



Juramentos De Sangre

*“La acumulación de juramentos no es prueba de sinceridad.
Uno solo basta cuando es sencillo y verdadero.”*

William Shakespeare
(“A Buen Fin No Hay Mal Principio”)

Los juramentos son el esqueleto de la jerarquía del Invictus. Mientras que músculos, nervios y piel son igual de importantes, son los juramentos los que le dan su forma básica y mantienen su fuerza. Como Vástagos, los miembros del Invictus hacen sus juramentos por su propia sangre. La totalidad del Invictus considera estos juramentos inviolables, y la alianza conoce métodos para sustentar esta creencia con poderes sobrenaturales.

OPCIÓN DEL NARRADOR: AUSPEX Y TENENCIA

Algunos Narradores pueden decidir que las leyendas sobre los Annunaku son ciertas. Siendo así, el Narrador puede dar acceso a la Disciplina de Tenencia a todos los Vástagos, y no sólo los que sean de sangre Annunaku. En las crónicas en las que se use esta opción, la Disciplina de Tenencia puede sustituir a Auspex cuando de cumplir los requisitos para los Juramentos de Sangre descritos más adelante se trate.

Juramentos de Sangre simbólicos

Los Juramentos de Sangre más comunes en la alianza son los Juramentos de Sangre simbólicos, en el que nada que sea más poderoso que el honor de los Vástagos implicados hace cumplir los términos. En la mayoría de los casos, los Vástagos hacen el juramento lo escriben con su propia sangre, y entregan el texto a la persona a quien juran. En una ciudad francesa, escriben el juramento sobre un pergamino de piel humana, en presencia de al menos cuatro testimonios, a la última hora de la noche. En una ciudad del medio Oeste de los Estados Unidos, a quienes rompen sus juramentos les hacen volver a jurar sobre un pergamino hecho con su propia piel, usando una pluma hecha con los huesos de sus y un tintero con sus costillas. Si el Príncipe se siente generoso, al perjuro le permiten curar sus heridas antes del juramento.



En un dominio canadiense, un Priscus tiene los textos de los juramentos escritos en un pergamino iluminado con pan de oro, y mojan el texto completado con la sangre del juramentado. Por otro lado, Príncipe mesoamericano se niega a reconocer juramentos escritos, requiriendo que los Vástagos que le hacen un juramento llenen vasos con su propia sangre y los lancen al fuego. El tamaño del vaso varía dependiendo de los sentimientos del Príncipe sobre ese Vástago en particular.

Estos Juramentos de Sangre pueden ser de cualquiera de los tipos generales descritos a continuación, pero no tienen efectos sobrenaturales. Si un Vástago rompe un juramento de este tipo sufre sólo los efectos mundanos – aunque formidables – impuestos por el despechado superior.

Juramentos de Restricción

El juramento más simple es un juramento para evitar hacer una acción. Algunos tipos son comunes, como juramentos de no atacar a un vástago en concreto, alimentarse en un área determinada o entrar en un dominio. Hay otros menos habituales. Un poderoso miembro del Invictus de la Costa Oeste de los Estados Unidos exige que aquellos Vástagos que quieran su ayuda que juren no beber de ningún mortal que haya fumado marihuana durante los últimos 30 días, mientras que un Príncipe de Europa central impone extraños juramentos de restricción como castigo. Un Vástago juró nunca llevar consigo objetos puntiagudos, otro juró no alimentarse nunca antes de medianoche y otro incluso juró no cruzarse nunca con un gato sin intentar golpearlo.

Normalmente resulta obvio cuando se rompe un juramento de restricción, pero siempre hay casos límite. Los Vástagos pueden escoger qué creer en estos casos pero, en general, las penalizaciones sobrenaturales sólo se aplican si el Vástago en cuestión cree que había, al menos, un riesgo real de romper el juramento. Por este motivo, los Vástagos con señores que se tienen por arbitrarios pueden decidir solicitarles realizar un juramento sobrenatural, pues si el juramento no cree que éste se ha roto, el señor encuentra más difícil imponer un castigo.

Los juramentos de restricción normalmente no son directamente beneficiosos para el juramentado, aunque puede ser una condición necesaria para ganar Posición u otros beneficios temporales. En general, los Vástagos hacen este tipo de juramentos porque deben.

Juramento de Sangre Acusadora

El Juramento de Sangre Acusadora es el modo más sencillo de un Juramento de Sangre sobrenatural. El Vástago que hace el ritual escribe algo con su propia sangre, gastando un punto de Vitae, y la persona a quien hace el juramento gasta un punto de Voluntad. El texto se mantiene fresco siempre que no se rompa el juramento. Mientras la sangre se conserve fresca, ésta puede consumirse para obtener un punto de Vitae, o probarse para averiguar la cualidad de la sangre de un Vástago. Hacerlo supone arriesgarse a quedar adicto a la sangre como normalmente.



En muchos sitios, se requiere que el Vástago juramentado escriba el texto de su juramento, pero esto no se requiere para que el poder funcione. Un Invictus de una ciudad Cartiana de Europa exige que los juramentados escriban su linaje remontándose siete generaciones; quienes no lo hagan se les considera indignos de prestarle juramento alguno.

Se cree que, en el pasado lejano, este poder era una Devoción. Sin embargo, por la razón que fuere, el truco puede enseñarse ahora a cualquier Vástago en el plazo de una sola noche (con un coste de 5 puntos de experiencia). Puesto que tanto el Vástago haciendo juramento como la persona a quien éste se presta deben conocerlo, es prácticamente conocimiento común dentro del Invictus, y no poco habitual fuera de él.

NOTARIOS

En la mayoría de dominios, y durante la mayor parte de la historia del Invictus, los Juramentos de Sangre han sido más habituales que los practicantes de los Juramentos de Sangre. Las propiedades místicas de los Juramentos de Sangre son peculiares en el sentido de que quien proporciona el conocimiento arcano necesario para activar una Devoción de un Juramento de Sangre no tiene porqué ser parte del contrato hechizado mediante la Devoción. Así pues, los costes de estas Devociones a menudo los pagan los participantes en el contrato, más que quien invoca el poder de la Sangre.

Los Juramentos de Sangre, pues, son un conocimiento especializado. La mayoría de dominios tienen sólo uno o dos Notarios místicos que supervisan todos los contratos sobrenaturales de la alianza. Incluso entonces, la verdad de su poder sobrenatural a menudo se mantiene en secreto salvo para los más poderosos entre los Vástagos de la Sociedad.

Juramento de los Chuchillos de Sangre

Mientras que la amenaza, o incluso cierto conocimiento, de ser descubiertos disuadirá algunos Vástagos de romper un Juramento, otros están dispuestos a enfrentarse a la ira de sus superiores, seguros de que pueden correr o esconderse. El Juramento de los Chuchillos de Sangre impone un castigo místico en el momento de la violación, asegurando que un perjurio no pueda salirse con la suya sin recibir su merecido. El poder tras el juramento proviene de una Devoción, que puede usar cualquiera que esté presente en el momento del juramento.

Puesto que la Devoción requiere el conocimiento tanto de Auspex como de Dominación, no es muy conocida, ni siquiera entre el Invictus. Muchas ciudades Invictus, y muchos otros lugares con una población significativa de miembros de la alianza, tienen al menos un vástago que conoce la Devoción y sirve como testimonio para juramentos importantes. Este Vástago normalmente tiene un título dentro de la jerarquía de la alianza; “Notario” es el favorito.

Mientras que el Vástago que preste el juramento debe hacerlo voluntariamente, no es necesario que se someta voluntariamente al poder de esta Devoción. Esto es, la Devoción puede usarse sobre un Vástago que está prestando un juramento escribiendo un texto con su propia sangre, incluso sin su conocimiento. Hay historias de los Invictus sobre Tadeo el Justo, un antiguo miembro de la alianza que viaja por el mundo de incógnito, imponiendo este juramento, o su variante más poderosa, el Juramento de la Sangre Ardiente, en Vástagos que hacen juramentos que pretenden romper.



Una vez el Invictus tomó control de una ciudad formando una alianza con los Cartianos para derrocar al Círculo de la Bruja, quienes tenían el control en ese dominio. Todos los juramentos de los Cartianos se sellaron, sin su conocimiento, con esta Devoción. Como era de esperar, los Cartianos traicionaron al Invictus, muriendo espectacularmente mientras se encontraban en una reunión secreta con el Círculo de la Bruja. Usando esta evidencia como una muestra de infecta hechicería del Círculo para sublevar a los no alineados y al Lancea Sanctum, propulsando al Invictus hacia el poder. No es muy probable que algo así funcionara hoy en día.

Juramento de los Cuchillos de Sangre

Prerrequisitos: Auspex ••, Dominación ••, Protean •

Coste: 1 Vitae (proporcionado por el Vástago que presta el Juramento)

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Dominación – Aplomo del objetivo

Acción: Instantánea

El Juramento de los Cuchillos de Sangre debe prestarlo voluntariamente el Vástago que entrega el punto de Vitae necesario para activar el Juramento. No puede hacerse un juramento de este tipo bajo cualquier influencia de tipo sobrenatural; la voluntad del Vástago debe ser completamente libre. Un Vástago puede sellar su propio juramento con la Disciplina, pero lo normal es que en su lugar sea el beneficiario del Juramento quien lo haga, pues de otro modo no hay ninguna evidencia de que se ha usado la Devoción.

Al igual que con el Juramento de la Sangre Acusadora, el Juramento de los Cuchillos de Sangre requiere un texto escrito con la sangre del Vástago que presta el Juramento. Esta sangre se conserva fresca hasta que se rompe el Juramento o el Vástago juramentado sufre la Muerte Definitiva. Además, si el juramentado viola el Juramento, inmediatamente sufre un número de puntos de daño letal igual a los éxitos obtenidos en la tirada de activación, y pierde la misma cantidad de Vitae. El daño se produce cuando la propia sangre del Vástago se vuelve cuchillas y se abre paso cortando a través del cuerpo del perjuro. (Un Vástago con Vitae insuficiente, o ninguna, sigue sufriendo todo el daño, pero no puede perder más Vitae de la que tiene.) No se permite ninguna tirada de resistencia, pues el Vástago prestó voluntariamente el Juramento. El sujeto del Juramento no sabe cuántos éxitos se han obtenido, por lo que no sabe cuánto daño se arriesga a sufrir. Si la tirada de activación falla, el Juramento funciona como un Juramento de Sangre Acusadora.

El efecto de esta Devoción acaba cuando el sujeto rompe el Juramento, sufriendo el daño correspondiente por ello, o cuando el Notario o el señor lo liberan de sus efectos, emborronando el juramento escrito con un punto de su propia Vitae.

Aprender este poder cuesta 12 puntos de experiencia.



El Juramento Impronunciado

El Juramento de los Cuchillos de Sangre requiere que el sujeto preste juramento libremente. El Juramento Impronunciado es a grandes rasgos lo mismo – pero sin esta inconveniente restricción. Sin embargo, este Juramento de Sangre requiere que el Vástago objetivo esté en presencia del vampiro usando esta Devoción mientras éste recita el texto del Juramento, cosa que sí impone ciertas restricciones.

Un antiguo Príncipe de Nueva York imponía el Juramento sólo bajo las más terribles circunstancias. Al sujeto lo llevaban ante todos los cargos oficiales de la ciudad, encadenado y con manos y pies esposados, vestido de negro con una capucha sobre su cabeza. Todos los cargos llevaban máscaras blancas y, después de que el Príncipe recitara cada una de las cláusulas del juramento, entonaban: “*Está escrito.*” Algunos Juramentos impuestos de este modo requerían toda una noche para recitarlos.

En total contraste, un Priscus en Brasil sólo convocaba al ofensor para que fuera a verlo. Su salón de audiencias era muy largo, de unos cien metros, y empezaba a recitar el Juramento justo cuando las puertas se cerraban tras el objetivo. Un sujeto que alcanzara al Priscus antes de que pudiera finalizar el Juramento normalmente resultaba inmune. Huelga decir que los Juramentos eran cortos y directos al grano. Y el Priscus era renombrado por su maestría de la Celeridad.

