



Espíritus: Reglas

Este documento únicamente hace referencia a las reglas mecánicas de los espíritus. Recomiendo consultar también el documento [Espíritus: Tránsito](#) (complementario a éste, para una explicación más narrativa acerca de los espíritus) y también [Númenes Espirituales](#) (que ofrece una descripción de sus poderes).

Introducción

La información sobre los espíritus a la que hace referencia este documento corresponde a los espíritus de la Sombra. Así, todas las reglas que aparecen están orientadas hacia ellos, y no son necesariamente aplicables a otro tipo de entidades espirituales. Un ejemplo son las referencias a la Celosía, Loci, y el Mundo Espiritual (la Sombra), términos que no se aplicarían en gran medida a las entidades astrales o abisales.

Recomiendo como norma que cualquier referencia al Mundo Espiritual o la Sombra, a la hora de aplicarlas en espíritus astrales o abisales, sea reemplazada por el Espacio Astral o el Abismo, *siempre y cuando tenga sentido en su contexto*. Esta norma no se puede considerar una regla generalizada, sino que se debería juzgar caso por caso cada situación (no hay Loci que conecten el mundo físico con el Espacio Astral o el Abismo, por ejemplo).

Las criaturas que también siguen reglas similares a los espíritus son las siguientes:

- **Entidades Astrales:** Habitantes del Espacio Astral, unos planos de existencia que conforman un continuo de estados de conciencia del alma. Estos espíritus son aspectos de la psique o alma humana (individual o colectiva), o aspectos del alma del mundo. Estas entidades, en cuanto a reglas, son prácticamente iguales a los espíritus, y apenas se diferencian de ellos (salvo por donde habitan y el ecosistema de ese lugar, mucho más pacífico que la Sombra).

- **Criaturas del Abismo:** Terribles criaturas, algunas de ellas incapaces de existir en nuestra realidad. Muchas han permanecido eones durmiendo y esperando, obteniendo poder para penetrar en nuestra realidad. En ningún caso puede considerárselas espíritus ni están hechas realmente de Esencia. Estas criaturas viven en un extraño estado de No-Existencia en el Abismo, y cuando abandonan su hogar y viajan al Mundo Caído, muchas de ellas adquieren existencia. Cuando ello sucede, algunas de ellas (no todas) se manifiestan creándose un cuerpo a partir de Esencia, y en ese estado sus rasgos son similares a los de los espíritus.

- **Fantasmas:** Residuos espirituales (o el alma, según algunos) de un ser humano fallecido. Aunque también están compuestos de esencia, y siguen reglas similares (aunque no iguales), metafísicamente son distintos a los espíritus.

- **Otros:** Hay otras criaturas similares a los espíritus que siguen sus mismas reglas: los Guardianes de los Templos, los Magos Fantasmas, y los Críptidos y las Bestias Quiméricas.

Hay también otras entidades espirituales, con reglas también similares a los espíritus, aunque con bastantes variaciones: Estos serían los **Qashmalhim** y las **Estirges**. Por su naturaleza claramente diferenciada de los espíritus (ni siquiera están hechos de Efímera), los conceptos y reglas de este suplemento, no pueden aplicarse a ellos.



Reglas de Creación de Espíritus

- 1) Elige su **Rango** y **Tipo** y **Coro** (y Discante si es apropiado).
- 2) Selecciona sus **Atributos** Divide los círculos adecuados según su Rango entre Poder, Precisión y Resistencia.
- 3) Determina el **Corpus**: Tamaño del objeto material (2 para conceptos los abstractos) + el Aguante del espíritu.
- 4) Elige las **Influencias** (un círculo de Influencia por círculo de Rango).
- 5) Elige los **Númenes**: El espíritu tiene 3 Númenes + 2 más por cada círculo de Rango que tenga más allá del primero.
- 6) Determina las **Ventajas**: *Voluntad* (Poder + Aguante); *Iniciativa* (Precisión + Aguante); *Velocidad* (Poder + Precisión + 10 o un factor representativo de su reflejo físico); *Defensa* (el valor más alto de Poder o Precisión).
- 7) Determina la **Esencia** inicial: puede ser cualquier valor hasta el máximo que viene marcado por su rango.
- 8) Determina el **Tabú**: debe reflejar tanto su naturaleza como su poder. Cuanto más difícil sea de descubrir y explotar más debería debilitar al espíritu.

Rasgos Espirituales

Rango

Cuanto mayor es el Rango de un espíritu, mayor es su poder e influencia sobre su campo de acción, y mayor es su cantidad de Esencia. El rango viene determinado en parte por la Esencia que puede adquirir, ya sea la que recibe naturalmente del mundo físico, o devorando a otros espíritus. Cada Rango del espíritu le ofrece protección contra ser atado al servicio de otro, restando su Rango a la reserva del atacante.

Los espíritus de varias especies suelen recibir mayor respeto que los de un único campo. Los espíritus de una sola especie rara vez superan el rango de Yaglino menor, mientras que los que abarcan varios campos pueden llegar a Incarna. No confundir los espíritus de varias especies (que abarcan varios campos relacionados entre ellos) con los Magath (espíritus híbridos que ya no pertenecen a ningún coro).

