



# Númenes Espirituales

Los Númenes consisten en poderes poseídos por los espíritus que les conceden un poder más allá y por encima de sus influencias. Mediante los Númenes, los espíritus pueden influir y afectar tanto al mundo espiritual y a otros espíritus como al mundo material y a sus habitantes.

El tipo de Númenes de un espíritu suele depender de su naturaleza y del concepto, criatura u objeto al que representa (aunque hay algunos númenes bastante comunes independientemente del tipo de espíritu). El número de Númenes de un espíritu dependen de su rango y poder.

La mayoría de Númenes están diseñados para cubrir una gran variedad de efectos, por lo que las reglas específicas que gobiernan los Númenes suelen ser tan abstractas como ellos, sin descripciones extensivas. El Narrador debería dedicar tiempo definiendo como funcionan, lo que puede otorgarles ciertas ventajas y limitaciones no explicadas. Lo que sigue son ciertas guías que los Narradores pueden emplear cuando detallen los Númenes de un espíritu y adjudiquen sus efectos. También debería recordar, al asignar los Númenes de un espíritu, que estos varían mucho en poder.

## Reservas de Dados y Resistencia:

La reserva de dados por Defecto para los Númenes es Poder + Precisión, aunque hay excepciones, y unos pocos Númenes no requieren tirada. En condiciones normales, emplear un Numen es una acción normal para un espíritu.

Cuando se diseña un Numen hay que recordar que las acciones enfrentadas suelen reflejar circunstancias de o todo o nada. En estas tiradas, aquellos sobrenaturales que posean algún rasgo de *Tolerancia Sobrenatural* (Potencia de Sangre, Instinto Primario, Gnosis, Azoth, Wyrd). pueden añadirlo a su reserva para resistirse.

En el caso de efectos variables (cuyo resultado varíe según el número de éxitos), no se suele realizar tiradas enfrentadas, sino que se resisten automáticamente restando de la reserva del espíritu uno o varios rasgos de aguante. El objetivo puede no sufrir nada o sufrir el efecto en diversos grados, según los éxitos.

Finalmente, al diseñar a los espíritus o dirigirlos en un juego, hay que recordar que pueden disponer de enormes reservas de dados gastando Esencia para potenciar sus rasgos al principio de la escena de combate. Los espíritus son reacios a gastar sus reservas, pero si un Numen no funciona, el espíritu puede reforzarse para actuar de un modo más directo.

## Distancia y Objetivo

La mayoría de los Númenes requieren que los espíritus estén ante sus objetivos, aunque pueden estar ocultos o en Crepúsculo. Muchos emplean el Numen “*Conducto Espiritual*” para atacar a través del Crepúsculo. Cualquier Numen con un “\*” tras su nombre puede ser empleado a través de la Celosía.

**Nota de Uxas:** Este criterio sólo afecta a los Númenes descritos en “*Book of Spirits*”. En cualquier Numen que no aparezca en ese libro, es el Narrador quien debería decidir si puede emplearse a través de la Celosía mediante el Numen “*Conducto Espiritual*”.

En cualquier momento en que un Numen deba usarse a través de la Celosía, el espíritu debe tener en cuenta la fuerza de ésta, y aplicar los penalizadores o bonificadores adecuados. Si un Numen depende de “*Conducto Espiritual*” para poderse emplear a través de la Celosía, es “*Conducto Espiritual*” el que sufre el modificador por la Celosía, no el Numen que se desea emplear. En un Locus, se pueden emplear los Númenes a través de la Celosía sin necesidad de “*Conducto Espiritual*”.



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

La distancia también es importante, en el caso de ciertos Númenes, como “Arma Arrojadiza”. Para este tipo de ataques, si no se especifica lo contrario, la corta distancia es (Poder + Precisión) x Rango del espíritu en metros. Para media y larga distancia, se multiplica la distancia anterior por 2. Los objetivos mantienen las ventajas que ofrecen el ocultarse, esconderse, la defensa y la armadura, como en condiciones normales, aunque puede haber excepciones a ello, según el tipo de poder en concreto.

### Númenes Fantasmales:

Tal y como se explica en “*Blasphemies*”, los Espíritus también pueden poseer los Númenes Fantasmales que aparecen en el Libro Básico del Mundo de Tinieblas. No hay datos sobre si pueden emplear otros Númenes Fantasmales de otros suplementos.

