



# Vampiros en la Sombra

Los Condenados no-muertos son tan conscientes del mundo espiritual como los humanos. A diferencia de los magos y los hombres lobo, no tienen ningún conocimiento previo de la Sombra, ni tienen ningún medio real para entrar proactivamente. Al igual que muchos humanos creen en un mundo espiritual, algunos vampiros también lo hacen. Y para la gran mayoría de ellos, no deja de ser nada más que una creencia.

Aún así, la Sombra puede formar parte de tu partida de Vampiro: El Réquiem, y este documento te proporcionará unas pocas reglas y notas para tal historia.

## **Sin Reflejos Muertos**

Al igual que los humanos, los vampiros tampoco tienen un reflejo o un espíritu representado en la Sombra. Esto no quiere decir que no tengan un efecto en el mundo espiritual. Al igual que pasa con la humanidad, cualquier cosa que haga un vampiro puede tener resonancia si el acto fue realizado con la emoción o sentido adecuados. Beber la sangre, una práctica que provoca un gran placer en el humano a través de lo que es esencialmente un acto de canibalismo, puede dar a luz a pequeñas motas de espíritus-placer, cuya delicia es contradictoriamente obtenida mediante el dolor.

## **La Muerte Abre una Puerta**

Los Vampiros pueden entrar en la Sombra del mismo modo que los humanos. Los Vampiros pueden ser arrastrados allí por espíritus, o pueden entrar a través de un portal entre ambos mundos (como un Margen).

Algunos ocultistas mortales son al menos ligeramente conscientes de la Sombra y de los modos de cruzarla, y lo mismo sucede con algunos vampiros. Normalmente, cualquier comprensión de los espíritus y del Reino Umbrío es sólo superficial. Tales visiones suelen estar alejadas de la realidad, al igual que las del movimiento Espiritualista liderado por gente como Madame Blavatsky en el siglo XIX. Aún así, esta comprensión es ciertamente más completa que del humano o vampiro medio.

Se conocen dos medios estrictamente vampíricos con los que se puede viajar a la Sombra. Uno de ellos es la poco conocida Disciplina *Sangre Tenebrosa*, que permite a su usuario (y a otros designados por él) cruzar la Celosía y entrar en la Sombra. También hay rumores acerca de la existencia de un ritual de Crúac llamado “*Estrechar la Piel*”, que permitiría al ritualista crear un portal a la Sombra durante un breve espacio de tiempo (aunque se desconoce ningún otro ritual para regresar).

*Para más información acerca de estos dos métodos para viajar a la Sombra, consultar los documentos [Crúac: Espíritus](#) y [Sangre Tenebrosa](#).*

## **Viaje a la Sombra**

Cuando un humano (o vampiro) viaja a la Sombra, su cuerpo (y sus posesiones) se transmografían en energía espiritual: Efímera. Todo él seguirá siendo igual, y no notará cambio alguno: su piel, su carne, sus huesos, su sangre... seguirán siendo piel, carne, huesos, sangre... sólo que existirán en estado efímero. Serán metafísicamente iguales a los espíritus, y podrán interactuar con ellos como si fueran de carne y huesos.



## Beber Sangre

Otro problema con el que un vampiro se encontrará en la Sombra es la falta de comida. Los vampiros beben sangre y deben seguir haciéndolo incluso en el mundo espiritual. La sangre está disponible en cualquier espíritu cuya contrapartida física tenga normalmente sangre en su cuerpo. Los espíritus-animales son la fuente primaria, aunque algunos espíritus conceptuales o de lugar pueden tener forma humana en la Sombra, y por tanto, estar llenos de deliciosa sangre. Un vampiro que beba la sangre de un espíritu le resta puntos de Corpus (al igual que sucede con los puntos de Salud de los humanos).

Afortunadamente, las restricciones alimenticias de los vampiros son ignoradas durante su tiempo en la Sombra. La “sangre” de un espíritu es lo suficientemente extraña y potente, y ciertamente no es la sangre normal de un animal. Incluso el vampiro más antiguo puede beber la sangre de un espíritu y encontrar sustento.

No obstante, beber la sangre de un espíritu es peligroso y tiene sus riesgos. Por un lado, puede provocar efectos adversos *durante su estancia en la Sombra*: estos pueden ser efectos por la resonancia de la Sombra (como adquirir algún tabú, estar desorientado, que cambien sus Vicios y Virtudes, o adquirir algún trasfondo mental) o puede tratarse de alguna enfermedad propia de la Sombra (como Marcas Fantasmales, Hypomnesia, Ignis Fatuus...). *Para más información sobre los efectos negativos de la Sombra consultar [Book of Spirits](#), pp. 78-83.*

Por otro lado, beber sangre espiritual puede causar adicción. Asume que las reglas de Adicción a la Sangre (ver *Vampiro: El Réquiem*, p.143) se aplican perfectamente a un vampiro que beba la sangre de un espíritu. Sabe demasiado buena, demasiado dulce para el personaje para dejar pasar la ocasión la próxima vez que sea posible.

### **La Sangre de los Espíritus.**

Esta “sangre” no es realmente sangre. Es Efímera en forma de sangre. Pero como el Vampiro al cruzar la Celosía y entrar en la Sombra se ha convertido en una entidad efímera, hecha de Esencia, puede beberla como si fuera sangre.

***Por tanto, esta capacidad de alimentarse de la sangre de los espíritus sólo se aplica durante su estancia en la Sombra. En el mundo físico, un vampiro no podría alimentarse de la “sangre” de un espíritu.***

## Debilidades

Las muchas debilidades de un vampiro siguen aplicándose mayoritariamente en la Sombra. La madera (o su reflejo espiritual) a través del corazón sigue paralizando, el fuego (o su reflejo espiritual) sigue quemando, y el frenesí sigue aplicándose.