Los espíritus pueden descubrir de modo innato si otro espíritu es más o menos poderoso que él. Un espíritu puede ocultar su rango mediante una tirada enfrentada de Precisión. En caso de que el espíritu que trate de ocultarlo venza, el otro espíritu lo percibirá como su igual.



Rango (1)	Nombre (Hombre Lobo) (2)	Nombre (Mago) (3)	Límites de Rasgo (4)	Círculos de Atributo (5)	Esencia Máxima
1	Gaflino Menor	Escudero / Paje	5 círculos	5-8	10
2	Gaflino Mayor	Caballero	7 círculos	9-14	15
3	Yaglino Menor	Barón o Baronesa	9 círculos	15-25	20
4	Gaflino Mayor	Conde o Condesa	12 círculos	26-35	25
5	Incarna / Dios Menor	Marqués o Marquesa / Dios Menor	15 círculos	36-45	50
6	Incarna / Dios Intermedio	Príncipe / Dios Intermedio	... (6)	... (6)	... (6)
7	Incarna / Dios Mayor	Duque o Duquesa / Dios Mayor	... (6)	... (6)	... (6)
8	Celestino Menor (Selene, Helios) (7)	Rey o Reina (los Planetas)	... (6)	... (6)	... (6)
9	Celestino Mayor (Gea, Selene, Helios) (7)	Emperador o Emperatriz (las Formas Platónicas)	... (6)	... (6)	... (6)
10	Más allá del concepto de espíritu (¿Gea?) (7)	Más allá del concepto de espíritu (Impulso Inmutable, Ain Soph)	... (6)	... (6)	... (6)

(1) Cada círculo impone una penalización de -1 a cualquier intento de atar involuntariamente a ese espíritu.

(2) Nombre que los Uratha dan a esos espíritus.

(3) Nombre que los Despertados dan a esos espíritus, a partir de una clasificación del siglo XIX.

(4) Se refiere a **círculos permanentes**, no a rasgos amplificados temporalmente.

(5) El total de puntos a distribuir entre **todos** los Atributos.

(6) Los espíritus de rasgo superior a 5 no necesitan rasgos. Sus habilidades son tan superiores que cualquier tirada contra ellos no tendría sentido. Son, para todos los propósitos, seres divinos.

(7) Nadie sabe exactamente los Rangos de estas entidades y quien es superior a quien.

Atributos:

Como consecuencia de ser representaciones idealizadas de sus equivalentes del mundo físico, los espíritus son criaturas simples, por lo que solo tienen tres Atributos: Poder, Precisión y Aguante.

- **Poder:** Representa su capacidad para afectar al mundo espiritual. El cuerpo y la mente son uno en el mundo espiritual. El Poder del espíritu se emplea para tiradas que normalmente requerirían Inteligencia, Fuerza o Presencia.

- **Precisión:** Representa su capacidad para manipular a otros espíritus, personas y su entorno, imponiendo sus ideas sobre ellos. La Precisión del espíritu se emplea para tiradas que normalmente requerirían Astucia, Destreza o Manipulación.

- **Aguante:** Representa la fuerza de la idea a la que representa el espíritu, y su facilidad para ser dañado e influenciado por otros. El Aguante del espíritu se emplea para tiradas que normalmente requerirían Aplomo, Resistencia o Fuerza.



Veritajas:

- **Corpus:** Los espíritus son criaturas de Efémera (materia espiritual), por lo que tienen un cuerpo insustancial. En vez de Salud, los espíritus tienen **Corpus** (equivalente a su Aguante + Tamaño). Los espíritus curan Corpus al mismo ritmo que los mortales curan daño. Si un espíritu pierde todo su Corpus, se desmaterializa. Si pierde toda su Esencia y su Corpus, es destruido.

- **Esencia:** La máxima Esencia que puede tener un espíritu viene marcada por su Rango. Los espíritus deben recolectar esencia de fuentes cuya resonancia esté relacionada con su naturaleza.

- **Voluntad:** La Voluntad de un espíritu representa su determinación para poder sobrevivir y crecer. Ésta es igual a su Poder + Aguante, y el espíritu puede gastar puntos de Voluntad como si fuera un mortal. Los espíritus recuperan un punto de Voluntad al día, aunque pueden recuperar más si tienen bastante éxito al recolectar Esencia de la Resonancia adecuada.

- **Iniciativa:** Precisión + Aguante.

- **Defensa:** El *mayor* de su Poder o Precisión.

- **Velocidad:** Poder + Precisión + “factor de especie”. El factor de especie de los espíritus humanoides o animales es igual al de su contrapartida material; el de espíritus de objetos inanimados suele ser 0 (salvo los espíritus de vehículos o similares); y el de espíritus de conceptos abstractos suele ser 10.

- **Tamaño:** Los espíritus pueden ser de cualquier tamaño, según lo que representen y el poder que tengan.

