



Transmutaciones y Concesiones

Los Prometeos pueden aprender a realizar sorprendentes actos sobrenaturales, desde disolver metales con ácido secretado por su piel, hasta producir electricidad desde sus manos o provocar terremotos dando pisotones en el suelo. Esos poderes se llaman Transmutaciones.

Los alquimistas del pasado buscaban transmutar la materia base del plomo en oro. Para un Prometeo, la materia base con la que experimenta es su propio cuerpo y el "oro" que crea es una alteración milagrosa de su propio ser que abre las puertas a un poder sobrenatural. La transformación de la carne muerta a la vida a manos del Progenitor del Creado es tan sólo la primera de esas Transmutaciones. Las Concesiones otorgadas por el proceso de conversión en Prometeo son quizás la clase más simple de Transmutación, pero puede encontrarse un poder mayor en los cambios tejidos por los Refinamientos.

Los Prometeos recién creados a menudo no han sufrido muchas Transmutaciones. Aquellas obtenidas durante el proceso de creación del personaje pueden representar los pocos cambios que un Prometeo ha descubierto por sí mismo o pueden ser el legado de un creador atento o experimentador. Puesto que el Creado es inmune a los estragos de la edad, puede adquirir cuantas Transmutaciones sean posibles antes de que finalmente las deponga para conseguir la mortalidad o sucumba con el tiempo. Es peligroso cruzarse con un Prometeo anciano, ya que es probable que la mezcla de Transmutaciones que ha obtenido le concedan una gran flexibilidad en su variedad y una potencia increíble en sus efectos.

Las Transmutaciones están clasificadas en temas y funciones diferentes, y cada Refinamiento permite el aprendizaje rápido de dos de dichas clases. Por ejemplo, una de las Transmutaciones enseñadas por el Refinamiento de Aurum (Oro) es Engaño.

Transmutaciones: Alchemicus, Corporeum, Engaño, Agitación, Electrificación, Mesmerismo, Metamorfosis, Sensorium, Vitalidad y Vulcanus.



ENGAÑO

Las Transmutaciones de Engaño son cambios físicos y sobrenaturales que confunden o evaden oponentes — no son trucos mentales. Los Imitadores buscan entender la condición humana, y predicán que nada sirve mejor a ese propósito que pasar por humanos y vivir entre ellos. Cualquier Prometeo puede estudiar estas Transmutaciones, pero las habilidades de Engaño resultan más fáciles para los Imitadores debido a su afinidad con el Refinamiento del Oro.

Color de Hombre (.)

Este poder comparte similitudes con la Transmutación de "Piel de Camaleón", salvo en que ayuda al Prometeo a ocultarse frente al entorno humano. El Creado puede alterar el color de su piel, pelo y ojos a cualquier forma dentro de lo posible en la especie humana. Estos cambios son meramente cosa de pigmentos, pero los prejuicios, el racismo, y los estereotipos superficiales pueden ser poderosas fuerzas de confusión.

Piel de Camaleón (.)

Como su homónimo, esta Transmutación permite al Creado camuflar su forma. La piel del Prometeo cambia de color, textura y patrones para mezclarse con sus alrededores, haciendo que sea más difícil diferenciarlo del entorno. El movimiento disminuye el efecto puesto que el Creado tiene dificultad cambiando al mismo ritmo que su entorno. Además, este poder es menos efectivo a menos que el Prometeo esté casi desnudo, con la piel expuesta, porque no puede alterar la ropa.

Incógnito (..)

Con esta Transmutación, el Prometeo se funde con la multitud, convirtiéndose en una persona sin relevancia. En realidad no cambia en absoluto su forma física, sino que adapta su lenguaje corporal para reflejar a la perfección la multitud que tiene a su alrededor. Sin embargo el Creado no puede llevar a cabo acciones drásticas, y debe luchar por "encajar" comportándose como los demás esperarían — si está en el metro, se escondería tras un periódico o haría como que ignora el mundo que hay fuera de los auriculares de su iPod, etcétera. Aún sigue provocando Ansiedad con su presencia, pero los testigos no la asocian con él necesariamente.

Sin Dejar Rastro (..)