Los Númenes Fantasmales que pueden emplear son:

*Aterrorizar, Clarividencia, Compulsión, Control Animal, Disrupción Magnética, Fantasmagoría, Habla Fantasmal, Posesión, Señal Fantasmal (Señal Espiritual), Telekinesia.*

### Dones como Númenes:

Los espíritus pueden ofrecer sus bendiciones sobre los hombres lobo como Dones, y algunos emplean esos poderes de un modo similar, como Númenes. Para emplear un Don de este modo, convierte la tirada requerida en una tirada con los rasgos apropiados (no hay equivalentes al Renombre entre los espíritus).

Los siguientes Dones son apropiados para su conversión en Númenes:

- **Climáticos:** *Llamar a la Brisa* (o), *Niebla Silenciosa* (oo), *Diluvio* (ooo), *Relámpago* (oooo).
- **Conocimiento:** *Conocer la Senda* (oooo), *Comunión con la Tierra* (oooo).
- **Elementales:** *Llamar a las Aguas* (o), *Moldear la Tierra* (oo), *Comandar las Llamas* (ooo), *Invocar la Furia de los Vientos* (oooo).
- **Fuerza:** *Desgarrar* (ooo).
- **Luna Gibosa:** *Comunicación Silenciosa* (oooo).
- **Luna Llena:** *Armadura de Rabia* (oooo).
- **Luna Nueva:** *Sentir Debilidad* (o).
- **Naturaleza:** *Moldear la Flora* (oo), *Comunión con el Bosque* (ooo).
- **Perspicacia:** *Profecía* (oooo).
- **Tecnología:** *Ineptitud Tecnológica* (o), *Ocaso* (oo).

### Hechizos como Númenes:

Muchos de los hechizos de los Magos pueden emplearse como Númenes. Para emplear un Hechizo de este modo, convierte la tirada requerida en una tirada con los rasgos apropiados (no hay equivalentes a los Arcanos entre los espíritus).



## **Númenes Espirituales:**

De los siguientes Númenes, todos salvo *Inspirar Violencia* y *Ojos de la Locura*, aparecen en *Book of Spirits*.

### **• Ancla Inanimada**

Este Numen ata un espíritu a un objeto en el mundo material. El espíritu permanece en estado efemeral en el mundo material, pero al estar anclado, en vez de regresar al mundo espiritual en pocas horas, puede permanecer en el mundo material indefinidamente. Una vez cruzada la Celosía, el espíritu activa el Numen gastando un punto de Esencia, y elige un objeto a 5 metros de su localización, gastando otro punto de Esencia para atarse al objeto. El espíritu puede permanecer el tiempo que desee en el mundo material, salvo si el objeto al que está anclado es destruido, en cuyo caso el espíritu se descorporiza inmediatamente y se reforma en el mundo espiritual. Este Numen no puede emplearse a través de la Celosía sin el Numen Conducto Espiritual.

El espíritu es invisible e intangible en el mundo material, y sólo puede ser visto por hombres lobo y otras criaturas espiritualmente sensitivas. El espíritu no puede moverse a más de cinco metros de su ancla, o su vínculo se romperá, lanzando al espíritu a través de la celosía. Un espíritu anclado puede materializarse, si tiene ese Numen. En forma material puede alejarse más de cinco metros de su ancla, pero debe regresar a ese radio cuando finalice la materialización.

### **• Ancla Viviente**

Este Numen permite a un espíritu anclarse a un ser viviente en vez de a un objeto inanimado. Se aplican las mismas reglas y restricciones que con Ancla Inanimada, excepto que el espíritu debe superar primero una tirada de Poder + Precisión contra el Aplomo + Compostura de su objetivo. Un uso con éxito de éste Numen crea uno de los Poseídos, en concreto un Urgido. El espíritu emplea el ser viviente como ancla, y su Influencia para impulsar a su anfitrión.

### **• Arma Arrojadiza**

El espíritu es capaz de golpear a sus oponentes a distancia. El tipo de ataque dependerá de la naturaleza del espíritu. Un espíritu de electricidad puede lanzar relámpagos, mientras que un espíritu del dolor puede lanzar cuchillos espirituales mediante este Numen. El alcance es de Poder x10 metros, sin penalizaciones por distancia. El espíritu tira Poder + Precisión para golpear y puede añadir dos dados a la tirada por cada punto de esencia que gaste para alimentar este poder. El daño es letal.