Otros Rasgos:

Los espíritus no poseen ni Habilidades, ni Méritos, ni Moralidad, ni Virtudes ni Vicios. Tampoco sufren penalización por usar Habilidades no entrenadas (con una tirada de Poder + Precisión) si la tarea está relacionada con su área de influencia.

Númenes:

Los espíritus pueden tener acceso a poderes más allá y por encima de sus influencias, con los que pueden influir y afectar tanto al mundo espiritual y a otros espíritus como al mundo material y a sus habitantes.

Influencia:

Todos los espíritus pueden influenciar aquello que les otorga la existencia, y a medida que crecen en poder y Rango, pueden llegar a manipularlo o a crearlo. La mayoría de espíritus sólo tienen la Influencia que se corresponde directamente con su propia naturaleza. A medida que se funde con otros espíritus para crecer en Rango, adquiere otras influencias.

La Influencia puede usarse a través de la Celosía, si el espíritu está en el área de efecto de un Locus de resonancia compatible. De otro modo debe emplear el Numen Conducto Espiritual para influir en el mundo material mientras está en la Sombra.

Para usar Influencia, el espíritu debe tirar Poder + Precisión y gastar 1 punto (o más) de Esencia. Si se emplea para afectar las emociones o pensamientos de un ser sintiente (humano, mago, hombre lobo, vampiro...), la tirada es enfrentada contra el Aplomo o Compostura (el *mayor*) + Rasgo Sobrenatural (en caso de haberlo).



Nivel	Efecto
0	Fortalecimiento: El espíritu puede incrementar su esfera de influencia: hacer una emoción mas fuerte, un animal o planta más sanos, o un objeto más robusto (ganando un punto adicional de Salud o Estructura por Rango del espíritu). <i>Duración: 1 minuto / éxito. Coste: 1 Esencia.</i>
00	Manipulación: El espíritu puede hacer cambios menores en su esfera de influencia: cambiar ligeramente la naturaleza u objetivo de una emoción, o hacer cambios menores al comportamiento de un animal, el crecimiento de una planta o el funcionamiento de un objeto. <i>Duración: 10 minutos / éxito. Coste: 2 Esencia.</i>
000	Control: El espíritu puede hacer cambios dramáticos dentro su esfera de influencia: retorcer emociones, o dirigir las acciones de un animal, el crecimiento de una planta o el funcionamiento de un objeto. <i>Duración: 10 minutos / éxito. Coste: 3 Esencia.</i>
0000	Creación: El espíritu puede crear un nuevo ejemplo de su esfera de influencia: crear una emoción, un nuevo árbol o planta, un cachorro o un objeto completamente nuevo. <i>Duración: 1 minuto / éxito. Coste: 4 Esencia.</i>
00000	Creación en Masa: El espíritu puede crear múltiples ejemplos de su esfera de influencia: desencadenar su emoción en un montón de gente, crear pequeños bosques con nuevos árboles crecidos, pequeños grupos de animales o varios objetos idénticos. Se crean tantos sujetos como el Rango del espíritu. <i>Duración: 1 minuto / éxito. Coste: 5 Esencia.</i> Alternativamente, el espíritu puede crear un ejemplo de su esfera de influencia <i>permanentemente</i> (aunque no puede alterar permanentemente la mente de un ser sintiente).

Los cambios realizados mediante influencia son temporales, aunque se puede incrementar su duración según la diferencia entre la Influencia necesaria para un efecto y el total de Influencia del espíritu. El nivel del efecto y de la duración potencial se unen para determinar la influencia requerida.

Nivel	Duración
-	1 minuto / éxito. <i>Coste adicional: Ninguno.</i>
0	10 minutos / éxito. <i>Coste adicional: Ninguno.</i>
00	1 hora / éxito. <i>Coste adicional: 1 Esencia.</i>
000	1 día / éxito. <i>Coste adicional: 2 Esencia.</i>
0000	Permanente. <i>Coste adicional: 2 Esencia.</i>

Los Espíritus del Rango de Incarna / Marqués o superior, probablemente poseen habilidades más allá de estas, aunque raramente son vistos en el mundo físico.

La Influencia total de los Espíritus de la Sombra es igual su rango, ya sea concentrada en un campo o en varios (a no ser que posean el Numen Influencia Mayor). Sin embargo, esta limitación no se aplica necesariamente a los otros tipos de Espíritus.



Esencia:

La Esencia es el corazón de toda actividad espiritual. Todo espíritu necesita esencia para sobrevivir, y cuanto más obtienen, mas poderosos se vuelven. Los espíritus pueden emplear la esencia de distintos modos:

- Un espíritu debe gastar 1 Esencia diario para estar activo (normalmente al salir la luna). Si el espíritu no tiene Esencia cae en letargo hasta que logra obtener Esencia de algún modo.

- Un espíritu que haya escapado al mundo físico debe gastar 1 Esencia / Rango cada hora mientras se mantenga efímero (es decir, sin poseer un anfitrión o sin usar el numen Ancla Inanimada). Si un Espíritu pierde toda su Esencia en el mundo físico, cae en somnolencia y regresa bruscamente al mundo espiritual, perdiendo un punto de Corpus en el proceso.

- Los espíritus gastan Esencia para emplear sus Influencias.

- Los espíritus pueden gastar Esencia para aumentar temporalmente sus rasgos en una proporción de 1/1. No pueden subir un único rasgo en más de su Rango +2. Cada aumento ocupa una acción, y dura una escena (de modo que si quiere subir dos rasgos, necesitara realizar dos acciones para ello).

- Mientras aún tenga Esencia, un espíritu no puede ser destruido cuando su Corpus se reduce a 0. En tal caso se desmaterializa.

Los espíritus también pueden recuperar Esencia de diversos modos:

- Ganan 1 punto de Esencia al día si están cerca de aquello que reflejan.

- Una vez al día pueden intentar adquirir Esencia de una fuente adecuada en el mundo físico mediante una tirada de Poder + Precisión (con un modificador según la Celosía). Pueden sentir esa fuente automáticamente hasta a una milla de distancia). Los éxitos de la tirada indican los puntos de esencia adquiridos. El objeto o lugar del que extraen la Esencia no se ven debilitados por ello. En un Locus de resonancia adecuada, el espíritu puede añadir datos adicionales según la fuerza del Locus.

- El espíritu puede negociar con otros espíritus (u hombres lobo, o magos...) para adquirir más Esencia.

- El espíritu puede intentar robar Esencia a otro espíritu con una tirada extendida de su Poder + Precisión contra el Poder + Aguante del objetivo. Si el atacante gana, adquiere de su víctima tantos puntos de Esencia como éxitos. Si toda la Esencia de la víctima es absorbida, ésta cae en letargo. Si el defensor gana, adquiere tantos puntos de Esencia del atacante como los éxitos obtenidos.

Resonancia: Toda Esencia tiene una resonancia, un eco de cómo fue producida. Los espíritus pueden consumir Esencia con cualquier Resonancia, pero ésta es menos nutritiva y puede afectarlos, alterando tanto su aspecto como su comportamiento. En términos de juego, la Esencia cuya Resonancia es incompatible con la del espíritu, sólo da la mitad de alimento. La Esencia que es directamente perjudicial u opuesta a la naturaleza del espíritu, puede proporcionar incluso menos sustento y afectar incluso a la propia naturaleza del espíritu.

Tabúes:

Todos los espíritus tienen tabúes, debilidades específicas que pueden afectar su conducta o robarles parte de su poder. Un tabú puede prohibir un comportamiento a un espíritu, impedirle temporalmente de emplear sus Númenes, o incluso volverle vulnerable a un ataque. Un tabú está directamente relacionado con la inteligencia y el vigor relativos del espíritu. Cuanto más poderoso es un espíritu, más difícil es descubrir su tabú, pero a la vez, más le afecta éste.



Reglas Espirituales

Combate Espiritual

El combate entre/con espíritus funciona del mismo modo que el combate entre fantasmas, aunque con algunas diferencias:

- Los espíritus tiran Poder + Precisión (- Defensa del objetivo). Cada éxito causa un punto de daño al Corpus (o Salud) del objetivo.
- Los ataques de los espíritus normalmente causan daño letal, aunque aquellos sin garras, espinas dentadas u otro armamento letal, pueden causar sólo contundente.
- En el Reino Sombra se puede atacar físicamente a un espíritu, dañando su Corpus. No obstante, en el Reino Físico, no se puede hacer tal cosa a no ser que el espíritu se manifieste, y en ese únicamente son efectivas algunas armas concretas, como las garras y los colmillos de los Uratha, o las armas benditas y encantadas.

Desmaterialización y Curación:

Al perder los espíritus todo su Corpus no dejan de existir, sino que se desmaterializan de modo espectacular, quebrándose o explotando en una nube de partículas apropiadas para el espíritu. Tras ello, el espíritu comienza a reformarse, reposando en el objeto que representa, o en una zona apropiada para su naturaleza. Un espíritu se reforma a un ritmo de 1 Esencia por día, y no vuelve a estar consciente y activo hasta que su esencia no es igual a su Corpus. Tras ello, regenera Corpus del mismo modo que los mortales curan sus heridas. Si el espíritu se cura o regenera en un Locus de resonancia compatible, dobla su velocidad de curación o regeneración.

El único modo de destruir completamente a un espíritu es dejándolo sin Esencia antes de destruir su Corpus.

Manifestaciones

En este sentido, disponemos de reglas contradictorias según los suplementos:

- Según "*Book of Spirits*", si cruza la Celosía, el espíritu puede emplear sus Númenes e Influencias y afectar al mundo físico, sin problema alguno, mientras está inmaterial e invisible, en estado de Crepúsculo (aunque podrá ser afectado como si se hubiera manifestado).

- Según "*Predators*", los espíritus en el mundo material deben manifestarse para usar sus Númenes o Influencias. Un espíritu manifestado permanece en Crepúsculo y es invisible (si no elige volverse visible). Para manifestarse, tira Poder + Precisión. Si la tirada tiene éxito, el espíritu se manifiesta durante una escena. Si falla, no se manifiesta, y pierde 1 Voluntad, aunque puede seguir intentándolo mientras tenga Voluntad. Si ésta se acaba, deberá esperar al día siguiente. Para la tirada, los espíritus reciben una penalización o bonificación según su naturaleza y sus alrededores (+1 a +3 si la localización y las circunstancias le favorecen, y -1 a -3, si están en conflicto). Una multitud humana afecta su capacidad para manifestarse del modo usual: con una penalización de -1 a la tirada por cada humano presente más allá del primero.

En cuanto a los espíritus que empleen sus Númenes a través de la Celosía mediante su Numen *Conducto Espiritual*, se considera que están haciendo una tirada de Manifestación con la Celosía como su modificador.

Las señales de un espíritu manifestado con frecuencia son simbólicas, como insectos andando en pautas extrañas, un olor rancio a excrementos, una oscilación peculiar de las llamas, o una disrupción de aparatos eléctricos son pistas potenciales que indican que un espíritu se ha manifestado en la zona.

Nota de Uxas: Las reglas de "Hombre Lobo: El Exilio" parecen apoyar la versión de "Predators", requiriendo que los espíritus se manifiesten antes de afectar al mundo físico.



Comunicación

Los espíritus tienen su propio lenguaje, llamado *Babel*, la *Primera Lengua* (por los Hombres Lobos) o *Uremehir* (en la lengua de los espíritus). Este lenguaje es un extraño susurro, un argot sibilante. La mayoría ni siquiera necesita mover la boca para hablar (de hecho, la mayoría ni tiene boca), sino que la voz simplemente surge de ellos, como un sonido alienígena y desconectado. ¿Cómo se comunican entonces con los humanos?

Tenemos dos reglas distintas entre ellas:

– Según “*Book of Spirits*”, los espíritus deben tirar Precisión por cada oración que deseen pronunciar en un lenguaje humano. La tirada sufre una penalización según lo compleja que sea la comunicación pretendida. Una única palabra no sufre penalización, mientras que dos imponen una penalización de -1 . Sentimientos y deseos claramente complejos pueden imponer penalizaciones adicionales, hasta un máximo de -5 .

– Según “*Blasphemies*”, una vez Materializado, un espíritu puede tirar Poder + Precisión para pronunciar oraciones simples de pocas palabras (un éxito excepcional permitiría oraciones más complejas). Un espíritu que lo haga frecuentemente (una vez al día durante siete días) puede comunicarse sin tirada. Si un espíritu posee o cabalga a un humano, hablará en el lenguaje de la víctima (aunque no perfectamente).

Aparte de este sistema, los espíritus pueden comunicarse con los humanos de otros modos:

– Algunos Númenes pueden ayudar a un espíritu a hablar con los humanos directamente, ya sea telepáticamente o imitando la lengua nativa del humano con quien desea comunicarse.

– Los espíritus que posean a un humano de cualquier modo puede comunicarse en la lengua de su anfitrión, pero no de un modo fluido.

Sentidos Espirituales

Los espíritus suelen poseer los mismos sentidos que un mortal o su análogo animal, aunque parezcan no poseer ojos (por supuesto, el Narrador puede decidir otra cosa). Los sentidos extremadamente raros o percepciones innatamente mágicas deberían tratarse con Númenes. Los espíritus tienen sentidos extremadamente agudos, y tiran Precisión + Aguante para sus tiradas normales de percepción.

- **Sentir Reflejo:** Los espíritus pueden sentir automáticamente aquello que les puede proporcionar esencia hasta a una milla de distancia.

- **Sentir Rango:** Los espíritus pueden sentir si otros espíritus son más débiles o más poderosos. Del mismo modo, pueden intentar ocultar su Rango a los otros espíritus.

Negociación Espiritual

Entre los espíritus es corriente la negociación a cambio de favores. Pero nadie da nada a cambio de nada (a no ser que pueda ser obligado de algún modo). Los tratos con los espíritus siempre se realizan en la lengua de éstos. Cuanto mayor es el espíritu, mayor es el precio que exigen (y en el caso de los Uratha Exiliados, el precio puede ser aún mayor, a causa del odio que sienten los espíritus hacia ellos).

La Esencia es lo más buscado en estas negociaciones. Aunque los espíritus pueden obtenerla por su cuenta, hacerlo conlleva demasiado tiempo y no es un medio completamente fiable. Por ello, algunos prefieren obtenerla mediante pactos con otros espíritus u otras criaturas (hombres lobo, magos...).

Algunos espíritus exigen un servicio a cambio, ya sea generar Esencia realizando una actividad o generar emociones que proporcionen al espíritu un suministro de la Esencia adecuada. Otro servicio podría ser debilitar a un enemigo destruyendo su reflejo físico o privándole de Esencia.