Esta Devoción no es siempre tan útil como debiera. El príncipe de una ciudad Americana, hace muchos años, impuso este Juramento a dos Vástagos enfrentados uno con otro, impidiéndoles atacarse el uno al otro, apoyar dichos ataques, o incluso perjudicar socialmente al otro. Unidos por su recién encontrado odio contra el Príncipe, se aliaron, derrocándolo, para luego quedar ambos destruidos poco después, cuando descubrieron que el poder del Juramento no finalizaba con la Muerte Definitiva del Vástago que lo impuso.

Debería señalarse no hay modo seguro de saber si se ha usado o no esta Devoción. Más de un Príncipe del Invictus ha reforzado su poder retórico con un farol.

El Juramento Impronunciado:

Prerrequisitos: Auspex ●●●, Dominación ●●, Protean ●●

Coste: 1 Vitae (proporcionado por el sujeto), 1 punto de Voluntad (proporcionado por el personaje que impone el Juramento)

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Dominación contra Compostura + Potencia de Sangre

Acción: Enfrentada; la resistencia es reflexiva.

El objetivo del Juramento de Sangre impuesto debe estar en presencia del usuario de esta Devoción, y debe decirse qué está jurando en una lengua que pueda comprender. No es necesario el contacto visual, pero la Devoción falla si el objetivo va más allá del alcance de la voz antes de que acabe de pronunciarse el Juramento. El usuario de la Devoción debe escribir el texto del Juramento con su propia sangre, y normalmente lo hace mientras lo recita. Sin embargo, el texto también puede escribirse un tiempo (no más de una hora) antes – y teniendo en cuenta que la Devoción no cobra efecto hasta que el texto está completo es habitual hacerlo si prender al objetivo puede resultar difícil.



El contenido del Juramento debe ser algo que el personaje pueda razonablemente hacer; los Juramentos imposibles no llegan a afectar al juramentado. Además, Juramentos particularmente onerosos o peligrosos le pueden dar al objetivo una bonificación de hasta +5 a su tirada de resistencia (a criterio del Narrador).

Si la tirada de activación tiene éxito, el objetivo queda afectado como si estuviera bajo los efectos del Juramento de los Cuchillos de Sangre. Sin embargo, el Vástago que invoca esta Devoción no sabe inmediatamente si ha tenido éxito. Si ha fallado, la sangre se seca a lo largo de la próxima hora, por lo que tampoco tarda mucho en enterarse.

El efecto de esta Devoción acaba cuando el sujeto rompe el Juramento, sufriendo el daño correspondiente por ello, o cuando el Notario o el señor lo liberan de sus efectos, emborronando el juramento escrito con un punto de su propia Vitae.

Aprender este poder cuesta 12 puntos de experiencia.

El Juramento de la Sangre Ardiente

El Juramento de la Sangre Ardiente es quizás el más poderoso de los juramentos sobrenaturales de restricción. Mientras que la mayoría de versiones de los Juramentos de Sangre le dan a un Vástago motivos para no romper su Juramento, el Juramento de la Sangre Ardiente le hace difícil hacerlo, además de castigarlo severamente si lo hace. Prestar un juramento así no es algo que se tome a la ligera, y los señores del Invictus sólo lo imponen en las más serias circunstancias. Al contrario que los equivalentes inferiores, esta Devoción casi no se conoce fuera del Invictus, y se habla de ella sólo como un rumor.

Incluso dentro del Invictus, hay pocos Vástagos que la conozcan, y la mayoría son Notarios, más que Príncipes. Como cuesta un círculo de Voluntad, los Vástagos que conocen esta Devoción acostumbran a ser reticentes a usarla. Se sabe que algunos Vástagos han usado secretamente usar el Juramento de los Cuchillos de Sangre en lugar de éste, si no están de acuerdo con el Príncipe con el hecho de que el caso requiere este juramento más serio. Puesto que quienes se encuentran bajo este Juramento raramente intentan romperlo, tales engaños suelen pasar desapercibidos.

Siglos atrás, un guerrero humano llamado Ricardo se enamoró de Isabel, Vástago y Príncipe Invictus que no le correspondía su amor. Después de que hubiera matado a los seis primeros Vástagos que mandó para que la librasen de él, decidió que sería un siervo valioso, y lo Abrazó. Antes que nada, le exigió que prestara el Juramento de la Sangre Ardiente prometiendo no tocarla nunca con cuerpo o herramienta. Juró, y fue un siervo devoto durante años. Al final, sin embargo, derrocaron a Isabel, la golpearon hasta dejarla en letargo, y la dejaron para que saludara al sol naciente. Ricardo rompió su Juramento para llevarla a lugar seguro, ya fuera muriendo o entrando en letargo a su lado. En algunas versiones de la historia, ambos yacen sobre el polvo, esperando regresar a la noche.



El Juramento de la Sangre Ardiente

Prerrequisito: Auspex ●●●, Dominación ●●●, Pesadilla ●●

Coste: 1 Vitae (proporcionada por el Vástago que presta el Juramento), 1 círculo de Voluntad (proporcionado por el Vástago que activa la Devoción)

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Dominación – Aplomo del sujeto

Acción: Instantánea

El uso de esta Devoción se parece al de las demás; el sujeto escribe el texto de su juramento con su propia sangre, y luego jura sobre él. Al igual que con el Juramento de los Cuchillos de Sangre, el Vástago juramentado debe actuar plenamente bajo su propia voluntad, sin ningún tipo de influencia sobrenatural. Como con las otras versiones, el texto sangrante del Juramento permanece fresco hasta que el Vástago juramentado lo rompa o sufra la Muerte Definitiva.

Si la tirada de activación falla, el Juramento funciona como un Juramento de Sangre Acusadora. Si la tirada tiene éxito, toma nota del número de éxitos.

Cuando el juramentado se enfrenta a alguna fuerza que pudiera inducirle a romper el Juramento, recibe una bonificación a su resistencia igual al número de éxitos obtenidos en la tirada activación. Esto sólo se aplica a las tiradas de resistencia, y sólo contra fuerzas que le harían romper el Juramento. La bonificación se aplica, sin embargo, a cualquier tirada relevante de resistencia, incluyendo tiradas para resistir el frenesí y compulsiones sobrenaturales.

Por otro lado, si el Vástago quiere romper su Juramento, debe igualar o superar los éxitos de la tirada de activación con una tirada de Aplomo + Compostura (haciendo esencialmente una torada enfrentada *a posteriori*). Puede hacer el intento como acción instantánea, y puede repetirlo tantas veces como quiera. Si falla, esto implica una acción completa, al reunir su voluntad y luego fallar en llevar a cabo la acción planeada. El sujeto también puede romper el Juramento al instante y automáticamente gastando un círculo (no un punto) de Voluntad.