El Prometeo aprende cierto número de efectos sutiles que combinados eliminan toda señal de su paso. Sus pisadas se hacen tan ligeras que puede moverse sin dejar huellas. Su piel se cubre con una capa limpia que impide que deje rastros biológicos que un experto forense pudiera descubrir y explotar (huellas dactilares, pelo, grasa corporal, etc.). Esta Transmutación no evita que sangre si se le hiere, pero aparte de tales circunstancias traumáticas no es probable que el Prometeo deje tras de sí evidencia alguna de su presencia.



Doble (...)

Con esta Transmutación, el Prometeo puede alterar su físico, volviéndose más delgado, más grueso o ancho, más alto o más bajo. A cierta distancia esto podría confundir a los demás respecto a su identidad, pero un engaño así falla rápidamente a cortas distancias. Estos cambios podrían también otorgar bonificaciones físicas menores.

Pisadas Silenciosas (...)

Con el desarrollo de esta Transmutación, el Prometeo domina el control de su cuerpo de forma tal, que puede moverse con un sorprendente grado de sigilo. A menos que corra o se vea implicado en acciones dramáticas podrá desplazarse en un silencio casi perfecto.

Pista Falsa (....)

Dejar un rastro equívoco puede llevar al traste las investigaciones que amenacen con sacar a la luz a un Prometeo. Esta Transmutación ayuda al Creado en tales empresas imitando las huellas sutiles dejadas por otros. Con un toque, el Prometeo adapta las pistas forenses de su cuerpo a las de otro.

Requisito previo: Sin Rastro (••)

Coste: 1 Pyros

Reserva de dados: Ninguna, aunque el Prometeo debe tocar al objetivo (véase p. 119)

Acción: Refleja

Antes de poder activar este poder, el Prometeo debe tener activa con anterioridad la Transmutación de Sin Rastro. Entonces, el Creado toca un cuerpo humano (esté vivo o muerto) y altera sutilmente su propio cuerpo para reflejar el del objetivo de varias formas sutiles pero muy importantes. Sus huellas dactilares y las de sus pies descalzos se convertirán en las del objetivo, y cualquier prueba forense que deje tras de sí reflejará las del objetivo en lugar de las suyas propias.

Máscara (....)

El Prometeo aprende a manipular su forma de tal modo que puede provocar alteraciones físicas detalladas. Puede alterar de forma significativa su estructura facial y ajustar la textura de su piel y su pelo. Con esfuerzo, puede incluso hacerse pasar por otra persona.

Tapadera Perfecta (.....)

A veces es importante permanecer disfrazado durante mucho tiempo. Esta Transmutación permite al maestro del Engaño hacer eso mismo.

Humor Vítreo (.....)

Esta Transmutación es quizás la penúltima herramienta para el Prometeo que quiere evitar ser detectado. Bautizado con el nombre de la sustancia gelatinosa presente dentro del ojo humano, este poder permite literalmente al Creado transformar su carne y huesos de forma que sean completamente transparentes. Sin embargo, la transparencia no es invisibilidad, pero se acerca lo suficiente en la mayoría de las circunstancias.



Concesiones

APARIENCIA MESMERIZANTE

Los Galateos son asombrosamente bellos, y a menudo quienes estén a su alrededor se verán arrastrados por su esplendor. Esta perfección de forma no arrastra a todos, pero la mayor parte de la gente se ve afectada por una cara bonita más profundamente de lo que admitirían en la realidad.

Coste: Ninguno o 1 Pyros

Acción: Refleja

El Prometeo se beneficia de la regla de repetir 9s en cualquier tirada Social que podría verse afectada por su profunda belleza (seducción, socialización, cotilleo, convencer a alguien para que le guste, etc.). Además, si falla una tirada, puede gastar un Pyros para repetir la tirada. (Esos dados vueltos a tirar no obtienen el beneficio de repetir 9s, aunque los 10s pueden repetirse de forma normal.)

Aunque no es parte de su creación, otros Prometeos pueden obtener la Concesión de Apariencia Mesmerizante como una Transmutación. Tal cambio no imita la desfiguración de los Galateos, pero sí implica delicadas alteraciones a los humores del Creado a un nivel metafísico. Obtener la Concesión de Apariencia Mesmerizante requiere un aumento del nivel de humor sanguíneo dentro del Prometeo. Este aumento impulsa un sentimiento aumentado de valentía y una naturaleza amorosa. El Creado está más inclinado a actuar con un coraje extremo y a perseguir sus sentimientos de lujuria o amor con pocas reservas.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Francesc Lynx

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte