIF 8 no se pierden las facultades sensoriales, hace Fuerza +2 y tiene DIF 5 para impactar, si éxito hace una presa son necesarios 3 éxitos en una tirada opuesta de Fuerza para liberarse, cada éxito adicional al impactar permita succionar 1 de Sangre adicional x turno, un tentáculo alimentándose es un blanco inmóvil y si se le infligen 3 niveles se corta perdiendo todas las facultades sensoriales menos el tacto hasta que se regenere el rostro (los 3 niveles)

N7 Caparazón

El vampiro puede formar un caparazón blanco y duro con una forma ligeramente parecida al ataúd. El caparazón protege al vampiro con un valor de absorción de daño igual al doble del vampiro contenido en él. El caparazón protegerá de todo daño, incluyendo la luz del sol.

El vampiro solo puede crear un caparazón para sí mismo. El vampiro podrá oír lo que sucede alrededor no verá y no podrá comunicarse con el exterior, aunque sí usar sus Disciplinas mentales. El vampiro puede disolverlo a voluntad.

SIST: Automático tarda en hacerse al rededor de 10 min.

N7 Empalizada del Empalador Edad Oscura (Sólo Tzimisce)

Transforma la columna vertebral de la víctima haciendo que crezca a través de su cráneo y su ano, generalmente provocando su muerte, la punta inferior se alarga hasta unos 3m clavando la víctima al suelo si es blando.

SIST: Agarrar a la víctima Fuerza + Medicina DIF 8 contra la Resistencia blanco DIF 8 ambas si gana el vampiro sufre 10 – Resistencia niveles de daño, la Fortaleza no ayuda y si sobrevive – 3 a Destreza

N7 Licuar la Arcilla Mortal

Transforma la carne y los huesos del blanco en Sangre.

SIST: Tocar al blanco gastar 1 de FV Resistencia + Alteración corporal DIF 8, el blanco Resistencia DIF 6 si no es mortal, 1 éxito = 1 parte del cuerpo en Sangre. Torso y cada pierna = 2 de Sangre, cabeza, abdomen y cada brazo = 1 de Sangre. Se pueden recuperar los miembros gastando la Sangre correspondiente si se es Cainita, si la sangre es Cainita actúa normalmente (puede vincular, crear Ghouls...) y si se transforma completamente en sangre a un Cainita y se bebe toda se le diabolizará

N7 Pudrir Carne

El vampiro puede provocar una enfermedad parecida a la lepra en fase avanzada sobre cualquiera al que toque. El horror de esta enfermedad hará que la mayoría de los que vean a la víctima huyan asqueados.

SIST: Gravedad y la duración Resistencia + Manipulación DIF 9. La enfermedad tarda un día en avanzar por cada nivel de éxito, hasta el máximo indicado por la tirada. 1 éxito = 1 día

1 éxito Tendrá -1 de Resistencia, el 1^{er} día

2 éxitos Tendrá -2 de Resistencia, el 2^o día

3 éxitos Tendrá -3 de Resistencia - 1 de Fuerza - 1 Nivel de Salud, el 3^{er} día

4 éxitos Tendrá -3 de Resistencia - 2 de Fuerza - 1 de Destreza - 2 Niveles de Salud, el 4^o día

5 éxitos Tendrá -3 de Resistencia - 2 de Fuerza - 1 de Destreza - 3 Niveles de Salud, el 5^o día

N8 Aliento del Dragón

Este nivel permite que el vampiro exhale llamas sin quemarse a sí mismo.

SIST: 2m² DIF 6 para impactar 1 impacto = 1 dado de daño, que seguirá ardiendo hasta que se extinga; la víctima puede absorber el daño, pero tendrá que seguir haciéndolo a cada turno. Los impactos adicionales aumentan en uno el daño inicial.

N8 Escultura de la Mente

Permite usar Vicisitud a distancia

SIST: Gastar 1 de FV tirar FV DIF FV del blanco N° éxitos = N° de dados que se pueden utilizar en Vicisitud, este poder no altera la DIF y no necesita de gestos

Batu

Vicisitud

N8 Chuchería

Permite convertirse en un objeto inerte, natural o artificial, desde el de una pequeña gema hasta un objeto del mismo tamaño que el vampiro. Tendrá todas las propiedades físicas del objeto, pero mantendrá su propia capacidad mental, incluyendo el uso de esta disciplina y las mentales. El sol le sigue dañando y el aura se sigue viendo.

SIST: automático

N9 Fundirse con el Terreno

El vampiro puede unirse a la tierra, disipando su cuerpo dentro de la zona circundante. Es inmune a cualquier daño, salvo a una fuerza que destruya la tierra de la zona, aunque es posible que le de tiempo a trasladarse a terreno seguro. El vampiro oirá todo lo que suceda en la zona que habite. No podrá ver, pero un poder místico le proporcionará la capacidad de sentir o intuir todo lo que suceda en su presencia. Puede usar Disciplinas mentales en esta forma.

SIST: Automático

N9 Sosia

Este poder permite que el vampiro asuma cualquier forma imaginable, siempre que su masa no sea menor de la mitad o mayor del doble de la del vampiro, podrá aumentar sus Atributos y Habilidades naturales

SIST: Automático N° de turnos dependiendo del aspecto

N10 Reformar Cuerpo

Permite reformar su cuerpo después de que éste haya sido destruido. El espíritu del vampiro podrá tomar las cenizas y reconstruir el cuerpo.

SIST: Automático Puede tardar años. Es posible que el vampiro no pueda devolver a su cuerpo el aspecto anterior, pero se asemejara bastante.

N Especial Arsenal Corporal (Sólo Tzimisce)

N6 al coste normal de experiencia / Poseer Vicisitud 3 Protean 3 y cuesta 20 de experiencia

El vampiro puede utilizar su propio cuerpo para crear armas. Puede obtener garras similares Protean N2, cuchillos, espadas, garrotes, látigos y casi todas las armas de combate cuerpo a cuerpo que el vampiro pueda imaginar no proyectiles El daño del arma creada = arma normal pero agravado.

SIST: Automático entre 1 y 2 turnos

Viscerática (Sólo Gárgolas)

N1 Piel de Camaleón

Gracias a este poder, la Gárgola es capaz de adoptar la textura y color de su entorno (siempre que sea de piedra), lo que le permite ocultarse o pasar desapercibida.