### **• Arrebatar Alma**

*Este es un Numen raro pero terrorífico, que permite al espíritu arrebatarse el alma de un mortal. El Numen funciona como el Numen Reclamación, excepto que el éxito por parte del espíritu significa que atrapa el alma del cuerpo en vez de poseer el cuerpo. La mayoría de espíritus que poseen este Numen devoran el alma lentamente, ganando un total de Esencia igual al doble de círculos de Voluntad de la víctima.*

*Se sabe que algunos espíritus de alto nivel tienen una versión de éste Numen que les permite arrebatarse un alma Despertada.*



### · **Ataque Emocional**

Este Numen está normalmente asociado con espíritus de emociones negativas, como miedo o ira. El espíritu puede enfocar su resonancia negativa para realizar un ataque emocional contra su enemigo. El espíritu gasta un punto de Esencia y tira su Poder + Precisión contra el Aplomo + Compostura de su víctima. Si el espíritu gana, la víctima se ve abrumada por el estado emocional del espíritu tantos turnos como los éxitos obtenidos por el espíritu.

### · **Canto Coral**

Este Numen permite a un espíritu hablar con cualquiera de los espíritus de su Coro en un radio igual a su Poder en millas. Para activarlo, el espíritu gasta un punto de Esencia y tira Poder + Precisión para determinar lo largo y detallado que puede ser el mensaje que envíe. Un éxito le permite enviar una imagen o una frase corta. Tres o más éxitos le permiten un par de oraciones o una imagen detallada.

### · **Conducto Espiritual**

Este Numen permite a un espíritu emplear sus otros Númenes a través de la Celosía. El espíritu tira Poder + Precisión (aplicándose los modificadores de la Celosía) para crear un conducto resonante a través de la Celosía por el que emplear su próximo Numen. El Conducto Espiritual dura toda una escena.

### · **Contramagia**

Este Numen es habitual entre los Guardianes de los Templos creados o contratados por los antiguos Atlantes, quienes les crearon con (o les otorgaron) esta inmunidad a la magia (especialmente la Atlante). Hay muchas variaciones de este hechizo: algunos protegen contra todos los Arcanos, otros contra todos menos unos pocos, y otros contra tan solo uno o dos Arcanos. El Narrador puede sentirse libre para diseñar el tipo de contramagia que poseen los guardianes.

El guardián puede usar este Numen de forma reflexiva contra todo tipo de magia, incluso los hechizos encubiertos. Se gasta un punto de esencia y se tira Poder + Precisión. Si los éxitos del guardián igualan o superan a los del hechizo, el hechizo es contrarrestado.

### · **Descorporización / Desmaterialización**

Este Numen permite a un espíritu desmaterializarse voluntariamente, enviando su Corpus al Reino Sombra, reformándose en otra parte de la forma habitual. Muchos espíritus eligen esta ruta en vez de enfrentarse en combate a espíritus más poderosos, por el riesgo de destrucción que ello conlleva. El espíritu debe tirar Poder + Aguante para tener éxito.

*Nota de Uxas: En Hombre Lobo ha sido traducido como Desmaterialización, mientras que en Mago como Descorporización. Prefiero la traducción de Mago, es más fiel a la original, y no conlleva el riesgo de confusión con el Numen Materialización.*

### · **Influencia Mayor**

Los espíritus que poseen múltiples influencias no son necesariamente más débiles que sus iguales más centrados en un campo. Cada vez que este Numen se toma, un espíritu puede incrementar una de sus Influencias en un punto. Los espíritus de Rango 1 no pueden tener este Numen. Ningún espíritu puede tener una Influencia por encima de su Rango, o un número de influencias mayor que su Rango.

*Nota de Uxas: Esta limitación se aplicaría tan sólo a los espíritus de la Sombra. Se ha visto en Mago espíritus de otros tipos con Influencias por encima de su Rango.*



### · ***Inmunidad Elemental***

Normalmente, este Numen solo suelen estar en manos de espíritus elementales, que así son inmunes a su energía elemental constituyente. Cuando un espíritu es atacado por uno de estos ataques, con este Numen puede añadir su Aguante a su Defensa. El Aguante del espíritu también es substraído automáticamente de la exposición ambiental (por ejemplo, un espíritu elemental de fuego de Rango 2 con aguante 6 podría dormir en una planta química ardiendo sin consecuencias negativas).

