



Domus

Esta Disciplina refleja la conexión de un Malocusiano con el refugio al que se ha vinculado. A medida que las Arañas envejecen y se vuelven más poderosas en esta Disciplina, se diluye la distinción entre el vampiro y su dominio.

Antes de que un Vástago pueda usar cualesquiera de los poderes de la Disciplina de Domus, debe realizar lo que los Malocusianos llaman la “investidura.” La investidura requiere que un vampiro marque el perímetro de su refugio con su propia Vitae. Cuanto mayor sea el área reclamada, tanto mayor será la cantidad de Vitae necesaria para la investidura. Una investidura completa (por ejemplo, marcar todo el perímetro del refugio) requiere varias noches, y una gran cantidad de Vitae. Incluso un refugio modesto requiere que el Vástago se alimente mucho más de lo que normalmente haría bajo circunstancias normales. La investidura es algo parecido a un ritual de paso y a menudo es la parte más peligrosa del Réquiem de un nuevo Malocusiano. En cuanto se ha completado, sin embargo, la investidura le proporciona al Vástago tales seguridad y poder dentro de su refugio que resultan la envidia de los demás.

Cada círculo que posea en Tamaño del Refugio requiere el gasto de cinco Vitae humana o vampírica para realizar una investidura completa, y la Araña debe verter la sangre de su propio cuerpo para que la ceremonia sea efectiva. La Araña dispone de tantas noches para empapar la tierra con su sangre como círculos tiene en Tamaño de Refugio. Las Arañas con refugios grandes, con cuatro o cinco puntos en tamaño de Refugio, deben acumular y usar al menos 2° Vitae en sólo cuatro noches. Incluso si el Malocusiano no tiene ninguna dificultad moral o física para cazar tantos objetivos, o para destruir unos pocos, las consecuencias locales de una juerga tal son considerables. Algunas arañas lanzan una vasta red durante esas noches, mientras que otras se lanzan a una cacería enloquecida en vecindarios apartados.

• *La Red Tiembla*

Tan sintonizado con su propiedad está un Malocusiano que sabe cuándo se han traspasado sus lindes. La tierra se lo dice a al casa, y la casa le transmite la información al señor. Las mismas paredes y clavos le transmiten la información. Con el tiempo, muchos Malocusianos llegan a interpretar esta sensación como la llamada para indicar que la cena está lista. Muchos también la consideran como un roce sobre la piel – sutil, preciso, e inanimado. Cualquier criatura material activa este sentido territorial. Si el Malocusiano tiene alguna otra habilidad para percibir criaturas efímeras, como fantasmas y espíritus, incluso éstos podrán detectarse con este poder.



Coste: —

Reserva de dados: Astucia + Empatía + Domus contra la Compostura (+ Ofuscación, si es aplicable y está activada) del objetivo. A la práctica, se considera que esta Disciplina está siempre activada, incluso si la Araña está lejos de su refugio. El Narrador hace una tirada en nombre del jugador siempre que éste tenga un huésped. Debido a la conexión sensual que la Araña tiene con su red, la potencia sobrenatural de la sangre de otro vampiro no es de ayuda alguna al enfrentarse con este poder. Es más, los Malocusianos pueden distinguir entre la llegada de un Vástago y la de otras criaturas con este poder, de un modo similar a cómo la Mancha del Predador les informa de las Bestias cercanas.

Acción: N/A

Resultado de la Tirada

Fallo Dramático: El sentido de una Araña con su red queda nublado por la intrusión. No tiene idea alguna de que haya intrusos presentes, y sufre una penalización de -2 a todas las reservas de dados relacionadas con este poder durante el resto de la noche.

Fallo: La Araña no consigue percibir al intruso en absoluto.

Éxito: El Malocusiano cuándo y dónde un intruso ha entrado en el terreno que ha reclamado con su investidura. En el momento en que un intruso cruza el perímetro de sangre de una Araña, ésta siente vibrar su sangre como una cuerda pulsada. El efecto se produce tanto si la Araña está despierta, durmiendo de día o en letargo (aunque poco pueda hacer al respecto). Este poder percibe criatura voladoras (como vampiros en forma de murciélago, por ejemplo) hasta una altura de 30 metros sobre el suelo.

Éxito extraordinario: lograr un éxito extraordinario le permite a la Araña tener un anticipo de los poderes que esta Disciplina otorga a niveles más avanzados. No sólo sabe el vampiro cuándo y dónde un intruso entra en su refugio, sino que sabe dónde se encuentra dicho intruso en todo momento hasta que se va. Si el intruso es alguien que el vampiro ya ha conocido, éste reconoce, también, instintivamente su identidad.