SIST: Gastar 1 de Sangre para activar el poder. Activado + 5 dados en cualquier tirada de Sigilo, siempre que permanezca estática o se mueva despacio.

N2 Susurros de la Cámara

Con esta disciplina, la Gárgola es capaz de detectar a cualquier intruso que se haya introducido en un área de aprox. 50 m², Aunque esté oculto en las sombras o utilizando Ofuscación.

SIST: Percepción + Alerta DIF 6 para detectar al intruso. Si el objetivo está haciendo un intento activo de ocultarse, puede enfrentar la tirada Autocontrol + Sigilo DIF 6

Batu

Viscerática (Sólo Gárgolas)

N3 Vínculo con la Tierra

Es similar al poder de Protean "Fusión con la Tierra", pero con una diferencia, permite a la Gárgola fundirse a la piedra, asfalto o ladrillos en lugar de a la tierra. Desgraciadamente no puede desplazarse por el material con el que se haya fundido, y una fina línea con su forma puede ser distinguida en la superficie del material.

SIST: Gastar 1 de sangre.

N4 Fuerza Pétreo

A este nivel la piel de la Gárgola se endurece de forma visible, proporcionándole un punto extra de Resistencia, además todas las penalizaciones por heridas se reducen en uno y sufre solo la mitad de daño por el fuego.

SIST: Automático el cambio es permanente.

N5 Fluir dentro de la Montaña

Ampliación de *Vínculo con la Tierra* N3 ya que permite moverse por la piedra, asfalto o ladrillo, tiene un uso limitado por las vigas.

SIST: Gastar 2 de Sangre dura 1 escena. Este poder puede utilizarse para atravesar muros sin utilizar *Fluir dentro de la Montaña* gastar 1 de Sangre Fuerza DIF 8 la potencia son éxitos 1 éxito = 30cm de espesor si no se consigue atravesar hay que utilizar el poder con los consiguientes gastos

N6 Corazón de Piedra

A este nivel de disciplina, no solo se endurece la piel de la Gárgola, sino que también lo hace el interior de su cuerpo.

SIST: Cualquier arma que penetre en su cuerpo hace solo la mitad de daño, y es imposible empalarla con una estaca si el atacante no posee una Fuerza + Potencia min. 7.

N6 Estatua Oscura

Permaneciendo totalmente quieta, la Gárgola puede evitar de forma absoluta cualquier daño por la luz del sol, incluso de los rayos solares directos.

SIST: Mientras permanezca totalmente quieta, el sol no le daña en absoluto. Si se mueve, recibe el daño normal. Para evitar moverse debe tirar Resistencia + Fortaleza (la Fortaleza es necesaria) DIF 9. También se requiere una tirada de coraje para evitar el Röttschreck.

N6 Voces del Castillo

Este nivel es idéntico a Susurros de la Cámara, solo que afecta a un área mucho mayor.

SIST: Igual que *Susurros de la Cámara* N2, solo que afecta a todo un edificio.

N7 Cámara Reptil

Gracias a este poder la Gárgola puede someter la piedra a su voluntad, dándole vida para que sirva a sus designios o ataque a sus enemigos.

SIST: Gastar 3 de sangre tirar Manipulación + Empatía DIF 8, la Gárgola es capaz de animar un volumen de 3x3 m.³ de piedra. Puede usarse para animar estatuas.

N8-10

No se conoce a ninguna gárgola que posea tal poder

Vuelo (Sólo Gárgolas)

N1 Planeo

Permite a la Gárgola planear mientras que no trate de llevar nada. La velocidad Máx. es la del viento predominante o 24Km/h. Las Gárgolas tienen este nivel innato

SIST: Automático

N2 Carrera de Pájaro

Permite despegar en carrera y llevar una carga útil de hasta 10Kg. La velocidad Máx. = 48 Km/h

SIST: Automático

N3 Ascensión Demoníaca

La Gárgola puede realizar una ascensión vertical si no lleva carga o despegar en carrera llevando hasta 25Kg. La velocidad Máx. = 72Km/h

SIST: Automático

N4 Destreza de Águila

Se pueden llevar hasta 50Kg. aunque el despegue vertical es imposible con + de 25 Kg. La velocidad Máx. = 96Km/h.

SIST: Automático

N5 Dominio del Aire

Se pueden elevar hasta 100Kg incluso en despegue vertical. La velocidad Máx. = 120Km/h

N6-10

Añadir 50kg + al peso que se puede cargar y se aumenta 32Km/h a la velocidad x nivel

La lista 7.3, ya va quedando menos, me quedan algunos módulos perdidos de 2ª ed. y algunos libros de clan de 3ª junto con algún módulo perdido y quizá algo de edad oscura, también tengo que traducir una serie de libros que aquí no han salido ni saldrán nunca en los que aparecen algunos niveles y algún ritual, también tengo que copiar los niveles del Kindren of Ebony Kindom mi última adquisición, para que veáis lo que queda para que yo termine por si esta lista no os parecía suficiente. Poco podía imaginar cuando en Septiembre de 1999 empecé con esto (creo que fue por ahí no me acuerdo muy bien del mes pero en ese año), que iba a hacer un doc como este, como ya he expuesto en otras listas esto empezó porque quería coger soltura con el teclado.

Quiero dar las gracias a todos los que han ayudado a difundir esta lista y los que me han mostrado su apoyo, me ha ayudado mucho, ya que he estado a punto de dejar el rol en dos ocasiones pero aquí sigo y seguiré jugando al rol durante más tiempo. En fin, planeo hacer una versión “deluxe” de la lista como conmemoración de los 4 años de creación con ilustraciones para las disciplinas su portada, marcos, y con unas fuentes guapas, cosa que hará que ocupe lo que no esta en los escritos y para bajársela será un peñazo, ya lo sé, yo tengo una conexión normal y corriente con un modem de 56 así que se lo que es cuando un archivo ocupa mucho, calculo que puede ocupar unos 3MB y pico cerca de 4 y será publicada en una página web que voy a crear junto con mi grupito de rol en donde publicaremos las aventuras que hacemos y material de todo tipo junto con un juego de rol de cosecha propia que me he inventado y que esta teniendo una buena aceptación donde lo estoy probando.

Para los interesados mi clan favorito es el Tzimisce, soy un lealista total y absoluto del Sabbat y no tengo ningún tapujo en destruir (y he destruido) a los que no muestran la total devoción que la secta merece y buscan únicamente el beneficio personal sin pensar en la Secta, también soy un diabolista consumado, no dejo escapar ninguna ocasión, por cierto y para más referencia no me gusta nada la forma que tiene actualmente el Sabbat, yo soy Sabbat de los antiguos. También soy un picado de los Samedi, me encanta esa línea de Sangre, es la única Línea de Sangre que me gusta.

Mi personaje favorito Yagoslav Szantovich personaje creado para Crónicas Transilvanas podéis encontrarlo en el foro de la Biblioteca Oscura (www.bibliotecaoscura.com) con el nombre de Yagoslav Szantovich o en su irc (aunque aquí es más difícil ya que no me gusta el irc) con el nombre de Yagoslav aunque aquí lo que busco es el conocimiento y estoy dispuesto a entablar conversación con miembros de la Camarilla, espero que me digáis que os parece la lista, me señaléis los fallos para corregirlos y discutamos sobre temas vampíricos, mi email es, para el que quiera ponerse en contacto conmigo, pa_batu@hotmail.com en el msn es más fácil encontrarme así que agregadme si queréis hablar conmigo. También me conecto a diversas páginas y foros siempre que puedo con el nombre de Yagoslav así que si lo veis a lo mejor soy yo.

Todas las Disciplinas y niveles están sacados directamente de los libros, algunos niveles y poderes cambian de 2ª edición a 3ª. En las versiones anteriores de la lista en Hechicería Koldúnica aparecían caminos no oficiales pero estaban muy bien y de todas formas puse si era o no oficial para distinguirlos ya que considero que lo que existe actualmente de esta Disciplina es muy pobre, de todas formas los he eliminado dejando sólo las cosas oficiales, si alguien quiere los Caminos que quité, aparecen en otro doc que he hecho, el Compendio Tzimisce. Otra sección creada para esta lista es la de Disciplinas por clan, para que sepáis que disciplinas tiene cada clan, ya que algunos clanes cambian de 2ª a 3ª o por si el Narrador quiere meter alguna línea de Sangre rara porque le gusta como antagonista por una disciplina del clan que sepa que más disciplinas tiene.

Esta lista es un resumen de consulta de las disciplinas y puede dar lugar a ciertas confusiones y esta realizada más para que los Narradores sepan lo que pueden hacer los vampiros más poderosos y las extrañas líneas de sangre que para guía de consulta de los jugadores. Para mayor seguridad consultar los libros originales dado que esto es un simple resumen y deja muchas lagunas.

Información recopilada por Alfonso alias “**Batu**”

Adquisición de las Disciplinas

He descrito las Disciplinas para ser adquiridas por otros clanes, si se posee por clan no hace falta maestro. Si la Disciplina no es de clan pero está disponible para el clan propio, se supone que se tiene maestro automáticamente o se consigue desarrollar mediante experimentación propia, esto quiere decir que si no es de clan, pero el clan puede tenerlo, los costes suelen ser como ajena al clan y te la pones si el Narrador considera que cumples los requisitos y quiere permitirlo.

Abombwe: Esta Disciplina sólo la conocen los Laibón una línea de sangre en Edad Oscura algo escasa aunque actualmente es más fácil encontrarlos se encuentran en exclusiva actualmente en África y no la enseñarán a nadie. Esta línea de Sangre es odiada por los Gangrel de la Edad Oscura aunque en la actualidad sólo los + antiguos sigue teniendo el ansia asesina de matarlos en cuanto ve uno.

Animalismo: Sin restricción, puede aprenderse sin maestro

Auspex: Sin restricción, puede aprenderse sin maestro

Bardo: Disciplina conocida x los Hijos de Osiris la enseñarán a cualquiera que siga la Humanidad o una Senda parecida y tenga un valor de 5 o + aunque esta línea de sangre siempre ha estado oculta y es extremadamente difícil identificar a alguno, actualmente se les da x extintos aunque los Setitas saben que no es así y son los únicos con los que mantienen trato pues están en guerra desde el principio de los tiempos.

Celeridad: Sin restricción, puede aprenderse sin problemas

Contramagia Taumátúrgica: Disciplina EXTREMADAMENTE RARA y para poseerla se debe tener Taumaturgia 5 y Ocultismo 5 min. Por lo que pone, cualquiera puede desarrollarla aunque si no es Tremere obtiene el defecto Enemistad con el clan Tremere sin ganar puntos. Mientras no se descubra no hay muchos problemas pero si se descubre será objetivo de estos para estudiarlo o eliminarlo para que no la enseñe.

Daimonion: Disciplina de los Baali los Infernalistas x excelencia, se la enseñaran a cualquiera al que hayan convertido en infernalista, esta línea de sangre abundaba en Edad Oscura aunque ahora es más raro encontrarlos siguen existiendo y están volviendo a recuperar poder actualmente sólo los + antiguos se acuerdan de ellos y si se descubren haría que TODOS los clanes se aliasen para destruirlos.

Deimos: Disciplina de las Lamia eran una línea de sangre de los Capadocios a los cuales servían como guardaespaldas esta disciplina no se la enseñaron a nadie y los Capadocios no mostraron interés en aprenderla y puesto que la última Lamia murió en el 15xx (no me acuerdo de las 2 últimas cifras) Deimos se perdió con ellas. Si existe alguna actualmente a discreción del Narrador.