Si el Vástago rompe su Juramento, sea voluntariamente o no, sufre tantos puntos de daño agravado como éxitos se obtuvieron en la tirada de activación, al estallar en llamas un número igual de puntos de sangre dentro de su cuerpo y abrirse paso hacia la piel. No se permite ninguna tirada de resistencia, pues tomó voluntariamente el Juramento. Al igual que con el Juramento de los Cuchillos de Sangre un Vástago que no tenga suficiente Vitae sigue sufriendo todo el daño agravado, pero sólo pierde tanta sangre como tenga en su cuerpo. El fuego es visible y tangible en todos los aspectos, pudiendo provocar frenesí en quienes lo vean o causando daño a las personas y posesiones de alrededor.

Aprender este poder cuesta 12 puntos de experiencia.



Juramentos de Acción

Un juramento de acción es una promesa de tomar una acción en beneficio del señor, o al menos de destinar todas las energías de uno para lograr dicha acción. Un juramento de este tipo no se rompe por el fallo continuo, a no ser que tenga un límite en el tiempo, y aunque la Muerte Definitiva pueda romper el juramento, dejar incluso de intentar lograr el objetivo *sí* rompe el juramento.

Los juramentos de acción, como los juramentos de restricción, a menudo se formulan porque un Vástago tiene pocas opciones en el asunto. En particular, estos juramentos son comunes como medio de castigo para crímenes menores entre los Invictus, forzando al criminal a restaurar el equilibrio con la sociedad Invictus. Sin embargo, las versiones más poderosas de los juramentos de acción otorgan algunos beneficios al Vástago que los presta, y el Vástago que realmente quiere llevar a cabo una acción puede prestarlos voluntariamente.

La mayoría de juramentos de acción son juramentos para culminar alguna tarea significativa. Los juramentos para realizar pequeñas tareas repetidamente normalmente son juramentos mutuos, pues el señor por el que se jura normalmente ofrece algún premio o poder a cambio. Un Ventrue, Amadeo, por ejemplo, juró traer toda la India bajo el control del Invictus en una gran ceremonia que tuvo lugar en Viena, en la que asistieron todos los vampiros importantes de la Sociedad de la ciudad, mientras que sus seguidores prestaron juramento de darle apoyo. (Amadeo prestó un juramento de acción, mientras que sus seguidores prestaron juramentos mutuos, como se describe más adelante.) La naturaleza de los juramentos parece haber sido de poca ayuda, pues nada volvió a oírse de los Vástagos juramentados.

El Juramento de la Sangre Corriente

El más sencillo de los juramentos sobrenaturales de acción, como el Juramento de Sangre Acusadora, requiere un truco místico que puede enseñarse a cualquier Vástago en una noche. Mientras presta el juramento, el Vástago vierte un punto de Vitae en un recipiente adecuado, normalmente una botella transparente de algún tipo, y gasta un punto de Voluntad. En cuanto gasta la Voluntad, la sangre se endurece hasta volverse cristal marrón oscuro. A medida que el Vástago se acerca al cumplimiento de su Juramento, la sangre se vuelve más escarlata y fluida, volviéndose completamente líquida cuando se ha cumplido el Juramento.

La viscosidad de la sangre se basa en la mente del juramentado. Si cree que se acerca a la conclusión del Juramento, la sangre se vuelve muy fluida. Si sabe en su corazón que no está haciendo nada para cumplir el Juramento, la sangre se endurece hasta recuperar su solidez. Así que es posible que la sangre se vuelva completamente líquida incluso aunque el Juramento no se haya cumplido, si el Vástago en cuestión *cre* que lo ha hecho. Si el sujeto sufre la Muerte Definitiva, la sangre se ennegrece y se convierte en polvo.



En la cámara del tesoro de un viejo Invictus de España hay un vial de cristal, contenido en un relicario de oro con incrustaciones de gemas. El vial contiene la sangre de Rhadeghund, un Mekhet que juró encontrar un modo para que los Vástagos se librasen de su Maldición. Prestó este juramento en el siglo V, y la sangre dentro del vial tiene a día de hoy vetas de líquido rojo. Una vez al año, el siete de febrero, el propietario presenta el vial a los otros Invictus de la ciudad, quienes confirman que el Juramento aún no se ha cumplido.

Aprender este poder cuesta tres puntos de experiencia, pero sólo uno de los Vástagos que participan en él – el señor o el vasallo – necesita conocer el ritual para activarlo.

¿DEVOCIONES O NO?

Algunos Juramentos parecen obtener su poder de las cualidades místicas de la Sangre – la misma potencia sobrenatural que posibilita el Vinculum y el Abrazo – más que refinados poderes arcanos de las Disciplinas. Puede que estos poderes sean algún tipo diluido de Devociones, debilitados hasta el punto que cualquier Vitae con la potencia necesaria puede activar sus poderes. La verdad es que no todos estos poderes los comprenden siquiera los Invictus que los usan.

En términos de juego, tarta estos poderes como Devociones sin prerequisites de Disciplinas inherentes. Todo lo que se requiere es sangre de la adecuada potencia. A discreción del Narrador, sin embargo, puede sustituirse el prerequisite de potencia de Sangre por lo siguiente: para prestar un Juramento de Acción, un personaje debe tener al menos seis círculos en Disciplinas.

Persisten rumores entre los Condenados de todas las alianzas que mantienen que puede explotarse la simpatía inherente de la Sangre, alterada o potenciada con otros poderes sobrenaturales distintos a éstos.

Juramento de la Mano Ensangrentada

El Juramento de la Mano Ensangrentada le proporciona al juramentado beneficios menores, pero también impone penas significativas si se rompe el Juramento. Éste es uno de los juramentos de acción más comunes, y la Devoción que lo activa la conocen muchos Notarios del Invictus y Príncipes de la Sociedad.

Un Príncipe Invictus del norte de África tiene una habitación decorada con las manos de quienes le han prestado juramentos de acción. Exige que tales Vástagos hagan también un Juramento de Sangre Corriente, y mantiene las manos en los mismos recipientes en los que guarda la sangre del juramento posterior. Sólo a su Primogenitura se le permite ver el interior de esta habitación, y dicen que hay docenas de recipientes.

Ali Al-Din, de los Daeva, ha hecho este Juramento, y lleva la mano colgando de una cadena alrededor del cuello como un terrible talismán. Se niega a hablar de los contenidos de su Juramento, y su mano sigue siendo de un vivo escarlata. Al-Din viaja entre ciudades, y la mayoría de Vástagos que lo conocen sospechan que su Juramento es ejercer una terrible venganza sobre algún otro vampiro.



Hay rumores persistentes de que algunos dominios Invictus mantienen grupos de élite para infiltrarse en otras alianzas. Todos estos espías prestan el Juramento de la Mano Ensangrentada para hacer que el Invictus gobierne la ciudad, gastando suficiente Sangre en el Juramento para asegurarse que abandonar el Juramento los destruiría. Sus actividades normales contribuyen a este fin, pero si por desgracia los capturan, pueden escoger abandonar el Juramento, enfrentándose a la Muerte Definitiva antes que traicionar a la alianza.

Juramento de la Mano Ensangrentada

Prerrequisitos: Potencia de Sangre ●●+, Posición en la Alianza: Invictus ●+

Coste: 1 herida agravada y al menos 1 Vitae (todo proporcionado por el Vástago que presta el Juramento)

Reserva de dados: No se requiere tirada para activar este poder.

Acción: Instantánea

Este extraño poder puede aplicarse a un juramento tanto por un señor como por un vasallo – sólo uno de ellos debe poseer el poder para que surta efecto. El Vástago con este poder sobrenatural es quien hace la tirada de activación.

El Vástago que presta este Juramento deriva al menos un punto de Vitae hacia las puntas de sus dedos, y al concluir su promesa se corta la mano para sellar el juramento. Esto causa una herida agravada. El Vástago puede escoger cuánta Vitae sacrificar, teniendo como máximo el total de que en ese momento disponga. Este Juramento de Sangre puede prestarse durante un periodo suficientemente largo para permitir que el Vástago use toda su Vitae.

Si la tirada de activación tiene éxito, el Juramento surte efecto. Una activación fallida significa que el poder falla completamente, resultando en nada más que pérdida de Vitae y una mano seccionada.

Si el Juramento surte efecto, la mano no pierde sangre, aunque aparece de un brillante color carmesí. En cualquier momento, un Vástago que prestó este Juramento puede gastar cualquier cantidad de Vitae invertida en la mano como si fuera la suya propia. Puede hacerlo a la vez que gasta Vitae de su propio cuerpo, y este gasto no se contabiliza en cuanto a determinar el total de Vitae que se puede gastar por turno según la Potencia de Sangre. Sin embargo, la sangre sólo puede usarse en acciones que contribuyan directamente al cumplimiento del Juramento. Cada vez que lo hace, el color de la mano palidezca un poco, hasta volverse completamente blanca cuando se ha usado toda la sangre invertida.

Los Vástagos que han prestado este Juramento pueden curar la herida y restaurar la mano normalmente. La mayoría lo hace. Hacerlo no cancela el Juramento ni destruye la mano usada.

Si el Vástago juramentado falla en la realización de sus deberes durante una noche, sufre una cantidad de daño contundente igual a la Vitae que invirtió inicialmente en el Juramento; su carne se hiere desde dentro y siente sus huesos estirados y doloridos. Cada noche en la que el juramentado emprenda una acción directamente contraria al Juramento le provoca al sujeto una cantidad de daño letal igual a la Vitae que invirtió inicialmente en el Juramento; su carne se parte y cuarteo, y la sangre sale en forma de burbujas y se quema. Este daño afecta al juramentado inmediatamente al despertarse a la *siguiente* noche.



Si el sujeto entra en letargo antes de cumplir su promesa, el Juramento queda completamente suspendido hasta que vuelve a despertarse. El tiempo pasado en letargo no hace que el sujeto sufra daño alguno. La Vitae invertida en una mano no puede gastarla un sujeto en letargo.

Una mano que se quede sin Vitae obtiene sangre del sujeto a menos que el Juramento se cumpla o abandone. La mano roba místicamente un punto de Vitae cuando el sujeto se alza a la noche siguiente, incluso si esto llevara al sujeto al frenesí o al letargo. Éste es el único modo de volver a invertir sangre en una de estas manos.

Si el Vástago abandona el Juramento, la mano inmediatamente se ennegrece y convierte en polvo, y el Vástago sufre un número de puntos de daño agravado igual al número de Vitae que invirtió en el Juramento. Abandonar el Juramento requiere una decisión consciente de abandonar la promesa – planear no hacer nada durante los próximos 100 años causaría mucho daño cada noche, pero ninguno sería agravado.

Cuando el Vástago cumple su Juramento, la mano se vuelve de carne viva, y permanece vital durante una noche por cada Vitae que quedaba dentro. Una mano que vuelva a la vida sin ninguna sangre en él se marchita y pudre a lo largo del siguiente día. Esta mano con una apariencia de vida no es anda más que un trofeo de carne inanimada que le muestra, sin embargo, al señor que su vasallo ha cumplido con su trabajo.

Un Vástago sólo puede estar sujeto a un único Juramento de la Mano Ensangrentada a la vez.

Aprender este poder cuesta 10 puntos de experiencia.

Juramento del Foco de Sangre

Algunos Vástagos quieren dedicarse plenamente a la consecución de un fin concreto, y el Juramento del Foco de Sangre es uno de los modos más extremos de hacerlo. Como caso único entre los Juramentos de Sangre, este Juramento siempre debe tomarse voluntariamente. Si un Vástago está suficientemente dedicado a una causa este ritual proporciona varios beneficios con pocas, aunque drásticas, desventajas.

Algunos entre los Invictus de Inglaterra tuvieron antaño una larga tradición de prestar estos Juramentos, y construyeron un elaborado ceremonial a su alrededor. Se dice que la Cámara del Juramento era gótica y abovedada, descubierta bajo tierra en Londres, vigilada por Ghouls a todas horas y parte del Elíseo sin importar qué facción gobernara la ciudad. Cuando un Vástago deseaba prestar un Juramento del Foco de Sangre, todos los Vástagos de Londres que deseaban creerse importantes se reunían para presenciarlo, y el juramentado nombraba dos partidarios, quienes verificaban su Juramento frente a las multitudes. El Vástago juraba en latín, siguiendo una fórmula establecida en la que se insertaría el nombre y la meta.

Uno de los partidarios debe ser capaz de usar la Devoción si el Vástago juramentado no lo es.



Al otro extremo, los Invictus de Francia todavía recuerdan el Juramento del Foco de Sangre prestado por Matilde de Lorgne, antigua Príncipe de una ciudad francesa. La facción gobernando la ciudad destruyó toda su cuadrilla, y a ella la llevaron frente a una asamblea de Vástagos tiránicos para enfrentarse a la “justicia,” aunque sus crímenes variaban según quien los contaba. Fallaron una sentencia de Muerte Definitiva, y le permitieron decir unas últimas palabras. Juró venganza contra cuantos habían conspirado en su contra, sellando sus palabras con este Juramento. Usando el poder que le otorgó, escapó de la reunión, y cazó a sus enemigos, tomando en última instancia su puesto como gobernante de la ciudad.

Juramento del Foco de Sangre

Prerrequisitos: Potencia de Sangre ●● +, Posición en la Alianza: Invictus ● +

Coste: 1 círculo de Voluntad, proporcionado por el Vástago que presta el Juramento

Reserva de dados: No se requiere tirada para activar este poder.

Acción: Instantánea

El Juramento del Foco de Sangre tiene efectos tanto a corto como a largo plazo:

Al prestar el Juramento, los círculos de Voluntad aumentan temporalmente hasta 10. En cuanto se ha prestado el Juramento, automáticamente gana suficientes puntos de Voluntad para llenar su capacidad extendida.

La Potencia de Sangre del sujeto aumenta en dos a todos los efectos excepto para determinar fuentes viables de Vitae.

El sujeto no duerme durante el día, aunque debe gastar Vitae al anochecer como si despertara del sueño.

Finalmente, su Juramento se vuelve temporalmente parte de su moralidad. Trata el Juramento como un segundo Vicio para el personaje: recupera Voluntad tras una escena en la que se acerca a cumplir su objetivo.

Sin embargo, emprender cualquier acción que no contribuya al cumplimiento de su Juramento requiere que el sujeto haga una tirada con éxito de Aplomo + Compostura. Hacer una acción que vaya en contra del Juramento requiere un éxito excepcional en una tirada de Aplomo + Compostura. Incluso si el Vástago se las ingenia para hacer una acción fuera del ámbito del Juramento, no puede gastar Vitae o Voluntad para incrementar las reservas de dados de estas acciones.

En general, la auto-conservación contribuye directamente a la conclusión de cualquier Juramento. Sin embargo, si es posible salvarse mientras se avanza para el cumplimiento del Juramento, el Vástago debe escoger este curso de acción si falla una tirada de Aplomo + Compostura, incluso si es más arriesgado que otras alternativas.

Estos beneficios duran un número de noches igual a los círculos del sujeto en Aplomo. Cuando ha finalizado el periodo del Juramento, el Vástago Juramentado pierde todos sus puntos de Voluntad, dejándolo rendido y exhausto. El Personaje no puede recuperar Voluntad por descanso o interrupciones de capítulo hasta que no gane al menos un punto de Voluntad por comportarse según su Virtud o su Vicio.

Un Vástago puede sólo hacer un Juramento del Foco de Sangre a la vez, y está atado por este Juramento hasta que lo cumple, sacrifica todos sus puntos de Voluntad o el Juramento expira.

Aprender este poder cuesta 5 puntos de experiencia.



Juramentos Mutuos

Los juramentos mutuos, mayormente juramentos de fidelidad, son quizás los juramentos más importantes entre el Invictus. Una de las partes del juramento promete servicio a cambio de un beneficio específico. Normalmente, la parte superior obtiene un mayor beneficio, aunque esto no es necesariamente un requisito para el acuerdo. Estos juramentos normalmente los prestan voluntariamente Vástagos que creen que el acuerdo es beneficioso (o necesario), incluso aunque no sea justo.

Sin embargo, no es poco habitual entre los señores del Invictus exigir tales juramentos a sus seguidores. De hecho, algunos Príncipes del Invictus con control férreo sobre sus dominios exigen un juramento básico de lealtad de todos los Vástagos del dominio, sin importar a qué alianza pertenezcan.

Dentro del Invictus, no es habitual aceptar un servicio *sin* un juramento de algún tipo. En la mayoría de los casos, sin embargo, el señor se encarga de ofrecer a cambio como para que no sea necesario ningún vínculo místico.

El juramento básico de lealtad pocas veces se impone sobrenaturalmente, básicamente porque sus términos son normalmente vagos. El Vástago vasallo promete lealtad y apoyo político o material, mientras que el señor promete protección y derechos de caza, por ejemplo. Sea como fuere, las ceremonias del Invictus acostumbra a ser muy elaboradas. Ambas partes suelen escribir los términos de su juramento con su propia sangre, cada uno en la mitad de un mismo papel o pergamino. Entonces se corta por la mitad y cada uno se queda con la parte escrita por el otro. A veces, sin embargo, la ceremonia consiste simplemente en los Vástagos juramentados y un testigo en un ritual improvisado en el que se escribe el documento y se separan las partes.

Un Príncipe Invictus requería que los Vástagos que le juraban fidelidad guardaran vigilia durante todo un día en una capilla subterránea, portando armadura pero sin llevar arma alguna. Los Vástagos que lograban permanecer despiertos durante todo el día los trataban con gran respeto, pero no era un requisito indispensable. Al nuevo vasallo lo conducía entonces el Senescal del Príncipe desde la capilla a la Cámara de Audiencias, entre los Vástagos reunidos de la ciudad. Frente al Príncipe, se requería que el vasallo se postrara en el suelo, y ofreciera su servicio incondicional. El Príncipe rechazaba ese servicio, declarando que no lo merecía ninguna criatura, viva o muerta, y en su lugar le ofrecía lealtad según ciertos términos, normalmente acordados de antemano. El nuevo vasallo rechazaría los términos, declarándose indigno y el Príncipe insistiría. Por segunda vez, el vasallo rechazaría y el Príncipe insistiría. Finalmente, en el tercer ofrecimiento, se alzaría hasta ponerse de rodillas y escribiría su parte del Juramento. El mismo Príncipe partiría en dos el contrato y le otorgaría el juramento a su nuevo vasallo.

Juramento de Alianza de Sangre

El Juramento de Alianza de Sangre es el más simple de los juramentos mutuos sobrenaturales. El truco necesario para prestar este juramento puede aprenderlo cualquier Vástago en una noche, y el conocimiento de este Juramento es ubicuo entre ancillae de algunos dominios. Una parte del Juramento promete realizar un servicio, y la otra promete una recompensa.



Al igual que con muchos Juramentos de Sangre del Invictus, los términos del Juramento deben redactarse con la sangre de los Vástagos juramentados. El texto del contrato permanece fresco una noche, o mientras los términos del contrato no se hayan cumplido. El servicio debe ser algo que pueda realizarse en una sola noche, aunque a menudo es algo que requerirá toda la noche. Un Vástago puede jurar sostener la reputación de otro en una *soirée* del Invictus, o defender las puertas del refugio de otro Vástago contra los enemigos que quieran entrar.

Juramento de Alianza de Sangre

Prerrequisito: Posición en la Alianza • +

Coste: 1 o más Voluntad

Reserva de dados: No es necesaria tirar para activar el poder. En su lugar, crea un contrato místico entre dos partes, ambas de las cuales deben poseer este poder.

Acción: Instantánea o extendida. (La acción de activación debe ser extendida para invertir más de un punto de Voluntad en el contrato.)

El Vástago ofreciendo la recompensa otorga puntos de Voluntad temporales al vampiro que lo sirve. Para otorgar estos puntos, quien invoca el poder debe gastar un número igual de su Voluntad al prestar el Juramento. Los puntos de Voluntad ganados se añaden a los que el Vástago tenga en su reserva de Voluntad, pero sigue aplicándose el límite de un punto de Voluntad por turno. El Vástago que actúa como sirviente puede usar los puntos de Voluntad obtenidos en cualesquiera reservas de dados que guste.

Si el Vástago vasallo abandona la tarea antes de cumplirla, o falla en lograrla esa noche, sufre un total de daño contundente igual al doble de puntos de Voluntad invertidos originalmente en el ritual, y pierde cualesquiera de estos puntos que no hubiera gastado aún. El poder místico del contrato de sangre marchita y hiere la carne del vasallo en su fracaso. Este daño sucede poco antes del amanecer, cuando la sangre del Vástago pide dormir por primera vez.

El poder de este Juramento dura hasta el siguiente amanecer.

Un Vástago puede ser vasallo de sólo un Juramento de Alianza de Sangre a la vez, e igualmente puede sólo otorgar recompensas en sólo un Juramento de Alianza de Sangre a la vez. Así, un mismo personaje puede estar implicado en dos Juramentos de Alianza de Sangre simultáneamente: uno como vasallo y otro como señor.

Aprender este poder cuesta 4 puntos de experiencia.

Juramento de Servicio de Sangre

El Juramento de Servicio de Sangre es el Juramento de Sangre mutuo a largo plazo más común, y, aún así es muy raro. El vasallo jura realizar un servicio concreto cada noche durante un periodo establecido, y a cambio recibe un beneficio de su señor. Prestar este Juramento es, extrañamente, más caro para el señor, lo que implica que muy pocos señores Vástagos prestan fácilmente este Juramento.

Los Senescales del Invictus a menudo están vinculados a sus Príncipes mediante estos Juramentos, pero como las Devociones que sustentan estos Juramentos son muy especializadas, no es algo generalizado. Hay pocos Notarios que no conozcan al menos una versión, pero incluso menos que conozcan menos de dos. En algunos dominios, pues, estas Devociones nunca se usan.



Juramento de Servicio de Sangre

Prerrequisito: Auspex ●●●, Majestad ●●●

Coste: 1 Vitae (gastado por el señor) y 1 Voluntad (gastado por el vasallo)

Reserva de dados: Presencia + Empatía + Majestad – Aplomo del vasallo

Acción: Instantánea

Para invocar este Juramento, el vasallo debe un punto de Vitae de las venas del señor, con todos los riesgos de Vinculum y adicción a la sangre que esto supone. El vasallo gasta entonces un punto de Voluntad para acceder al poder de la Sangre.

Por cada éxito que se obtenga en la tirada de activación, el señor puede otorgarle al siervo una bonificación de un círculo en una Habilidad o Disciplina, hasta el máximo que él mismo tenga en ese Rasgo. Estas bonificaciones no se restan de la puntuación del señor. El señor debe tener al menos tres círculos en un Rasgo para poder legarle círculos a un vasallo. (Como podía esperarse, Auspex y Majestad se confieren habitualmente con esta Devoción.) Un vasallo debe tener al menos un círculo en un Rasgo para recibir la bonificación.

Mientras un vasallo esté atado por este contrato místico, su Voluntad se reduce en un círculo por cada círculo de bonificación que haya recibido. La Voluntad del vasallo no puede aumentarse con puntos de experiencia mientras esté en efecto este Juramento.

El servicio requerido del vasallo debe ser uno que tome la mayor parte del tiempo del Vástago. Ir de caza y otras rutinas nocturnas son posibles, pero, en general, esta Devoción incluye un trabajo a tiempo completo. Senescales y guardaespaldas son quienes más probablemente prestarán este Juramento, pero algunos otros pocos Vástagos también se prestan.

Si el vasallo o el señor rompen el Juramento, el vasallo pierde acceso a los círculos en los Rasgos “otorgados,” pero recupera todos los círculos “en suspenso” de Voluntad. Un vasallo o un señor puede erosionar lentamente los efectos de este Juramento retirando o rindiendo las bonificaciones de los Rasgos, al ritmo de un círculo cada vez; cada círculo que se retira del trato le restaura al vasallo uno de los círculos “en suspensión” de Voluntad.

Al contrario que algunos otros Juramentos, el señor no tiene manera alguna de saber si el vasallo ha cancelado algún aspecto del contrato sin investigar personalmente al vasallo. Del mismo modo, el vasallo no tiene modo de saber que sus beneficios místicos se han perdido sin usar el Rasgo en cuestión.

Aprender este poder cuesta 12 puntos de experiencia.

Ejemplo: El Príncipe Leopold se dispone a firmar un Contrato de Servicio de Sangre con su guardaespaldas, Kovacs. Ninguno de los dos tiene el poder para invocarse contrato místico, por lo que llaman al Notario para que lo realice en su lugar. El Notario obtiene tres éxitos en la tirada de activación, por lo que Leopold le otorga a Kovacs un bonificador de +2 a Poderío (en el que Leopold tiene cuatro círculos) y una bonificación de +1 a Armamento, reduciendo por consiguiente la Voluntad en 3 círculos. Kovacs cree que es demasiado, e inmediatamente rinde una de las bonificaciones de Poderío para recuperar un círculo de Voluntad.



Juramento de Lealtad de Sangre

El Juramento de Lealtad de Sangre es el juramento mutuo más fuerte que dos Vástagos pueden prestar, y sitúa a uno de los dos para siempre en una posición subordinada al otro. Por otro lado, comparado con el Vinculum, este Juramento garantiza, tanto como pueda ser posible, la lealtad mutua, y por eso hay muchos en el Invictus que consideran este juramento mucho más honorable que vínculos más crudos de simple sangre.

Este Juramento se ha prestado sólo unas pocas veces según los historiadores del Invictus, y la mayoría de los pares son conocidos. El más famoso es Richard Walsingham, un Ventrue inglés que lo servían no menos de tres Vástagos bajo sendos Juramentos. Martín de Brest era su guardaespaldas, Sophie Delisle su Senescal, y Katherine Cajas su agente. Durante un tiempo se consideró que Richard era uno de los Príncipes más poderosos de Inglaterra, gobernando cuatro ciudades con la ayuda de sus sirvientes. Sin embargo, un ataque coordinado por parte de sus enemigos, atacando a la vez a todos sus sirvientes, lo llevó a la Muerte Definitiva hará cosa de un siglo. Dicen que aún pueden oírse en la antigua Cámara de Audiencias de Londres los gritos que dio al caer frente a golpes que no podía ver. Ciertamente, esa sala ya no se usa, y no se permite su acceso.

Juramento de Lealtad de Sangre

Prerrequisitos: Auspex ●●●, Majestad ●●●●

Coste: 1 Vitae y 1 Voluntad por parte de cada uno de los participantes en el Juramento. El vasallo debe gastar también 1 *círculo* de Voluntad. El Vástago que activa la devoción no necesita ser parte del Juramento.

Reserva de dados: Presencia + Expresión + Majestad

Acción: Instantánea

Este Juramento sólo pueden prestarlos dos Vástagos cuya voluntad sea completamente libre – al menos con respecto a la cualidades místicas de la sangre. Así pues, este Juramento no lo pueden prestar regente y esclavo, o mientras una de las dos partes esté bajo la influencia de una Disciplina. El Juramento sí puede prestarse si una de las dos partes va engañada en cuanto al poder del otro.

Uno de los dos Vástagos es el señor, y el otro el vasallo. Los papeles se escogen en cuanto se presta el Juramento, y no puede cambiarse mientras en Juramento esté en efecto. Los dos Vástagos mezclan su sangre en un recipiente, normalmente un ornamentado cáliz ceremonial, y entonces lo beben entre los dos. El poder de la Devoción asegura que esto no establece siquiera un Vinculum parcial.

El señor puede, en cualquier momento, usar los sentidos de su vasallo durante una escena gastando un punto de Vitae. El vasallo no puede resistirse a este poder y, de hecho, no recibe indicación alguna de que este poder está en efecto.

Por otro lado, el vasallo puede, en cualquier momento, tomar prestado el uso de una de las Disciplinas de su señor durante toda una escena, gastando un punto de Voluntad. El vasallo gana acceso completo hasta el nivel que el señor tenga en la Disciplina. El vasallo puede tomar prestada más de una Disciplina por escena, siempre que gaste la Voluntad correspondiente. Sólo pueden prestarse de este modo las Disciplinas en las que tanto señor como vasallo están versados – esto es, en las que ambos tengan uno o más círculos.



Cuando el vasallo usa una “Disciplina prestada” de su señor, el vasallo usa sólo los círculos del señor en las Disciplinas prestadas en concierto con sus propios Rasgos. Así pues, un vasallo que toma prestados los cinco círculos de Majestad de su señor para activar el poder de Soberanía usando la Presencia y la Intimidación del vasallo, más el valor del señor en Majestad. El vasallo debe pagar el coste de activación de cualquier poder, además de la Voluntad para poder usar el poder de su señor.

Mientras que se toma prestado el poder de una Disciplina, el señor aún puede usarla, pero dicha Disciplina no contribuye al cómputo total de las reservas de dados en las que se incluya. Así pues, un señor con Majestad 5 puede aún usar Soberanía, pero para activarla deberá hacer sólo una tirada de Presencia + Intimidación.

El señor puede, en cualquier momento desde cualquier distancia, enviar una orden al vasallo gastando un punto de Voluntad. Sin embargo, el vasallo no está obligado sobrenaturalmente a obedecer la orden, si no es que el señor usa algún otro poder de majestad o Dominación para imponerla. Estos efectos funcionan mediante la conexión mística del Juramento como si ambos personajes se estuvieran mirando a los ojos.

Como disuasión para el abuso, está el efecto final del Juramento. Todo el daño que se inflija en una de las partes del Juramento, se refleja en el cuerpo de la otra parte. Todas las penalizaciones por heridas que sufran el vasallo o el señor las sufren también sus contrapartidas (Si una de las dos partes tiene el Mérito de Salud de Hierro sólo puede protegerse a sí mismo del dolor de sus propias heridas físicas en este caso – los gritos sobrenaturales de dolor de un vasallo sin este Mérito, por ejemplo, siguen afectando a un señor que sí lo tenga –).

En el caso de que una de las dos partes encuentra la Muerte Definitiva, la otra sufre una penalización por heridas de –3 durante tantas noches como Potencia de Sangre tuviera el vampiro destruido, más un punto de daño agravado por cada círculo de Aplomo que tuviera el vampiro destruido.

Aprender este poder cuesta 20 puntos de experiencia.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Ylmir

Digitalizado por:
Uxas

Un documento de:
Requiem Nocte