•• La Red Habla

Más allá de saber cuándo se han traspasado las lindes de su refugio, este poder le permite al Malocusiano sentir todo lo que sucede alrededor de su refugio, como si el edificio fuera parte de su cuerpo. Ve, oye y siente todo lo que sucede dentro de los muros de su casa, todo lo que pasa bajo su oscuro techo. Siente la moqueta bajo los pies de los intrusos, el polvo al alzarse cuando éste pasa, y la lluvia deslizándose sobre los cristales de las ventanas. No hay posibilidad de sorprenderlo.

Coste: 1 Vitae por escena



Reserva de dados: Astucia + Empatía + Domus. Para las tiradas mundanas de Percepción contra objetivos que no estén intentando ser sigilosos, este poder no requiere tirada; la Araña puede observar a los intrusos en su mente como si los estuviera viendo directamente. Para todo tipo de acciones encubiertas dentro del refugio, el Malocusiano tira Astucia + Empatía + Domus en lugar de cualquier otra tirada de Percepción que usaría en la acción. La Araña puede incluso usar esta tirada en lugar de la de Astucia + Investigación + Auspex para contrarrestar los poderes de Ofuscación y similares, tal y como se describe en el recuadro de texto “Choque de voluntades” en la p. 112 de **Vampiro: el Réquiem**.

Aunque una Araña tiene un excelente sentido de su guarida, todavía se le puede engañar con respecto a lo que percibe. En muchos sentidos, la mayor ventaja de este poder es el enorme órgano sensorial que proporciona al Malocusiano: no sufre penalizaciones por oscuridad, distancia, ruido de fondo u otras condiciones similares. Él es la casa.

Acción: Instantánea y enfrentada; la resistencia es reflexiva.

●●● *Red Leal*

Este poder le permite a la Araña infligir un reverso de la propia debilidad de su sangre: aquellos dentro de sus dominios experimentan una terrible ansiedad, debilidad física y, en caso de los mortales, intensas náuseas. Quienes se aventuran en la red de un Malocusiano a menudo se dan cuenta demasiado tarde de que se encuentran sobre terreno maldito, donde incluso las tareas normales se vuelven casi imposibles. Los intrusos se sienten torpes y patosos mientras se encuentran dentro de la guarida del Malocusiano, mientras que éste se vuelve más poderoso. La misma casa parece oponerse a los intrusos de modo sutil aunque desconcertante: un clavo puede engancharse a una chaqueta, una tabla del suelo puede cuasar un tropiezo inoportuno o una bombilla puede explotar al encenderse.

Coste: 1 Vitae por sujeto, por escena. La Araña puede continuar aplicando los efectos de este poder a más y más sujetos siempre que emprenda la acción correspondiente y tenga Vitae para gastar. Cualquier criatura dentro del refugio es un posible objetivo.

Reserva de dados: Este poder no requiere tirada de dados para activarlo. En cambio, el Malocusiano le sacrifica Vitae a la casa (normalmente abriéndose las venas y derramándola sobre el suelo o esparciéndola por las paredes), y el lugar se adecua a sus necesidades y se vuelve hostil a las de los demás. Se suceden efectos sutiles en su hogar: se rompen solas las tablas del suelo para frustrar los intentos de un intruso de ser sigiloso, o el aire dentro de la casa se enrarece y se llena de polvo durante un combate, haciendo que los intrusos vacilen o tropiecen. Durante el resto de la escena, el refugio proporciona una bonificación de +3 a sus reservas de dados Físicas y Sociales como si de un equipamiento especializado se tratase. Al mismo tiempo, el refugio impone una penalización de -3 a las acciones Físicas y Sociales de los objetivos seleccionados.

Acción: Instantánea.



●●●● *El Capullo de la Araña*

A este nivel avanzado de la Disciplina, el Malocusiano literalmente se convierte en uno con su refugio, de modo parecido a cómo los Vástagos que dominan Protean pueden ser uno con la tierra, pero con resultados mucho más poderosos. Cuando se ha fusionado con su refugio, la Araña puede hacer más que sentir lo que sucede dentro del lugar: la misma estructura del edificio se convierte en una extensión de su mismo cuerpo no-muerto. Las puertas, ventanas y elementos fijos se vuelven sus miembros, el aire se vuelve su forzado aliento, las cañerías se vuelven sus venas y cada clavo en su colmillo.