En la nueva edición de Edad Oscura Vampiro Deimos se considera un camino de Mortis de las Lamias, sólo los Capadocios podrían aprender esta Senda, aunque las Lamias no suelen enseñarlo a su clan padre, sólo a los más poderosos o merecedores a los ojos de Lilith

Dementación: Disciplina actual desarrollada en el Sabbat y que se extendió a los Malkavian de la Camarilla aunque muchos todavía tienen Dominación, en el Sabbat es muy, muy raro encontrar un Antitribu con Dominación. Esta disciplina requiere de un maestro para aprenderla y para subir de nivel si no se es del clan (los Malkavian con Dominación pueden aprenderla como ajena al clan pero sin necesidad de maestro) ya sea un Malkavian o alguien que la conozca pero es muy raro que alguien aprenda una disciplina desarrollada x unos dementes, el que la aprenda tiene el riesgo de ser despreciado x sus hermanos de clan u otros vampiros y de adquirir un Trastorno Mental

Dominación: Sin restricción, puede aprenderse sin problemas

Extinción: Desarrollada x los Assamita hace falta de maestro para aprenderla ya sea uno de estos o alguien que la conozca

Fortaleza: Sin restricción, puede aprenderse sin problemas

Hechicería Dur – An – Ki: Todas las Sendas de Dur – An – Ki están disponibles para los Hechiceros Assamita y para los Hechiceros Shir pero no viceversa. Esta Hechicería es muy rara y los Ashipu (practicante de Dur – An – Ki) se extienden desde Tashkent hasta Tanger (*más o menos para que la gente se haga una idea desde Marruecos a Kazajstán (cerca de Afganistán)*), la mayoría de los Ashipu son Assamita que estudian esta Taumaturgia como rama de la Hechicería Assamita, le siguen a distancia los Ashirra y existen algunos Ashipu del resto de los clanes que se extienden por el territorio descrito. No existen Ashipu del clan Setita. Los Assamita y Ashirra que deseen aprenderla escogen las Sendas como si fueran sendas de Hechicería Assamita o Hechicería Shir según el caso. Hace falta maestro para aprenderla.

Nuevas noticias sobre Dur – An – Ki, en el Kindred of Ebony Kindom (una especie de África nocturna para entendernos) existe un linaje que posee esta hechicería como propia de clan los Shango

Adquisición de las Disciplinas

Hechicería Assamita: La Hechicería Assamita sólo la poseen la casta de los Hechiceros Assamita un grupo independiente de los guerreros. Es posible aunque extremadamente raro que la enseñen a otro miembro del clan y sólo a uno de su propio clan si se cree que es digno, (la pena de enseñar Hechicería Assamita a alguien ajeno al clan es la muerte para el maestro y el aprendiz) pero el coste de esto es adquirir una nueva debilidad ya que el aura de los que la conocen queda marcada incluso si no se practica a menudo delatando el uso de magia. Cualquier intento de observar el aura con Auspex DIF -2 y respecto a la Ofuscación si alguien posee Auspex cuenta como si tuviera 2 N + (ej. Si alguien tiene Auspex 2 cuenta como 4 para verle ofuscado) este bono no se aplica a los que no tienen Auspex

Hechicería Koldúnica: Disciplina EXCLUSIVA poseída sólo por algunos Tzimisce denominados Koldun sólo puede ser aprendida x Tzimisce x su nexa con la tierra, no se la enseñaran a nadie que no sea Tzimisce (y entre los Tzimisce sólo a algunos elegidos, (generalmente los propios chiquillos) que han demostrado ser dignos) y aunque la enseñaran a otros no podrían usarla.

Hechicería Nahuallotl: Creada por los Tlacique, no la enseñaran a nadie que no sea de su línea de Sangre. Hace falta maestro para aprenderla.

Hechicería Sadhana: Esta hechicería es muy rara y sólo esta disponible para vampiros que procesen creencia hinduistas y sean hindúes. Existen dos formas de aprenderla, la 1ª es por castas, se debe pertenecer a un linaje Brahmánico (la casta más alta entre los hinduistas, los que ocupan las profesiones más cultas y los “sacerdotes” de la religión hindú). La 2ª forma es como asceta, da igual la casta, pero se debe renunciar a todo vínculo de clan, casta y prole y se convierta en un eremita (hombre santo errante). La mayoría de los Sadhu (practicante de Sadhana) son Ravnos. Hace falta maestro para aprenderla

Hechicería Setita: Debe escogerse como una Disciplina ajena al clan ya que se basa en conocimientos de Osiris que han corrompido, esta Disciplina sólo es enseñada a los mejores corruptores de entre los Setitas, sobra decir que los Setitas no revelaran que poseen estas sendas a otros clanes y menos enseñarlas ya que su uso es muy sutil y siempre han atribuido estos poderes a su habilidad de corruptores. Los Setitas conocen a la Hechicería Setita como Akhu

Hechicería Shir: Esta disciplina sólo puede ser adquirida por Ashirra, es incompatible con la Taumaturgia (Hermética), si se posee Shir no se puede aprender Taumaturgia y viceversa. Sólo se enseña a Ashirra y no la enseñaran a otros. Hace falta maestro, aunque sin problema

Hechicería Wanga: Esta disciplina esta disponible para Samedi y Serpientes de la Luz, es rara en otros clanes, aunque los Samedi que la conocen la enseñan a verdaderos creyentes de las religiones afro-caribeñas (Santería, Vudú, Candomblé, Cultos de Shango...) y existen algunos wangateur (practicantes de Wanga) de otros clanes. Se costea como ajena de clan incluido Serpientes de la Luz y los Samedi, que no pueden incluirlas como Nigromancia Voudoun aunque esta escasa línea de Sangre hace un esfuerzo común para dominar el Wanga por lo que salvo los neonatos todos saben algo de Wanga. Entre Serpientes de Luz no esta tan difundida y son mayoría los que no conocen Wanga y los practicantes son algo reacios a enseñarla. Hace falta maestro

Kami: Una de las disciplinas de clan de los Bushi, no enseñaran esta disciplina a nadie, aunque puede ser aprendida con maestro, en caso de enseñarla sería a alguien de orígenes asiáticos y con un gran sentido del honor

Kinetismo: Disciplina actual creada x los Pander su uso esta restringido a ellos y algunos Caitiff ya que los otros clanes consideran una ofensa dejarse enseñar x los sin clan aunque se sabe que algunos Antitribu Brujah la han aprendido tiene un coste de 10x incluido para los Pander

Melpómene: Disciplina actual desarrollada por las Hijas de la Cacofonía necesita de maestra para aprenderla ya que los integrantes de la línea son todas mujeres y nadie la ha aprendido (quien quería gastarse la experiencia aprendiendo tal estupidez (a menos que hallas escogido la línea como personaje claro)) es muy rara, no es probable que la enseñen