### · ***Inocuo***

Este Numen permite a un espíritu pasar desapercibido fácilmente. Los observadores sufren una penalización de -2 a las tiradas de percepción para descubrir al espíritu, a no ser que éste haga algo para llamar la atención. Este Numen lo poseen todos los Familiares corpóreos (aunque los magos vinculados a ellos, no sufren sus efectos).

### · ***Inspirar Violencia***

El espíritu puede magnificar sentimientos de insuficiencia, odio o descontento en una víctima, convirtiendo estos sentimientos en actos de violencia. El espíritu gasta un punto de Esencia y tira Poder + Precisión, a lo que la víctima puede resistir reflexivamente con una tirada de Aplomo. Si el espíritu resulta vencedor, la víctima entra en frenesí, atacando inmediatamente al objetivo más cercano dentro de la distancia de carga (aunque la víctima no puede atacar al espíritu que empleó el Numen). Si el espíritu gana por al menos tres éxitos, puede elegir al objetivo de la víctima (dentro de la distancia de carga). El frenesí finaliza prematuramente si la víctima o su objetivo pierden todos sus niveles de salud.

El frenesí dura tantos turnos como éxitos obtenidos en la tirada. Si la víctima tiene el Vicio de Ira, se ve afectada durante cinco turnos adicionales. Si la víctima es el personaje de un jugador, el Narrador puede decidir asumir el control del personaje mientras dure el efecto. El espíritu no puede emplear este poder más de una vez al día sobre la misma persona.

### · ***Materialización***

Este Numen permite a un espíritu cambiar su forma de efémera a materia, traspasando abruptamente la Celosía hacia el reino material. La forma física del espíritu aparece en el reino material al igual que lo hacía en la Sombra, y todos sus Númenes e influencias funcionan del modo habitual. Todas las reglas para rasgos de espíritus en el mundo espiritual se aplican igualmente a un espíritu materializado.

El espíritu gasta tres puntos de Esencia y tira su Poder + Precisión, para materializarse. Los éxitos indican las horas que puede permanecer en el reino material antes de volver a convertirse en efémera. El espíritu debe elegir entonces entre permanecer en Crepúsculo (y o bien anclarse a un objeto o perder un punto de esencia por hora), o traspasar la Celosía de regreso al mundo espiritual.

### · ***Ojos de la Locura***

Este Numen provoca locura temporal, una forma de paranoia en el que la víctima se convierte en la presa de un perseguidor imaginario. El espíritu tira Poder + Precisión, que es resistido reflexivamente por la víctima mediante una tirada de Aplomo + Compostura. La locura permanece hasta la siguiente puesta o salida del sol, lo que llegue antes. Si la víctima ve al espíritu, huye de su presencia y no volverá al lugar hasta que desaparezca la paranoia. Si no lo ven, huye de un perseguidor imaginario (descrito por el Narrador como crea conveniente).



### • **Percepción Espiritual**

Los espíritus pueden percibir a otros espíritus y loci en su entorno inmediato. Este Numen permite a un espíritu rastrearlos a millas de distancia, mediante los pequeños restos de resonancia que emanan de ellos. El espíritu tira Precisión + Aguante para obtener información. Un éxito sugiere un vago sentido de la dirección, mientras que cinco garantizan la dirección exacta, una idea del tiempo de viaje, y un aviso de las dificultades del camino.

### • **Paso Espiritual**

Este Numen permite a un espíritu traspasar la Celosía. No es algo natural o fácil para una entidad incorpórea, pero es el método más fiable para entrar en Crepúsculo. A no ser que el espíritu se ancle (con el Numen), tan sólo puede permanecer en crepúsculo durante unas pocas horas. El espíritu gasta 3 puntos de Esencia y tira Poder + Precisión para atravesar la Celosía. Cada hora durante la cual permanece no anclado o en Crepúsculo le cuesta un punto de Esencia por Rango, pues su efémera es absorbida por la Celosía. Cuando se queda sin Esencia se descorporiza, reformándose en la Sombra del modo habitual. No obstante, puede decidir regresar a través de la Celosía libremente.