Coste: 1 Vitae más 1 Fuerza de Voluntad por escena

Reserva de dados: Presencia + Ocultismo + Domus

Acción: Extendida. Se requieren cinco éxitos, más un éxito en cada punto en Tamaño de Refugio que tenga el refugio en cuestión. Cada tirada representa un turno de sangrienta disolución.

Resultado de la Tirada

Fallo Dramático: Un fallo dramático en cualquier momento del proceso arruina el intento y desperdicia la Vitae y la Fuerza de Voluntad invertidas en el intento. La Araña también sufre los efectos de verse rechazada violentamente por su refugio. Tira el valor que tenga el refugio en Tamaño de Refugio; cada éxito le inflige a la Araña un punto de daño letal.

Fallo: No se hace ningún progreso hacia la transformación. Si se abandona el proceso, se desperdician la Vitae y la Fuerza de Voluntad invertidas en el intento.

Éxito: El personaje avanza hacia su absorción por parte del refugio.

Éxito extraordinario: El personaje avanza considerablemente hacia su absorción por parte del refugio.

A medida que el proceso avanza, el cuerpo de la Araña parece disolverse en sangre, que empapa la superficie del refugio. Cuando el proceso ha finalizado, el cuerpo del Malocusiano no puede verse en ningún lugar. De hecho, la totalidad del refugio es ahora la forma del Vástago. Puede sentir todo lo que sucede dentro de sus lindes de sangre, y la propia casa se vuelve su cuerpo. Controla la estructura y todo lo que hay dentro como si fueran sus miembros. La reserva de dados del vampiro para realizar ataques mientras se encuentre fusionado con su refugio es Presencia + Armamento + Domus, más un bonificador de arma determinado por el narrador y basado en los elementos fijos usados para atacar. Sólo los objetos que estén sujetos al cuerpo del refugio puede usarlos de este modo la Araña. Por ejemplo, candelabros, puertas y postigos pueden usarse para atacar, pero no el mobiliario. Los enemigos dentro del refugio pueden encontrar poca cobertura, y muy probablemente los ataques iniciales los tomarán por sorpresa.



El vampiro puede usar los calvos de las paredes, el cristal de las ventanas y cualesquiera otras superficies cortantes para alimentarse de los intrusos en su refugio. La reserva de dados adecuada la determinará el Narrador, pero la Araña alimentarse descaradamente usando los extremos afilados de elementos fijos que se hayan roto, o extendiendo sutilmente los clavos de un entarimado de madera.

Dañar el refugio no daña directamente al vampiro, pero puede expulsarlo de la estructura física del refugio. Dañar paredes o elementos fijos del refugio sólo le quita armas a la Araña. Un incendio en el refugio, sin embargo, obliga a la Araña a volver a asumir su propia forma, cosa que puede hacer en cualquier lugar dentro de los límites del cerco de sangre, incluido el terreno fuera de la casa. La cantidad precisa de fuego depende de la naturaleza del refugio, y queda determinado por el Narrador, pero esto podría ser una buena orientación: en cuanto el fuego dentro del refugio es suficientemente grande como para causar daños iguales a la Salud de la Araña + Tamaño del Refugio, el Malocusiano resulta expulsado.

●●●●● *La Red Viviente*

Este poder transforma el mismo refugio del Malocusiano en un equivalente geomántico de la propia Araña: un vampiro. Todo el área dentro del perímetro marcado con sangre obtiene fuerza vital y sangre para alimentar a la Araña en su red. Cuando este poder está en efecto, el Malocusiano no necesita cazar, pues ya se alimenta pasivamente de todo ser vivo de la zona. Su refugio y sus tierras se mantiene de acuerdo con sus parámetros – sus jardines permanecen en un estado de florecimiento perpetuo o de desnuda tristeza, según crea conveniente. El conjunto del refugio cambia su expresión para reflejar el humor de su señor. El refugio incluso se repara discretamente a sí mismo y almacena sangre para su maestro.

Coste: 2 Vitae más 1 Fuerza de Voluntad por día o noche

Reserva de dados: Este poder no requiere tirada para activarse, pero muchas acciones se ven afectadas o son posibles mediante el uso de este poder. El refugio de la Araña se convierte en una sutil extensión de su psique, de modo similar a cómo el poder anterior lo convertía en una extensión de su cuerpo. Los círculos del personaje en Domus se convierten en un bonificador para todas las tiradas sociales que haga en la cercanía de su refugio la crecer su jardín invitador y colorido para las tiradas de Socializar, o al volverse oscuro y feroz para los esfuerzos de Intimidación. El Malocusiano puede alterar sutilmente el terreno para atraer animales (Manipulación + Trato con animales + Domus) o alterarlo drásticamente para atraer niños curiosos (Presencia + Persuasión + Domus). A discreción del Narrador, las órdenes del personaje sobre los terrenos del refugio también pueden usarse para aumentar otras acciones, como las reservas de dados Sigilo para esconder cuerpos o las de Supervivencia para atrapar animales que se hayan atraído.