Mortis: Disciplina de los Capadocios necesita de maestro en Edad Oscura, es difícil encontrar a uno ajeno al clan ya que son algo reacios a enseñarlos y actualmente quedan poquiiiiisimos ya que los Giovanni los cazaron y les dieron muerte a prácticamente a todos, actualmente ya nadie se acuerda de ellos salvo los + antiguos y pese a que algunos Giovanni deben conocerla el clan prohibió su uso por lo que es prácticamente imposible aprenderla actualmente

Mortis Sendas: En la nueva Edición de Edad Oscura Vampiro Mortis pasa a ser una Disciplina a Sendas, hace falta maestro para aprenderla, aunque los Capadocios no enseñaran a nadie, por otra parte los rituales de Mortis son más secretos que los taumátúrgicos de los Tremere por lo que si es muy difícil aprender las sendas es prácticamente imposible aprender los rituales

Adquisición de las Disciplinas

Mysterceria: Disciplina creada x los Kiasyd es exclusiva de ellos, pues se desarrollo aprovechando la parte Feerica de su sangre y no la pueden enseñar dado que no serviría de nada.

Nigromancia Original: Esta disciplina son los rudimentos de la Nigromancia actual, creada cuando los Giovanni eran parte de los Capadocios, sólo existen 3N y sólo los Capadocios podían aprenderlos, al poco los Giovanni iniciaron la ascensión al poder y la transformaron por lo que actualmente no existe como tal.

Nigromancia: En 2ª antes de la aparición de 3ª edición de La Mascarada y Edad Oscura, la Nigromancia se consideraba una disciplina que hacía falta maestro para aprenderla y los Giovanni eran extremadamente reacios a enseñarla al igual que los Samedi.

Nigromancia Sendas: Disciplina por excelencia de los Giovanni, han creado la mayoría de las Sendas de Nigromancia, aunque no han sido los únicos, los Nagarajah han desarrollado su propia Senda sólo conocida x ellos (Senda Vítreá) y los Hougan (los Nigromantes Samedi) han desarrollado versiones particulares de las Sendas nigrománticas (su Nigromancia se conoce como Nigromancia Voudoun) por último los Heraldos de los Cráneos quienes confirmo son los Capadocios poseen una Senda nigromántica (Senda Mortuus) que es = que Mortis.

Para aprender cualquier Senda hace falta maestro, el precio de los Hougan es muy alto (soportar al Barón Samedi) y los Samedi no abundan pero están dispuestos a enseñarla a cualquiera que tenga un punto de vista o una creencias similares, la Senda Vítreá sólo la aprenden los Nagarajah y no será enseñada y la Senda Mortuus no será enseñada a nadie x los Heraldos de los Cráneos. Los Giovanni no la enseñaran a nadie a no ser que saquen algo muy de provecho (favores importantes o algo parecido nunca por dinero o objetos mundanos) o como pago de un importantísimo favor

Nihilistica: Disciplina desarrollada por los Nagarajah, no la enseñaran a nadie, salvo a ciertos miembros de la Mano Negra, esta disciplina ha sido sustituida en 3ª por Nigromancia.

Obeah: Disciplina de los Salubri es necesario un maestro para aprenderla en la Edad Oscura no era problema y los que practicaban Obeah eran conocidos como “los que siguen el Camino del Pastor” actualmente es + difícil ya que sólo existen 7 en todo el mundo después de la caza de los Tremere. Todo el que aprende Obeah N3 adquiere un 3ª ojo que se abre e ilumina al utilizar ese y posteriores poderes

Obeah Edad Oscura Camino del Pastor: En mi búsqueda de Valeren me encontré con que Obeah en Edad Oscura era ligeramente distinta a la actual por eso aparece así, los N9 y 10 no venían pero supuse que no cambiaban. En la nueva versión de Edad Oscura vampiro el ojo se desarrolla con el N2

Obtenebración: Disciplina de los Lasombra es necesario maestro para aprenderla aunque no se tiene muchos problemas si se es del Sabbat, los Antitribu de la Camarilla son excepcionalmente raros, escasísimos y poderosos por lo que es muy complicado por no decir casi imposible que se adquiera Obtenebración si se es de la Camarilla.

Ogham: Desarrollada por los Lhiannan Línea de Sangre en la Edad Oscura, muy rara de encontrar, actualmente están extintos, pero nunca aceptaron (ni aceptarían en caso de que saques uno) enseñar la disciplina a nadie

Ofuscación: Sin restricción, puede aprenderse sin problemas.

Potencia: Sin restricción, puede aprenderse sin problemas.

Presencia: Sin restricción, puede aprenderse sin problemas.

Protean: Disciplina desarrollada por los Gangrel, hace falta maestro para aprenderla, aunque no suele haber problema en que te la enseñen

Quimerismo: Desarrollada x los Ravnos requiere de maestro para aprenderla.

Sanguinus: Disciplina exclusiva de los Hermanos de Sangre no puede ser enseñada.

Serpentis: Disciplina de los Setitas necesita maestro aunque pocos son los que se acercan el suficiente tiempo a los corruptores como para aprender sin ser corrompido.

Spiritus: Disciplina desarrollada por los Gangrel Arhiman del Sabbat no se la enseñaron a nadie y actualmente se les da por extintos, en el dudoso caso que la enseñasen sería a otros Sabbat.

Tanatosis: Disciplina desarrollada por los Samedi no la enseñan a nadie.

Taumaturgia: Disciplina de los Tremere requiere de maestro pero los de la Camarilla no comparten sus secretos y es muy difícil de aprender si no se es Tremere, en el Sabbat salvo algunas Sendas no suele haber problemas. Este tipo de Taumaturgia se la conoce como Taumaturgia Hermética

-Senda Sanguínea: es estándar, cada punto en Taumaturgia equivale a 1 de esta Senda (salvo los N 6 o superior que es sólo para los rituales).

-Senda del Alma de la Serpiente: solo actual, extremadamente rara, hace falta ser de la Capilla del Cairo y ser sometido a un Ritual Setita

-Senda Centella: actualmente es rara, en Edad Oscura sin problema

-Senda de la Conjuración: sin problemas.

-Senda del Control Atmosférico: sin problemas.

-Senda de la Corrupción: poco usual pero sin problemas.