Los precios citados a continuación tan sólo son una sugerencia, y la petición suele depender de la naturaleza y la personalidad del espíritu, la política de cortes. También hay que tener en cuenta el Rango del Espíritu: Un Gaflino (Escudero o Caballero) se conformará con el precio listado, mientras que un Yaglino (Barón o Conde) pedirá el doble. Los espíritus de gran poder exigirán misiones peligrosas o difíciles de realizar).

Nivel	Efecto
Información simple	Una pequeña donación de Esencia (1 o 2 puntos), o una tarea menor (desmaterializar a un Gaflino, pequeños cambios en el mundo material).
Información secreta	Una gran donación de Esencia (3 a 5 puntos), o una tarea mayor (crear una emoción específica o una actividad en el mundo físico, desmaterializar a varios enemigos).
Indicar una dirección	Una pequeña donación de Esencia o un favor menor que será satisfecho cuando el espíritu regrese.
Guiar hasta un destino cercano	Una pequeña donación de Esencia y un acto menor a elección del espíritu.
Guiar hasta un destino lejano	Un acto que beneficie al espíritu y una donación media de 2-3 puntos de esencia al día hasta el fin del viaje.
Pedir al espíritu que se traslade	Rehacer el mundo físico o realizar una labor moderada para generar Esencia apropiada durante un periodo no inferior a un mes por Rango del Espíritu.
Pedir al espíritu que se una al combate	Una donación mayor de Esencia (2 o + por Rango de la criatura a atacar). Prometerle un servicio después del combate, a elegir por el espíritu, con la obligación de llevarse a cabo en el tiempo estipulado por éste.

Viajar al Mundo Físico

Necesitan la presencia de un Margen para poder cruzar al mundo físico automáticamente. En caso de carecer de él, necesitan emplear ciertos No obstante, Númenes (Materialización, Paso Espiritual) que les permiten cruzar la Celosía sin necesidad de Márgenes presentes. La tirada para cruzar (o para observar, o para emplear Númenes a través de la Celosía) recibe una bonificación o penalización, según la Celosía del lugar. Además, si el espíritu ha consumido la Resonancia adecuada, puede cruzar el Locus con un bonificador de +2 a la tirada.

Lugar	Fuerza	Modificador
Zonas urbanas densas	5	- 3
Suburbios urbanos, pueblos	4	- 2
Pueblos pequeños	3	- 1
Zonas rurales y/o salvajes	2	0
Loci	1	+1
Verge	0	No aplicable



Hithimu: Los Poseídos

Los Poseídos son espíritus que se anclan con un ser humano para poder permanecer a este lado de la Celosía.

Hithisu: Los Urgidos

Los Urgidos son espíritus que se anclan a una persona, pero sin llegar a unirse completamente con ella, sino para influirla sin tomar el control.

- Para Urgir a alguien el espíritu debe emplear con éxito el Numen *Ancla Viviente*.
- Una vez empleado con éxito, el espíritu tiene acceso a todas sus Influencias sobre el Anfitrión (con un punto de Esencia de ahorro). Al margen de este caso, los espíritus no pueden ni sus Númenes ni sus Influencias.
- Para influir en su anfitrión para que haga algo en contra de su voluntad, el espíritu tira su Poder + Precisión contra el Aplomo + Compostura de la víctima.

Duguthim: Los Reclamados

Los Reclamados son espíritus que han acabado fusionándose con su anfitrión, formando una nueva criatura intermedia entre ambos.

- Para Reclamar a alguien el espíritu debe emplear con éxito el Numen *Reclamación*.
- Los círculos de Poder, Precisión y Aguante del espíritu se distribuyen entre los Atributos apropiados del humano reclamado, incluso por encima del límite humano. Los círculos se transfieren uno por semana, desde el momento de la posesión. La Velocidad y la Defensa son las del humano, con los cambios pertinentes por la posesión. También mantiene los Méritos del anfitrión.
- Puede emplear sus Influencias, pero no sus Númenes. En su lugar, desarrollan unos poderes propios llamados Aspectos
- Puede emplear su Esencia para curar sus heridas (1 letal o 2 contundentes por punto). La curación dura un turno, aunque puede realizar otras acciones mientras tanto.
- Puede Caminar de lado en la zona de influencia de un Loci, con una tirada de Inteligencia + Presencia.

Nanutari: Los Ladrones Espirituales

Los Ladrones espirituales no son Poseídos propiamente dichos. No se unen a su anfitrión, sino que simplemente se limitan a tomar control de su cuerpo.

- Para robar un cuerpo el espíritu debe emplear con éxito el Numen *Posesión*.
- No puede emplear sus Influencias ni sus Númenes.
- Puede emplear su Esencia para curar sus heridas (en una proporción de 1/1). La curación dura un turno, aunque puede realizar otras acciones mientras tanto.
- Si gasta toda su Esencia se dispersa para reformarse en la Sombra. Si el cuerpo robado es destruido, es arrojado a la Sombra, aunque con un punto menos de Corpus.