El refugio también caza y almacena sangre para su señor, aunque no tiene ninguna habilidad especial para alterar la naturaleza de la Vitae. Por ejemplo, si el refugio está muy alejado de la sociedad mortal, puede ser incapaz de proporcionar Vitae humana. Una vez al día, mientras la Araña duerme, o una vez por noche, mientras la Araña está fuera, el refugio puede cazar para obtener sangre de animales forrajeando, niños vecinos, o incluso vampiros errantes. Al igual que con todas las acciones de caza, no hay una sola reserva de dados que pueda considerarse apropiada. Sin embargo, el refugio tiene la ventaja de poder usar también sus círculos en Ubicación de Refugio o de Tamaño de Refugio para crear reservas de dados. Un refugio puede almacenar dos puntos de sangre por cada círculo en Tamaño de Refugio.

Finalmente, el refugio también es capaz de “curarse” canalizando las fuerzas geománticas hacia su forma. Todas las estructuras dañadas, elementos fijos y demás dentro del refugio se reparan un punto de Estructura cada noche que este poder está activado. Los objetos destruidos no pueden repararse.

***Ejemplo:** Dorian, un Malocusiano del Invictus que anida en una granja olvidada, decide activar La red viviente al regresar a casa poco antes del amanecer. Ha estado sintiendo el crujido de la gravilla bajo los neumáticos de unas bicicletas y los gritos de unos chicos peleándose, y quiere que su refugio le proporcione parte de su sangre. El jugador gasta la Vitae y la Fuerza de Voluntad necesarias y informa al Narrador de que le gustaría alterar la atmósfera de su refugio para atraer hacia la granja a los chicos que juegan dentro de su propiedad con una tirada de Presencia + Subterfugio + Domus – los chicos jóvenes no pueden resistirse a un misterio. Ésta será la reserva de dados del refugio para cazar.*

El Narrador decide que, si se puede atraer a los chicos hacia la granja con unas puertas que se abren y cierran sospechosamente en una granja abandonada – o incluso dejando dentro la radio encendida – seguramente acabarán haciéndose daño.

El jugador de Dorian tira la reserva de dados para cazar y obtiene cuatro éxitos. Uno de los chicos del vecindario se hiere de gravedad, abriéndose la pierna con un cristal roto. Su sangre fluye desde el canto mugriento y roto al suelo, donde el refugio la almacena para Dorian. Más tarde, el doctor del chico se sorprende de que haya perdido tanta sangre por una herida relativamente tan pequeña.

Es incluso más extraño el hecho de que, cuando los chicos vuelven la semana siguiente, encuentran que la ventana con la que se cortó su amigo sigue siendo vieja y sucia, pero está entera, sin ningún rastro de sangre.

Acción: Varía.



Arañas y Hombres Lobo

Si usas elementos de **Hombre Lobo: el Exilio** en tu crónica, puedes sospechar que las fuerzas geománticas que una Araña manipula para alterar o reparar su refugio son algún tipo de Esencia. Quizás el refugio se ha convertido incluso en algún tipo de locus. Esto depende por entero del Narrador. Si quieres atraer algunos hombres lobo en tu historia, ciertamente parece razonable que el malvado y depredador hogar de un anciano monstruo como un Malocusiano podría alterar la resonancia del lugar a lo largo de los años. Esto, a su vez, podría atraer espíritus hambrientos que aterricen o ayuden al vampiro, o puede provocar que los hombres lobo locales investiguen el lugar.

Si la Esencia es lo suficientemente importante para tu crónica como para mantener un registro de ella, entonces puede decirse que La red viviente usa Esencia para reparar los refugios. A grandes rasgos, cada vez que se usa este poder se consume toda la Esencia disponible en el lugar, incluso si sólo se repara un punto de Estructura, incluso si el refugio no se usa para cazar. Siempre que las propiedades místicas de la sangre se usan para manipular la Esencia, sin duda ésta se echará a perder.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Ylmir

Digitalización:
Uxas

Un Documento de:
Requiem Nocte