Adquisición de las Disciplinas

Taumaturgia

- Senda del Dominio Elemental: sin problemas.
- Senda del Dominio del Envoltorio Elemental: Muy rara en Edad Oscura, actualmente no puede ser adquirida.
- Senda del Don de Morfeo: sin problema sólo Sabbat.
- Senda del Encanto de las LLamas: sin problemas.
- Senda Espiritual: poco usual pero sin problemas.
- Falsa Senda: sólo actual Extremadamente rara.
- Senda del Fobo: sólo Edad Oscura poco usual pero sin problemas, actualmente Senda de Taumaturgia Oscura.
- Senda del Hogar: rara.
- Senda de la Maldición de la Sangre: Extremadamente rara, desarrollada por Pander.
- Senda de las Maldiciones: rara.
- Senda de la Manipulación Espiritual: poco usual pero sin problemas sólo Camarilla.
- Senda Manos de Destrucción: 2ª Taumaturgia Oscura, en 3ª Sabbat sin problemas, Camarilla Muy rara.
- Senda de Marte: sin problemas sólo Sabbat.
- Senda de la Mente Centrada: Extremadamente rara.
- Senda del Movimiento Mental: sin problemas.
- Senda del Paso: poco usual pero sin problemas en Edad Oscura, actualmente ha perdido toda utilidad.
- Senda del Poderío de Neptuno: sin problemas.
- Senda de la Oniromancia: poco usual pero sin problemas en Edad Oscura, actualmente Extremadamente rara aunque se esta fomentando
- Senda de la Protección: Muy rara en Edad Oscura, Extremadamente rara en la actualidad
- Senda de la Tecnomancia: sólo actual rara
- Senda de la Transmutación: rara en Edad Oscura, Extremadamente rara actualmente
- Senda de la Venganza del Padre: poco usual pero sin problemas sólo Sabbat
- Senda Verde: poco usual pero sin problemas sólo Camarilla
- Senda de la Vid de Dionisio: Muy rara

Taumaturgia Oscura, Striga y Maleficia: Disciplinas demoníacas sólo Infernalistas, la mayoría son del Sabbat y para tenerla deben seguir la Senda de las Revelaciones Perversas (sólo los Sabbat, otros pueden seguir esta u otra senda), en la Edad Oscura la Senda era dictada por el demonio al que se siguiera.

Biotaumaturgia: Extremadamente rara sólo es poseída por importantes eruditos de la Mano Negra

Taumaturgia Sielánica: “Disciplina” de los Tremere Telyavos, eran una línea de Sangre de los Tremere que desarrollaron sus propias Sendas, fueron eliminados por el clan y la inquisición en el S. XVI quedando perdidas estas Sendas

Temporis: Disciplina de los Verdaderos Brujah, sustituye a la Celeridad de los Brujah actuales que son descendientes de Troile, chiquillo de Brujah que lo diabolizó y adquirió la 3ª generación, los otros descendientes de Brujah fueron olvidados y desean la muerte de estos falsos Brujah, en el hipotético caso de encontrarse con un Verdadero Brujah no enseñaran Temporis a nadie. Si se posee Temporis no se puede aprender Celeridad, y si se aprende Temporis sabiendo Celeridad se pierden los N de Celeridad

Valeren: Disciplina Salubri, en Edad Oscura se les conocía como los que siguen el Camino del Guerrero, esta disciplina actualmente puede ser aprendida por otros Sabbat ya que existen Salubri en el Sabbat y todos siguen Valeren, no Obeah. Otra cosa es encontrar a un Antitribu Salubri

Vicisitud: Hay cambios en el aprendizaje de Vicisitud, el 2º método que pone a la Vicisitud como enfermedad a sido desechado y ya no se considera oficial, aun así lo dejo para que elijáis vosotros. 1ª se necesita maestro por lo que sólo los Sabbat pueden aprenderla y la enseñaran sin muchos problemas 2º y aquí viene el rollo, Vicisitud es una enfermedad es la manifestación de unos seres llamados Comealmas que degeneran al vampiro pues contra más se desarrolle Vicisitud más poder obtiene el ser eliminando la personalidad del vampiro e instaurándose el Comealmas como dueño del cuerpo, esto no es en todos los casos, los vampiros de fuerte voluntad pueden ser inmunes, el vampiro no es consciente en ningún momento de la lucha que hay en su cuerpo; cuando un jugador prueba la sangre de un Tzimisce el Narrador debe hacer en secreto 3 tiradas y apuntar el resultado, de esta forma se representa la relación con la enfermedad.

Se hacen 4 tiradas Resistencia DIF 6

1º determina si contrae el “mal” un fallo indica que esta infectado, un Fracaso no sólo se infecta sino que además adquiere un Trastorno inmediato. Si se supera tirada, no debe hacer las siguientes tiradas, aunque debe estar infectado para prenderla. Todos los Tzimisce contraen esta enfermedad en el abrazo por lo que no deben hacer esta tirada.

2ª lo receptivo que es el cuerpo, el coste inicial

Adquisición de las Disciplinas

Vicisitud

3ª la fuerza de la enfermedad. Nº de puntos de experiencia que pagará por aprender cada nuevo N

4ª determina la corrupción en el cuerpo, cada vez que se aprenda un nivel tirará FV DIF según tabla si falla adquiere un Trastorno permanente a discreción del Narrador, que también puede decidir que en vez de un Trastorno se pierdan puntos en una Virtud dada (o empatía) como muestra del distanciamiento con el ser humano que fue (yo Alfonso alias Batu recomendando el SIST 1º aunque si se coge este SIST recomendando que si falla la tirada de FV 1ª adquiera el Trastorno de Doble Personalidad y a partir de entonces quitar puntos en Virtudes cuando se falle)

Tirada	Coste Inicial	Coste x N	Trastorno
1	10	N actual x8	DIF 8
2	10	N actual x7	DIF 7
3	9	N actual x7	DIF 7
4	9	N actual x7	DIF 6
5	8	N actual x6	DIF 6
6	8	N actual x6	DIF 6
7	7	N actual x6	DIF 5
8	7	N actual x5	DIF 5
9	6	N actual x5	DIF 4
10	5	N actual x4	DIF 4

Nota: las tiradas se hacen 1 sola vez y determina los valores para el resto de su no-vida.

