



Tenencia

El poder de Tenencia le da a un vampiro una misteriosa percepción de su entorno. Sabe dónde se encuentran cosas y personas, incluso si no puede verlos – incluyendo cualquier intruso. Todo a su alrededor coopera para ayudarlo a él y perjudicar a sus enemigos. Un Vástago con Tenencia simplemente se vuelve más efectivo en todo lo que hace – y otros Vástagos se encuentran con que la misma tierra se vuelve en su contra al cruzar los límites de la Heredad de un Terrateniente.

Las leyendas Annunaku hablan de antiguos Terratenientes que invocaban tormentas o terremotos en sus Heredades, quienes podían oír cualquier palabra que pronunciaran sus súbditos o aparecer en cualquier lugar de su feudo al instante. Algunos de estos poderes pueden ser muestras de niveles altos de Tenencia, alcanzables sólo por Antiguos con una alta Potencia de Sangre. Otros parecen Devociones. Si tales poderes existen, sólo funcionan en una Heredad vinculada místicamente a un Annunaku (ver recuadro).

OPCIÓN PARA EL NARRADOR: TENENCIA PARA TODOS

La antigua línea de sangre Annunaku reclama el mérito de haber creado Tenencia, una Disciplina del poder sobre el propio dominio. Pero se rumorea que Tenencia se extendió más allá de los límites de la línea de sangre. Si el narrador lo permite, otros Vástagos, especialmente Invictus, pueden a veces aprender la Disciplina de un mentor Annunaku. La línea de sangre Annunaku es tan antigua y está tan extendida que tales mentores fácilmente podrían encontrarse en cualquier ciudad. Sin embargo, sólo un Annunaku puede enseñar los poderes de Tenencia. La Disciplina no puede simplemente “desbloquearse” dentro de la propia sangre, y no puede aprenderse de segunda mano.

Exceptuando los Annunaku, sin embargo, no muchos Vástagos aprenden Tenencia. La Disciplina es más efectiva cuando un Vástago posee un territorio establecido en el que caza e influye a los habitantes mortales. La mayoría de Vástagos no tiene los recursos necesarios para construir dominios mayores que sus propios refugios. Quienes los tienen, por supuesto, a menudo pertenecen al Invictus.

Tenencia y Ofuscación

Tenencia tiene aspectos en común con Auspex. Como esta Disciplina, Tenencia puede a veces penetrar la ocultación de Ofuscación, o la Ofuscación puede a veces ocultar a algo o a alguien de Tenencia. Cuando un personaje con Tenencia intenta encontrar a alguien o a algo que está oculto por Ofuscación, debe hacerse una tirada enfrentada entre la Astucia + Investigación + Tenencia del usuario de Tenencia contra la Resolución + Sigilo + Ofuscación del usuario de Ofuscación. (Ver el recuadro de “Colisión de Voluntades” en la p. 112 de *Vampiro: el Réquiem* para más detalles sobre este tipo de enfrentamiento sobrenatural.) Quienquiera que acumule el mayor número de éxitos gana la batalla mística. Los empates los gana el defensor.



La mayor parte de las veces, un empate implica que un objeto o una persona ofuscados continúen estándolo (puesto que el usuario de Tenencia es quien inicia el poder). Sin embargo, si un vampiro intenta usar Ofuscación justo delante de un Vástago con Tenencia, el personaje que intenta ocultarse es el desafiador, puesto que intenta esconderse a sí mismo (o a algún objeto) a plena vista.

0 Susurros de la Cámara

Un estudiante de Tenencia empieza ganando un conocimiento místico de un área pequeña. Si se concentra en algún objeto conocido o bien definido, sabe dónde se encuentra y si está perdida, escondida o camuflada. Para el Vástago, es como si una vocecita en su mente le dijera: “¡Estoy aquí!”

Esto es útil para más cosas a parte de encontrar las llaves del coche. Susurros de la Cámara revela la presencia de intrusos u objetos escondidos de otra persona. Sólo otros poderes místicos pueden esconder a alguien o a algo de un vampiro con Tenencia. Cuanto mejor pueda definir el objetivo que busca, mayor será su posibilidad de detectarlo.

Como beneficio final, un vampiro que conoce Susurros de la Cámara automáticamente sabe si una persona sin autorización entra en su refugio, al menos cuando él esté allí. No vigilará las idas y venidas de los criados (a no ser que lo desee), pero se dará cuenta inmediatamente de los intrusos.

Coste: Susurros de la Cámara no cuesta Vitae si se usa dentro de los límites del refugio del personaje. En cualquier otro sitio, cuesta 1 Vitae por cada objeto o persona.

Reserva de Dados: Astucia + Investigación + Tenencia

Acción: Instantánea. (Acción reflexiva para detectar intrusos dentro del refugio del Annunaku).

Resultados de la tirada

Fallo Dramático: El personaje recibe una indicación falsa de la localización del objeto, o cree que no se encuentra presente.

Fallo: El personaje no puede sentir la localización del objetivo.

Éxito: El personaje conoce la localización exacta del objetivo si está dentro de la distancia definida por los éxitos obtenidos (Ver más abajo).

Éxito Excepcional: Un éxito excepcional no da más beneficios a parte de un mayor radio de acción del poder. Si este poder se usa dentro del refugio del vampiro, un éxito excepcional automáticamente proporciona una percepción de todo el espacio en su interior, sin importar su Tamaño.

Éxitos	Radio
1	1 metro
2	2 metros
3	5 metros
4	10 metros
5	30 metros



Modificadores Sugeridos

+2	El objetivo se lo conoce muy bien, o puede definirse con precisión, como “mis llaves del coche,” “un anillo de oto con dos diamantes de talla cuadrada,” “la voluntad de Jacob Fenster, “ o “Loki”.
-	El objetivo es conocido, o puede definirse de forma concreta, como “unas llaves de coche,” un anillo de diamantes,” “una voluntad” o “un Mekhet.”
-2	El objetivo está en movimiento.
-2	El objetivo puede definirse de forma genérica, como “joyas,” “documentos” o “un ghoul.”

Cualquier otra cosa definida más vagamente, como “bienes” o “gente” no tiene posibilidad alguna de éxito.

00 Terreno Propio

Los Annunaku son conocidos por la facilidad con la que actúan bajo circunstancias que otros Vástagos encuentran difíciles. Los estudiantes de Tenencia nunca parecen tropezarse con raíces y piedras, ni resbalar en el hielo o perder su presa en la oscuridad, la niebla o la confusión. Sus enemigos, en cambio, pueden sufrir tales inconvenientes hasta niveles insospechados. Un vampiro persigue a un Annunaku por un salón, y la alfombra resbala bajo sus pies; el vampiro intenta esconderse tras unos arbustos, y un haz de luz perdido lo alumbraba. Los Vástagos inteligentes saben que no hay que desafiar a un Annunaku en su hogar, donde este efecto parece más fuerte y más omnipresente, pero los Annunaku pueden hacer gala de este misterioso dominio de su entorno casi en cualquier lugar.

Coste: Terreno Propio no cuesta Vitae si se usa dentro del refugio del personaje. Si se usa dentro de su Heredad, el territorio especial que gobierna y reclama para sí (ver recuadro), Terreno Propio cuesta 1 Vitae. Los efectos duran una escena

Reserva de Dados: Astucia + Supervivencia + Tenencia

Acción: Instantánea

Resultados de la tirada

Fallo Dramático: Durante el resto de la escena, el personaje sufre una penalización de -3 a toda acción Física que emprenda, si de modo alguno su entorno puede estorbarle. Se recomienda a los Narradores que sean generosos al disponer las penalizaciones ambientales. Por ejemplo, suelo resbaladizo, humo o niebla, lluvia, bombillas fundidas u otros inconvenientes pueden darse en casi cualquier sitio.

Fallo: Nada sucede. Todas las escenas para la próxima escena reciben reservas de dados normales, con cualesquiera que sean los modificadores que el Narrador ya ha definido para ese entorno.

Éxito: Cada éxito reduce en uno las penalizaciones por el entorno de las reservas de dados del Annunaku. Por ejemplo, intentar correr por una superficie helada requiere una tirada de Destreza + Atletismo con una penalización de -3. Un jugador que haya obtenido dos éxitos en la tirada de activación puede usarlos para cancelar parte de esa penalización, reduciéndola a -1.



Por otro lado, un personaje puede incrementar los modificadores basados en el entorno que favorecen a su personaje. Por ejemplo, un arbusto daría una bonificación de +2 para ocultarse. Un jugador podría incrementarla hasta +4 para su personaje usando Tenencia, o incluso incrementar las posibilidades de descubrir a alguien que se estuviera ocultando tras un arbusto similar.

Los modificadores de Terreno Propio se aplican a sólo una acción, como correr a través de un callejón lleno de basura, encontrar una persona escondida, aterrorizar a alguien en un parque o hacer un ataque. Aplicar Terreno Propio a otra acción requiere activar de nuevo el poder. Nótese que este poder no necesita activarse para cada tirada en una acción extendida.

Este poder no puede generar efecto alguno si no hay factores ambientales que puedan generarlo. Una habitación vacía, por ejemplo, le da al Annunaku poco con lo que trabajar.

Éxito Excepcional: Igual que para un éxito normal, aunque el personaje tiene una sorprendente habilidad para actuar pese a las circunstancias. Por ejemplo, con cinco o más éxitos, un personaje podría ser capaz de disparar con precisión un arma en medio de un huracán

Modificadores Sugeridos

El propio entorno puede hacer que Terreno Propio sea más difícil, dándole al poder menos con lo que trabajar. Ambientes simples o vacíos simplemente no proporcionan muchos factores que puedan afectar a una tarea. Por ejemplo, un campo vacío de baloncesto ofrece poco o nada que pueda usarse. Si un Narrador cree que un entorno simplemente está demasiado vacío como para ayudar o perjudicar la realización de una tarea concreta, puede imponer una penalización de -5 a la tirada de Terreno Propio o simplemente puede decidir que el poder no funciona. Debería animarse a los jugadores, sin embargo, a sugerir modos en los que Terreno Propio podría ofrecer una ventaja a los personajes.

000 Voz del Castillo

Al ganar maestría un estudiante de Tenencia, puede extender su percepción mística sobre áreas más amplias. Cuando antes podía localizar objetos o personas sólo en estancias muy pequeñas, ahora puede buscar por edificios enteros. En los tiempos antiguos, los vampiros con Tenencia realmente eran dueños de castillos, y las piedras les hablaban a la mente, advirtiéndoles de los intrusos. Actualmente, un Vástago con Tenencia puede buscar por todo un rascacielos o centro comercial.

Coste: Voz del Castillo no tiene coste si se usa dentro del edificio que contiene el propio refugio del personaje (incluso si el refugio no incluye la totalidad del edificio). En cualquier otro lugar, Voz del Castillo cuesta 1 punto de Voluntad para buscar a una persona o a un objeto.

Reserva de Dados: Inteligencia + Investigación + Tenencia

Acción: Instantánea



El rango sensorial de Voz del Castillo se extiende desde el vampiro durante varios metros en todas direcciones. Al usarse dentro de un edificio, las cloacas, las canalizaciones pluviales, túneles de metro y otras estructuras cerradas que técnicamente no son “edificios,” el Vástago recibe una telemetría mística incluso más precisa.

En cuanto se activa el poder, el vampiro puede prolongar su conciencia de la localización hasta durante una escena. Cada comprobación adicional de la localización del objetivo durante esa escena requiere otra acción, pero no otra tirada de activación o punto de Voluntad. Si el objetivo se mueve, el vampiro lo sabe. Por ejemplo, un personaje podría seguir los movimientos de otro personaje por todo un rascacielos, aunque estuvieran separados por varios pisos.

El personaje conoce la localización del objetivo con relación a sí mismo, como “tres plantas abajo y quince metros hacia allí.” Si conoce bien el edificio, puede saber que esa dirección y esa distancia significa “baño de caballeros,” pero el poder por sí mismo no facilita esta información.

Resultados de la tirada

Fallo Dramático: El personaje recibe una indicación falsa de la localización del objeto, o cree que no se encuentra presente.

Fallo: El personaje no puede sentir la localización del objetivo.

Éxito: El personaje conoce la localización exacta del objetivo si está dentro de la distancia definida por los éxitos obtenidos (Ver más abajo).

Éxito Excepcional: Un éxito excepcional no da otros beneficios especiales más allá de un mayor radio de acción. Sin embargo, si el vampiro está dentro de un edificio en el momento en el que se activa este poder, un éxito excepcional expande el radio de acción hasta incluir todo el edificio, sin importar cuán grande sea.

Éxitos	Radio
1	5 metros
2	10 metros
3	25 metros
4	50 metros
5	100 metros

Modificadores Sugeridos

+2	El objetivo se lo conoce muy bien, o puede definirse con precisión, como “mis llaves del coche,” “un anillo de oro con dos diamantes de talla cuadrada,” “la voluntad de Jacob Fenster,” o “Loki”.
–	El objetivo es conocido, o puede definirse de forma concreta, como “unas llaves de coche,” un anillo de diamantes,” “una voluntad” o “un Mekhet.”
–2	El objetivo está en movimiento.
–2	El objetivo puede definirse de forma genérica, como “joyas,” “documentos” o “un ghoul.”

Cualquier otra cosa definida más vagamente, como “bienes” o “gente” no tiene posibilidad alguna de éxito.



0000 Vigilar las Lindes

Los usuarios experimentados de Tenencia ganan el poder místico de saber si alguien usa poderes sobrenaturales activos o derrama sangre dentro de su Heredad. El personaje siente si cualquier otro vampiro gastas Vitae o activa una Disciplina. El personaje también detecta los poderes místicos usados por hombres lobo, magos, fantasmas y otras criaturas sobrenaturales, al igual que objetos mágicos. El personaje no puede, sin embargo, saber la localización del intruso o la naturaleza del poder usado – sólo que hay una criatura sobrenatural activa en el territorio. Si uno de los Contactos, Aliados, Criados u otras conexiones sociales de la Heredad sufre daño letal o agravado, el vampiro también puede sentirlo.

Vigilar las Lindes sólo funciona dentro de la Heredad del vampiro, y sólo cuando el usuario se encuentre también dentro de su Heredad. Una criatura sobrenatural que no use poderes sobrenaturales *activos* permanece sin detectar.

Como beneficio añadido, un personaje habilidoso con este poder al momento sabe si alguna persona sin autorización ha entrado en su refugio. El vampiro no tiene que estar dentro de su refugio en ese momento, pero sí debe estar dentro de la Heredad. Si se encuentra en terrenos menos familiares se da cuenta de la intrusión tan pronto como retorna a su refugio (o a su Heredad, si el intruso aún está presente).

Coste: Ninguno

Reserva de Dados: Astucia + Ocultismo + Tenencia

Acción: Reflexiva. El personaje no necesita estar buscando conscientemente una intrusión sobrenatural.

Resultados de la tirada

Fallo Dramático: no es posible un fallo dramático con este poder

Fallo: El personaje no percibe el poder sobrenatural en activo

Éxito: El personaje sabe si alguien está usando un poder sobrenatural dentro de su Heredad o está hiriendo a su gente, pero no la localización ni la naturaleza del intruso.

Éxito Excepcional: El personaje intuye la dirección y la distancia de quienquiera (o lo que quiera) que esté usando poderes sobrenaturales o esté actuando violentamente. Sabe también si la magia es vampírica (Disciplinas, magia de la sangre, curación o incremento físico) o algo distinto. Puede reconocer también la magia de otras criaturas, si ha tenido alguna experiencia previa con ellos, pero no puede reconocer lo que no ha experimentado antes.

Modificadores Sugeridos

+4	A la gente del vampiro la ataca alguien que está vinculado al vampiro mediante simpatía sanguínea.
+2	Un ritual de Crúac, de Hechicería Tebana o una Disciplina que cuesta Voluntad para activarse se usa dentro de la Heredad.
+2	A la gente del vampiro la ataca alguien que el vampiro conoce.
+1	Se activa un poder de una Disciplina que cuesta Vitae dentro de la Heredad.
–	Se activa un poder de una Disciplina que no cuesta Vitae dentro de la Heredad.
–2	Un vampiro usa Vitae para curarse heridas o para incrementar sus reservas de dados Físicas (el más “natural” de los poderes vampíricos).



00000 Señor de la Heredad

Un maestro de Tenencia puede extender su conciencia mística por todo su Dominio, adentro o afuera, arriba o abajo. Si una persona en concreto está dentro de su Heredad, puede encontrarla y saber su localización al milímetro.

Si el vampiro lo desea, puede rastrear a una persona durante toda una escena. Señor de la Heredad supera los poderes previos de Tenencia en tanto que el personaje sabe qué hay alrededor y cuál es su porte, no sólo la distancia y la dirección. Con un esfuerzo mayor, el vampiro puede incluso hacer que su Heredad perjudique o ayude a los objetivos que ha localizado.

En cuanto el vampiro es capaz de usar este poder, conoce su Heredad íntimamente. No funciona en ningún otro sitio.

Coste: 1 Vitae por escena (más 1 punto de Voluntad para efectos ulteriores)

Reserva de Dados: Inteligencia + Investigación + Tenencia

Acción: Instantánea

Resultados de la tirada

Fallo Dramático: El personaje recibe una indicación falsa de la localización del objeto, o cree que no se encuentra presente.

Fallo: El personaje no puede sentir la localización del objetivo.

Éxito: El personaje conoce la localización exacta del objetivo dentro de su Heredad.

Éxito Excepcional: Un éxito excepcional le otorga al vampiro la capacidad de afectar al área que se encuentra alrededor del objetivo con la fuerza bruta de su propia voluntad. El vampiro puede gastar 1 punto de Voluntad para activar Terreno Propio mediante su conexión mística con el objetivo y alterar su entorno para bien o para mal.