Encargarse de los Espíritus

Detectar a un Espíritu

Para detectar a un espíritu en Crepúsculo, aquellos mortales con el Mérito “Sentido Invisible”, pueden vislumbrar sombras, escuchar sonidos extraños, u sentir un olor inexplicable en el aire. Aquellos sin el Mérito pueden realizar una tirada de Astucia + Ocultismo, aunque con una penalización de -5. Un éxito en la tirada indica que sienten las extrañas visiones, sonidos u olores, pero no les revela la forma completa del espíritu ante ellos.

Descubrir el tabú del espíritu

Los tabúes son el medio más efectivo de poder enfrentarse a los espíritus.

Por un lado, alguien con suficientes conocimientos sobre puede conocer el tabú de un espíritu concreto. Si el Narrador considera que un tabú en concreto puede ser lo suficientemente conocido para que un personaje pueda haber oído hablar de él, puede permitirle una única tirada de **Inteligencia + Ocultismo** (con penalización de -2 por Rango del espíritu). El éxito indica que el personaje sabe datos relacionados con el tabú. Un éxito excepcional indica que conoce la naturaleza exacta del tabú. Un fallo dramático indica que cree que un tabú erróneo es auténtico.

La investigación ocultista también puede aportar luz. En este caso, se trata de una acción extendida, con una tirada de **Inteligencia + Ocultismo** (con penalización de -1 por Rango del espíritu). Deben acumularse tres éxitos por Rango del espíritu, y cada tirada ocupa un día de investigación. Los personajes deben poseer los medios necesarios para poder llevar a cabo la investigación (bibliotecas, contactos, ciertos libros u objetos concretos...) y estos se añaden a la reserva de dados según lo habitual. La investigación se considera un fracaso si el ocultista no es capaz de completarla en un número de días igual a su Aplomo + Compostura.

Otro método posible sería mediante la ayuda de otro espíritu. Ningún espíritu ofrecerá ayuda o aceptará un trato por mera compasión, y algunos hasta atacarán al ofensor que les proponga tal cosa. Pero algunos espíritus de mayor inteligencia, pueden aceptar ayudar al humano y revelarle cierto tabú, si ello les permite obtener un medio de imponerse a otros espíritus (esto último es particularmente cierto en el caso de los espíritus de la Sombra, donde hay una cruel ecología depredadora entre los espíritus). Por supuesto, el espíritu siempre debe obtener algo a cambio, que es decidido por el propio espíritu, no por el humano (o sobrenatural) que le ofrece el trato.

En el caso de los espíritus más poderosos, descubrir el tabú, puede ser la base de toda una crónica, y descubrirlos puede permitir al personaje lograr cosas que no podría únicamente mediante sus capacidades y poderes normales.

Abjuraciones

Las **abjuraciones** son oraciones o ritos con los que los fieles pueden expulsar a un espíritu, interrumpiendo su manifestación y manteniéndolo a raya durante un tiempo. Para ello se tira Aplomo + Compostura contra el Poder + Aguante del espíritu.

Los personajes deben aprender un ritual u oración de abjuración. Una vez aprendida, la persona que realice la abjuración debe tener un mínimo de Moralidad 8 y un mínimo de Ocultismo o Academicismo (Religión) 3. La Moralidad refleja la pureza de corazón y pensamientos del abjurador, mientras que la Habilidad refleja su experiencia y práctica con el ritual. Cada punto de Moralidad inferior a 8 o de Habilidad inferior a 3 imponen un penalizador de -1 a la tirada. Y cada punto de Moralidad superior a 8 o de Habilidad superior a 3, le conceden un bonificador de +1.



Fallo Dramático: El personaje es superado por la fuerza de la determinación del espíritu. Pierde un punto de Voluntad y no puede volver a realizar una abjuración durante el resto del día.

Fallo: La fe o capacidad del personaje es insuficiente y el espíritu no se ve afectado, aunque puede volver a realizarse la abjuración.

Éxito: La fe o capacidad del personaje expulsa al espíritu, que se desmaterializa y no puede volver a manifestarse en la línea de visión del personaje hasta el día siguiente.

Éxito Extraordinario: El espíritu se ve completamente superado por la fe o capacidad del personaje. El espíritu es obligado a desmanifestarse y no puede manifestarse en ninguna parte hasta el día siguiente.

Además de este sistema generalizado, existen abjuraciones muy concretas al margen de este sistema, con reglas personalizadas para cada uno de ellos para tratar con los espíritus.

Nota de Uxas:

“Book of Spirits” permite a los espíritus emplear sus habilidades sin necesidad de manifestarse. Sin embargo, este mismo libro nos remite a las reglas sobre fantasmas, acerca de las abjuraciones, que afectan a la Manifestación del fantasma o del espíritu en cuestión

Para resolver esta contradicción, veo dos posibles soluciones:

a) Aplicar las reglas de Manifestaciones de “Predators”, coherentes con las reglas de Manifestaciones de los fantasmas.

b) Aplicando la reglas del “Book of Spirits”, cuando dice que le impide manifestarse, traducirlo por “le impide emplear sus númenes e influencias”.