Tirada = puntuación del dado, ej: alguien va aprender Vicisitud y el Narrador tira en secreto las 4 tiradas, como falla la 1ª puede aprender Vicisitud, la 2ª es un 6 por lo que el 1ª punto en Vicisitud le cuesta 8; la 3ª es un 4 por lo que subirla le costará el N actual x7; y la 4ª tirada es un 5 por lo que cada vez que adquiera un nuevo N de Vicisitud deberá hacer una tirada de FV DIF 6, y si falla adquirirá el Trastorno o sufrirá la pérdida de Virtudes

Viscerática: Disciplina de las Gárgolas, no puede ser enseñada dado que viene por su naturaleza

Vuelo: Disciplina de las Gárgolas no puede ser enseñada, viene por la naturaleza de las Gárgolas, poseen el 1ª punto gratis, esta disciplina es de 3ª edición, en 2ª cada punto en Viscerática incluía el de Vuelo

Notas Especiales

* Gangrel Lobos Marinos: Los Lobos Marinos o vargr son Gangrel Vikingos, son un poco distintos a los Gangrel europeos tienen distintas creencias y se relacionan de distinta forma con los humanos (*no confundir con Gangrel Marinos que es una Línea de Sangre de los Gangrel que viven en el mar y bastante cutre según mi opinión*). Se supone que estos niveles han sido desarrollados por los Gangrel Vikingos y son exclusivos de ellos, por lo que para aprenderlo un Gangrel, y sólo un Gangrel, tendría que aprender de un Gangrel Vikingo para desarrollar esos niveles, aunque el si el Narrador quiere, puede permitir su aprendizaje sin este maestro Vikingo.

*N Especial Herida en Carne: Este Nivel ha sido desarrollado por los Gangrel Urbanos por lo que su acceso fuera del Sabbat depende del Narrador

* Nigromancia Original: Esta disciplina son los rudimentos de la Nigromancia actual, creada cuando los Giovanni eran parte de los Capadocios. Era muy rara (para adquirirla como Capadocio hace falta Mérito de 2pt Linaje Giovanni: Los personajes con este mérito pueden adquirir y aprender la Nigromancia Original como Disciplina de Clan adicional. Los personajes Giovanni no pueden empezar con una generación por debajo de la 11ª ni adquirir el Mérito de Presciencia o el Defecto Visiones Demenciales) aunque esto es sólo para los jugadores, los Capadocios más antiguos que los Giovanni pueden saberla habiéndola aprendido de estos

* Ashirra: Son cainitas miembros de la secta del mismo nombre, son vampiros que han abrazado el Islam, y han sido adoctrinados en esta religión de una forma especial, su principal fundador es un hajj (Nosferatu); ser seguidor del Islam no te convierte en Ashirra, aunque todos los Ashirra son seguidores del Islam.

* Bay't Mutasharid: Nombre que reciben los Nosferatu Ashirra, hajj significa peregrinos y es su apodo

*Gangrel Anda: Los Anda son Gangrel Mongoles, se hubiesen convertido en una Línea de Sangre si no los hubieran exterminados los Wan Kuei (Estirpe de Oriente), hay que tener en cuenta que no se consideraban Gangrel, aunque los conocían y eran unos de los pocos clanes que respetaban aparte de los Wu Zao (los Salubri orientales), sus niveles especiales sólo podrían ser aprendidos por Gangrel y para ello deben tener Mentor 2 (Anda), gastar el coste de puntos de experiencia y tener el prerrequisito de los Niveles requeridos. Los Anda adquieren 1N Ma gratuitamente en cuanto tienen los prerrequisitos (se elige el que se quiera), para el resto deben de gastar la experiencia correspondiente.

*Sangría: Estos poderes son sólo para los Salubri guerreros, a pesar de que todos los guerreros reciben la Sangría, esta debe ser ejecutada como Dicta el Código de Samiel, cosa que pocos reciben correctamente, si no es así no se pueden adquirir los poderes de la Sangría, es necesario un Merito *Sangría Según el Código* de 7 puntos para poder aprender los poderes, da un buen motivo para tener este Mérito, pues esta forma de Sangría sólo se realiza en los guerreros dignos (*un buen Mentor debería bastar*)

*Hijos de Osiris: Los Hijos de Osiris se consideran Caitiff a la hora de aprender disciplinas, a pesar de que tienen Bardo, esta también se sube al coste de un Caitiff

* Tlacique: Línea de Sangre centrada en Sudamérica, Centroamérica y los estados del sudoeste de Norteamérica, son muy escasos y raros, el Sabbat, la Camarilla y los independientes no saben de su existencia. No tienen lealtades hacia ningún clan y se consideran línea de Sangre independiente, aunque en el Libro del Clan Setita se les cita como un linaje suyo y la verdad es que viendo su hechicería y su debilidad la verdad es que si parecen relacionados.

*Hechicería Assamita: Esta magia de sangre cuenta con las siguientes sendas además de las descritas

Senda Alquímica (No común)

Senda del Control Atmosférico

Senda del Dominio Elemental

Senda del Eco del Nirvana (No común) = Senda de la Mente Centrada

Senda de las Manos de Destrucción (No común)

Senda del Movimiento Mental

Todas las Sendas de Dur – An – Ki

Notas Especiales

*Hechicería Dur – An – Ki: Esta magia de sangre cuenta con las siguientes sendas además de las descritas
Senda del Agua de Vida = Senda de Sangre

Senda del Chacal Indispuesto = Senda de la Venganza del Padre

Senda del Don del Genio = Senda de la Conjuración

Senda de las Leyes de Suleiman = Senda de la Manipulación Espiritual

Senda de la Mano del Magi = Senda del Encanto de las LLamas

Senda del Pacto de Enki = Senda del Poderío de Neptuno

*Hechicería Nahuallotl: Esta magia de sangre cuenta con las siguientes sendas además de las descritas

Senda del Aliento de Quetzalcoatl = Senda del Control Atmosférico

Senda de los Caminos Secretos de Tezcatlipoca = Senda de la Corrupción

Senda de la Flor el Licor Divino = Senda de la Sangre

Senda de la Gloria de Hueheteotl = Senda del Encanto de las LLamas

Senda de los Ritos de Tezcatlipoca = Senda de la Manipulación Espiritual

*Hechicería Sadhana: Esta magia de sangre cuenta con las siguientes sendas además de las descritas