El vampiro puede imponer una penalización ambiental a la próxima acción del personaje igual a los éxitos logrados en la tirada de activación de Terreno Propio. Principalmente, las penalizaciones son sólo Físicas, pero pueden darse excepciones: una niebla a la deriva puede penalizar las reservas de dados basadas en Percepción, al igual que las pruebas de Conducir, por ejemplo. Por otro lado, las farolas pueden apagarse, los semáforos ponerse en rojo, o un asfalto agrietado volverse inestable.

Activar Terreno Propio de este modo requiere una acción, como habitualmente. El vampiro puede cambiar la naturaleza y la localización de los penalizadores que aplica con otra acción, pero su habilidad para influenciar en su Heredad dura sólo mientras se concentre en su objetivo. En cuanto el vampiro vuelva su atención a su propio entorno, este poder mejorado de Terreno Propio se acaba. Se necesita otro punto de Voluntad y otra tirada de activación para volver a activarlo de nuevo.



DEFINIR UNA HEREDAD

Cualquier vampiro puede gobernar un dominio otorgado por un Príncipe o algún otro Vástago influyente. Para los propósitos de Tenencia, sin embargo, una Heredad está más estrechamente definida y es más difícil de obtener. Los Annunaku llaman a su Heredad *kur*, una palabra antigua que puede significar montaña, la tierra en general, un país extranjero o el Inframundo de los muertos.

Para convertir su territorio en un *kur* adecuado, el Annunaku debe morar dentro de su potencial heredad durante al menos un año. También debe obtener un poder significativo sobre los mortales que viven o trabajan dentro de la Heredad. Este poder puede venir del respeto, el miedo, la dependencia, u otros modos, pero al menos una fracción importante de mortales debe creer que el vampiro tiene algún poder sobre ellos (aunque no tienen porqué saber que es un vampiro). Por ejemplo, un líder pandillero no-muerto puede aterrorizar a los mortales de un vecindario para que acepten que viven en su “terruño” y que más les vale no cruzarse ni en su camino ni en el de ninguno de los miembros de su panda. Un vampiro que adopte el papel de un activista comunal puede obtener el mismo respeto porque los mortales de su Heredad esperan que hable en beneficio suyo con los servicios sociales. Un vampiro que posea un negocio puede ciertamente considerarlo su Heredad: sus empleados mortales saben perfectamente que trabajan en un edificio o en los terrenos que pertenecen a otro.

En términos de juego, un personaje necesita al menos tres círculos en Méritos que representan su poder sobre su territorio escogido. El propietario del negocio puede cumplir con este requisito mediante Recursos, el activista comunal mediante Contactos y Posición en la Ciudad y el líder de la banda mediante Criados o Rebaño, representando su panda de matones. El Narrador, sin embargo, tiene la última palabra sobre si un personaje ha acumulado suficiente poder para convertir una región en su *kur* y cuánto se extiende la Heredad.

Finalmente, el personaje debe preparar al menos tres “piedras fronterizas,” o *kudurru*, para usar el antiguo término mesopotámico. Los *kudurru* no necesitan estar hechos de piedra (aunque es tradicional que lo estén): un árbol, una papelera metálica o un adoquín de una acera pueden servir igual. Sin embargo, los *kudurru* deben tocar la tierra para ser efectivos místicamente. Las piedras fronterizas deben estar separadas unos de otros tanto como sea posible, en los extremos de la Heredad.

A todos los *kudurru* de los Annunaku les han señalado unas marcas que un ocultista podría identificar con una tirada con éxito de Inteligencia + Ocultismo. Se trata de los nombres de antiguos dioses, en una forma distorsionada de escritura cuneiforme. Preparar cada *kudurru* requiere obtener seis éxitos en una tirada extendida de Destreza + Pericias para construir la piedra fronteriza. Cada tirada representa un día o una noche de trabajo y cuesta un punto de Voluntad. Un personaje puede tener un número de *kudurru* igual a su valor permanente de Voluntad (pero no menos de tres podrán definir con éxito un *kur*).



Si se destruye una piedra fronteriza, el personaje pierde al momento un punto de Fuerza de Voluntad y sabe al momento que la Heredad está bajo ataque. Los Annunaku normalmente esconden sus *kudurru* o los hacen difíciles de alcanzar o reconocer. A parte de definir el área de la Heredad, los *kudurru* son necesarios para algunos de los poderes más esotéricos basados en Tenencia.

Dos Heredades no pueden nunca solaparse. Si dos vampiros con Tenencia quieren expandirse uno hacia el territorio del otro, deben engatusar, aterrorizar o persuadir de otro modo a los mortales dentro del *kur* del rival que acepten su señorío – o matar al rival y acabar con el problema.

Tipo de Documento:

Oficial

Autor:

Ylmir

Digitalizado por:

Uxas

Un documento de:

Requiem Nocte