Exorcismos:

Los **exorcismos** son ritos de santificación capaces de expulsar a cualquier criatura espiritual (no sólo a demonios). Como las abjuraciones, dependen más de la persona que realiza el rito que del propio rito. El exorcista debe tener al menos Moralidad 8, y Ocultismo o Academicismo (Religión) 3. Cada punto de Moralidad inferior a 8 o de Habilidad inferior a 3 imponen un penalizador de -1 a la tirada. Y cada punto de Moralidad superior a 8 o de Habilidad superior a 3, le conceden un bonificador de +1.

Un exorcismo es una acción enfrentada y extendida, con cada tirada representando 5 minutos de recitaciones y oraciones. Para ello se tira Aplomo + Compostura contra el Poder + Aguante del espíritu (los espíritus de Rango 4 o superior, reciben un +1 a esta tirada). **En cada tirada**, el bando con menos éxitos pierde un punto de Voluntad (**independientemente del total de éxitos acumulados**). Si nadie obtiene más éxitos que su oponente, nadie pierde Voluntad en esa tirada. Las tiradas continúan hasta que el exorcista decide abandonar o hasta que un bando pierde toda su Voluntad. Si es el exorcista, cae en un estado catatónico, devastado física y emocionalmente. Si es el espíritu quien se queda sin Voluntad, es incapaz de agarrarse a sus anclas y es expulsado del plano físico.

Si varias personas participan en el exorcismo, se considera **trabajo de equipo**. Un participante se considera el exorcista primario. En cada tirada, los secundarios lanzan los dados antes que el primario, y los éxitos que obtengan se añaden a la reserva de dados del exorcista primario. El Exorcista primario es quien pierde todos los puntos de Voluntad de su bando.

Fallo Dramático: El exorcista (o espíritu) sufre un terrible shock en el núcleo de su ser y pierde 2 puntos de Voluntad.

Fallo: El exorcista (o espíritu) se quedan cortos en el choque de voluntades.

Éxito: El exorcista (o espíritu) tienen energía y determinación. El oponente pierde un punto de Voluntad si obtiene menos éxitos que tú.

Éxito Extraordinario: El exorcista (o espíritu) realizan un golpe devastador contra la fe o convicción de su oponente. Si obtiene más éxitos, su oponente pierde dos puntos de Voluntad.



Nota de Uxas:

Las reglas de fantasmas afirman que los fantasmas son expulsados **para siempre** del plano físico. Ello se debe a que los fantasmas suelen vivir en el mundo físico en estado de Crepúsculo, pero si son exorcizados van a parar al Inframundo, un plano habitado por los fantasmas expulsados o incapaces de permanecer en nuestro mundo. El Inframundo es una dimensión en la que se entra pero rara vez se sale, salvo bajo circunstancias muy concretas (como durante el Día de los Muertos, por ejemplo).

Sin embargo, los otros mundos espirituales no son tan herméticos como éste, y los espíritus pueden entrar y salir de ellos más fácilmente. Por ello, no veo que el imperativo “para siempre” se tenga que aplicar necesariamente en estos casos, pero ello es una opinión puramente personal.

Objetos Benditos

Los **objetos benditos** o santificados con fe pueden usarse para interrumpir la manifestación de un espíritu, o incluso destruirlo. Los objetos benditos están entre los pocos medios para dañar a un espíritu manifestado con un ataque físico. El daño viene de la **Fe**, en vez de la fuerza del golpe.

Un objeto bendito puede ser cualquier cosa: una antigua cruz de madera, un valioso Corán, o unas cuentas de oraciones budistas. Tienen una puntuación de 1 a 5, representando la fe investida en ellos. Estas reliquias no pueden forjarse intencionadamente, y su bendición es un poder misterioso otorgado por la fe. Corresponde al Narrador decidir si un objeto posee un aura de fe o no. Es imposible predecir donde la fe se manifestará físicamente y los mortales no pueden saber si una reliquia está imbuida con la fe a no ser que la prueben contra lo sobrenatural (aunque ciertas criaturas sobrenaturales pueden percibir el aura de fe de los objetos).

Para emplear un objeto bendito contra un espíritu manifestado, primero se ha de detectar al espíritu. Una vez detectado, se debe realizar un ataque normal como si el objeto fuera un arma mundana, pero en vez de añadir un bonificador según el daño del arma, éste se añade según el nivel de la fe. Si el ataque impacta, los éxitos cuentan como daño agravado. Los objetos benditos no apropiados para usar en combate no sufren la penalización de-1 para las armas improvisadas. Su poder proviene de la fe que proyectan, no de su fuerza o utilidad.

Estos objetos también pueden emplearse en abjuraciones o exorcismos. Si durante un ritual se emplea uno de estos objetos, el poseedor gana un bonificador de +1 a la tirada, independientemente del nivel de Fe del objeto.

Tipo de Documento:

Oficial

Autor:

Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalización:

Uxas

Un documento de:

Requiem Nocte