Senda de Asura - Raja = Senda de la Manipulación Espiritual

Senda de Brama - Vidya = Senda de la Conjuración

Senda de los Deseos de Lakshmi = Senda de la Oniromancia

Senda del Eco del Nirvana = Senda de la Mente Centrada

Senda de la Mano de Mahakala = Senda de las Manos de Destrucción

Senda de la Mano de Rishi = Senda del Movimiento Mental

Senda de Rasayana = Senda de la Transmutación / Alquímica

Senda de la Tentación de Mara = Senda de la Serpiente Interior (Hechicería Setita)

Senda del Yama = Senda del Duat (Hechicería Setita)

Senda de Yaksha = Senda del Dominio Elemental

*Hechicería Setita/ Akuh: Esta magia de sangre cuenta con las siguientes sendas además de las descritas

Senda del Aliento de Set = Senda del Control Atmosférico

Senda de Ptah = Senda de la Conjuración

Senda del Roce de Sebou = Senda de las Maldiciones

Senda de Thot = Senda de la Mente Centrada

Senda de la Venganza de Khnum = Senda de la Venganza del Padre

*Hechicería Wanga: Esta magia de sangre cuenta con las siguientes sendas además de las descritas

Senda de la Conjuración

Senda de la Corrupción

Senda de las Maldiciones

Senda de la Maldición Espiritual

Senda de la Sangre

* (CS): Los Rituales que tienen la abreviatura CS son de Colonia Sinistra de un grupo de magos humanos que utilizan Taumaturgia como equivalente a magia debido a que no había sido desarrollado Mago, por lo tanto su utilización para vampiros queda a discreción del Narrador

Linajes de Caín

Ahriman: Animalismo, Presencia, Spiritus
Akunanse: Abombwe, Animalismo, Fortaleza
Anda: Animalismo, Fortaleza, Protean, *Ma
Assamita casta Guerrero: Celeridad, Extinción, Ofuscación
Assamitas beduinos casta Guerreros: Celeridad, Extinción, Ofuscación, tienen Animalismo pero el libro no especifica cual es la que cambian si Celeridad u Ofuscación
Assamita casta Hechicero Edad Oscura: Auspex, Extinción, Hechicería Assamita
Assamita casta Hechicero: Extinción, Hechicería Assamita, Ofuscación
Assamita casta Visir: Auspex, Celeridad, Extinción
Assamita casta Visir Ashirra: Auspex, Extinción, Presencia
Baali: Daimonion, Ofuscación, Presencia
Brujah: Celeridad, Potencia, Presencia
Brujah Verdadero: Potencia, Presencia, Temporis
Bushi: Celeridad, Kami, Presencia
Caitiff: 3 a elegir
Capadocio: Auspex, Fortaleza, Mortis
Gangrel: Animalismo, Fortaleza, Protean
Gangrel Griego: Animalismo, Ofuscación, Protean
Gangrel Urbano: Celeridad, Ofuscación, Protean
Gárgolas: Fortaleza, Potencia, Viscerática
Gárgolas 3^a: Fortaleza, Potencia, Viscerática, Vuelo
Giovanni: Dominación Nigromancia Potencia
Guruhi: Animalismo, Potencia, Presencia
Heraldo de los Cráneos / Calaveras: Auspex, Fortaleza, Nigromancia
Hermano de Sangre: Fortaleza, Potencia, Sanguinus
Hija de la Cacofonía: Fortaleza, Melpómene, Presencia
Hijo de Osiris: Bardo, y 2 más a elegir como los Caitiff
Ishtarri: Celeridad, Fortaleza, Presencia
Kiasyd: Dominación, Mysthercería, Obtenebración
Kinyonti: Animalismo, Fortaleza, Quimerismo
Laibon: Animalismo, Fortaleza, Abombwe
Lamia: Deimos, Mortis, Potencia
Lamia EO Vampiro: Fortaleza, Mortis, Potencia
Lasombra: Obtenebración, Potencia, Presencia
Lhiannan: Animalismo, Ogham, Presencia
Malkavian: Auspex, Dominación, Ofuscación
Malkavian Antitribu: Auspex, Dementación, Ofuscación
Malkavian 3^a: Auspex, Dementación (preferente) / Dominación, Ofuscación
Nagarajah: Auspex, Dominación, Nihilística
Nagarajah 3^a: Auspex, Dominación, Nigromancia
Nosferatu: Animalismo, Ofuscación, Potencia
Osebo: Auspex, Celeridad, Potencia
Pander: 3 a elegir
Ravnos: Animalismo, Fortaleza, Quimerismo
Ravnos Phuri Dae / Brahmin: Animalismo, Auspex, Quimerismo
Salubri EO: Auspex, Fortaleza, Valeren Camino Pastor / Camino del Guerrero
Salubri: Auspex, Fortaleza, Obeah
Salubri Antitribu: Auspex Fortaleza, Valeren
Samedi: Nigromancia, Ofuscación, Tanatosis
Samedi 3^a: Fortaleza, Ofuscación, Tanatosis
Shango: Celeridad, Dur – An – Ki, Ofuscación
Setita / Seguidor de Set: Fortaleza, Ofuscación, Serpentinis
Setita Guerrero: Fortaleza, Potencia, Serpentinis
Setita Daitya: Ofuscación, Presencia, Serpentinis
Tlacique (Setita): Ofuscación, Presencia, Protean
Toreador: Auspex, Celeridad, Presencia
Tremere: Auspex, Dominación, Taumaturgia
Tremere Telyavo: Auspex, Presencia, Taumaturgia
Tzimisce: Animalismo, Auspex, Vicisitud
Tzimisce del Viejo Clan: Animalismo, Auspex, Dominación
Ventrue: Dominación, Fortaleza, Presencia

¡60! Que cantidad de variantes ¿no? No pensé que habría tantas cuando empecé a copiar

Todos los linajes aquí expuestos han sido elegidos por tener una variación en la Disciplina o, aun compartiendo las Disciplinas, tener una debilidad de clan distinta. No se exponen los que sólo varían en cultura y nombre. No pongo la debilidad porque esto es un doc de disciplinas aunque dentro de poco sacaré un doc con la sinopsis de cada clan y todas las variantes

Batu