### • **Posesión \***

Este Numen permite a un espíritu poseer a un ser humano y controlar su cuerpo por un corto periodo de tiempo. El espíritu gasta un punto de Esencia y tira Poder + Precisión contra el Aplomo + Compostura de la víctima. Si el espíritu gana, puede controlar el cuerpo de la víctima durante una escena, empleando los rasgos de la víctima (excepto la Voluntad, que es la del espíritu). Si el mortal gana o empata la tirada, el espíritu falla su intento de posesión. Mientras el espíritu aún posea puntos de Esencia puede seguir tratando de poseer a su objetivo. Si un cuerpo poseído es asesinado o dejado inconsciente, el espíritu es obligado a abandonar el cuerpo, y debe poseer otra víctima si desea actuar. Este es el Numen empleado por los Ladrones Espirituales.

Los ataques con un objeto bendito que se realicen contra un espíritu que posee un cuerpo dañan al Corpus del espíritu, en vez de a su anfitrión humano.

### • **Reclamación \***

Este Numen es una versión más poderosa de Posesión, y permite a un espíritu poseer a un mortal permanentemente. Gasta 3 puntos de Esencia y tira Poder + Precisión en una tirada extendida y enfrentada contra el Aplomo + Compostura (+ *Rasgo Sobrenatural\**) de la víctima. Cada tirada representa una hora. Si el espíritu obtiene 50 éxitos desde el anochecer al amanecer, obtiene el control permanente de la víctima. El espíritu emplea los rasgos de la víctima (excepto los puntos de voluntad, que son a los del espíritu). Si el espíritu falla en obtener los 50 éxitos en ese periodo de tiempo, el intento falla. Si un cuerpo poseído fallece, el espíritu es expulsado, y debe poseer otro cuerpo. Usar este numen crea un Poseído, concretamente un Reclamado.

*\*Nota de Uxas: En “Predators” afirman que este Numen no puede emplearse sobre otras criaturas sobrenaturales. La explicación parecen insinuar que solo afecta a las Plantillas Mayores (cuya Naturaleza ya ha sido forjada y no puede cambiarse), pero no a las Menores. No obstante, tampoco lo dice específicamente, de modo que cada Narrador lo emplee como considere conveniente.*

*Pero en “Book of Spirits” añaden a la tirada de resistencia el Rasgo Sobrenatural del objetivo, lo que indicaría que sí puede emplearse sobre sobrenaturales. És más, el Numen “Renacimiento” afirma explícitamente que para usarlo se debe Reclamar a un humano o a un Mago. Y esa reclamación es parte intrínseca del Numen, sin la cual no tiene sentido.*

*Queda a manos del Narrador considerar si se puede Reclamar a Sobrenaturales, sólo a Magos, o si el requisito del Numen Renacimiento es una excepción a la regla.*



### • ***Tabú de Poder***

Adquiriendo un tabú adicional, los espíritus pueden incrementar su poder. Cada tabú adicional otorga a los espíritus una de las siguientes recompensas:

- Dos Númenes (un incremento neto de uno).
- Un Punto de Voluntad adicional.
- Un incremento de 2 en la esencia máxima permitida.

Un espíritu puede adquirir hasta tres tabúes adicionales, pero cada uno sólo puede otorgar una recompensa particular. Cada tabú adicional, incluyendo el primero, debe ser más punitivo que el tabú por defecto del espíritu.

### • ***Vendaval Frío \****

El espíritu puede exhalar una ráfaga de viento helado, que puede paralizar a un espíritu en un lugar. El Aguante del objetivo se resta de la tirada de Poder + Precisión del atacante. Cada éxito paraliza al espíritu en su lugar durante un turno. Cada uso de este Numen cuesta un punto de Esencia, y no se puede emplear contra la misma víctima más de una vez al día. El poder tiene un alcance de 50 metros.

### • ***Visión Material***

Este Numen permite a un espíritu mirar brevemente a través de la Celosía hacia el mundo material. El espíritu tira su Poder + Precisión, y los éxitos indican los minutos que el espíritu puede pasarse observando a través de la Celosía. La tirada sufre un penalizador según la fuerza de la Celosía.

**Tipo de Documento:**  
Oficial

**Digitalización:**  
Uxas

**Autor:**  
Heinrich von Murnau (Uxas)

**Un documento de:**  
Requiem Nocte