No obstante, los efectos del día sobre un vampiro tienen un efecto reducido en la Sombra. Por un lado, un vampiro se duerme durante el día. Sea cual sea el ritmo circadiano del que es esclavo un vampiro en el mundo físico, éste no existe en el Reino Umbrío (aún así, el vampiro aún debe gastar un punto de sangre al comienzo de cada nuevo periodo de 24 horas, como si hubiera dormido). Por otro lado, la luz solar suele ser filtrada y tenue, y provoca menos daño. Un vampiro sufre un punto de daño contundente por turno (durante el proceso, su piel se oscurece como amoratada, y se vuelve caliente al toque). Eventualmente el daño se convertirá en letal, y luego en agravado si el vampiro sigue sufriendo las heridas sin curarlas, pero ello sucede a un ritmo mucho más lento del que experimentaría el vampiro en el mundo físico.

***Nota de Uxas:*** La Disciplina Sangre Tenebrosa ofrece reglas distintas en cuanto a la alimentación en la sombra y a los efectos de la luz solar allí. Dado que la información de este documento fue escrita con la intención expresa de tratar la presencia de los vampiros en la Sombra, mientras que en Sangre Tenebrosa se toca el tema tangencialmente, recomiendo emplear las reglas de este documento.



## Disciplinas Vampíricas

¿Funcionan en la Sombra los extraños poderes de los Vástagos? Algunos funcionan como se espera de ello, pero otros están afectados por las extrañas variables de este reino.

**Las variaciones que se describen abajo sólo se aplican cuando un vampiro está en la Sombra (pues su carne no-muerta se convierte en efímera). Estos cambios no se aplican para afectar a un espíritu fuera de la Sombra.**

*Nota de Uxas: Por el contexto del libro, en mi opinión, ello no implica que fuera de la Sombra se pueda emplear ciertas disciplinas contra los espíritus sin esos cambios, sino que sólo se les puede afectar en la Sombra (con esos cambios). Un espíritu no es un ser humano, por lo tanto, fuera de la Sombra no le afectaría ni Dominación o Majestad. Tampoco es un animal, por lo que tampoco le afectaría Animalismo. Pero la Sombra, donde vampiros y espíritus están hechos de la misma sustancia, sería el lugar dónde sí podría emplearlas para afectarlos.*

### Animalismo

Los efectos de esta Disciplina funcionan en los espíritus-animales, pero todas las tiradas de realizan con una penalización de -2. Las bestias de la Sombra son simplemente demasiado astutas, no son las criaturas simples del mundo material, sino entidades mucho más inteligentes. La única excepción es “*Someter al Espíritu Inferior*”, que tiene un efecto concretamente distinto al que se aplica en el mundo físico. Los éxitos obtenidos con este poder contra un espíritu causan daño al Corpus del espíritu (pues el efecto “empujador” del poder lo que hace es dañar la forma efímera del espíritu).

### Auspex

El reino espiritual es una tierra de sensaciones. Por ello, es más fácil para un vampiro emplear esta Disciplina en su interior. Los *Sentidos Aguzados* otorgan un +1 adicional a las tiradas de Percepción. Percepción del Aura también parece más fácil de usar, con las auras pareciendo más brillantes (+2 a la tirada para activarlo). El *Toque del Espíritu* es abrumador; la tirada para activarlo gana un +2, pero el poder puro de la emoción y la información recogida provoca un fuerte dolor de cabeza, por lo que todas las tiradas durante la siguiente hora tras usar la habilidad sufren una penalización de -1. La *Telepatía* funciona con los espíritus, pero con un modificador de -2, y la *Proyección del Crepúsculo* no puede emplearse en la Sombra (sólo funciona en el mundo real).

### Celeridad

Ofuscación funciona en la Sombra como en el mundo físico, sin ningún cambio.

### Dominación

Dominación funciona mal con los espíritus. Algo se pierde del todo en la traducción, como un ordenador tratando de analizar un programa de otra era. No es imposible, pero los primeros cuatro poderes de la Disciplina (*Ordenar*, *Mesmerizar*, *Mente Olvidadiza* y *Condicionamiento*) sufren una penalización de -4 contra los espíritus. El último nivel, *Posesión*, falla totalmente. Algunos rumores sugieren que incluso podría volver al vampiro más susceptible a la posesión o manipulación por parte del espíritu contra quien iba dirigido.

### Majestad

Majestad es una Disciplina peligrosa de emplear en la Sombra. Al igual que Dominación, las tiradas sufren una penalización de -4 contra los espíritus. Peor aún, si un vampiro sufriera un fallo dramático en cualquier tirada de Majestad, la tirada atraería la atención negativa de prácticamente todos los espíritus de la zona.



### **Ofuscación**

Ofuscación funciona en la Sombra como en el mundo físico, sin ningún cambio.

### **Pesadilla**

La Disciplina Pesadilla opera en un nivel absolutamente más primordial que algunas de las otras Disciplinas que afectan a la mente (Dominación o Majestad). Por ello no sufre penalización alguna cuando se emplea en espíritus dentro de la Sombra. La única excepción a ello es Pavor Mortal, a la que serían inmunes los espíritus, puesto que no se ven afectados por un miedo que funciona nivel humano.

### **Poderío**

Poderío funciona en la Sombra como en el mundo físico, sin ningún cambio.

### **Protean**

Protean funciona en la Sombra como en el mundo físico, sin ningún cambio.

### **Vigor**

Vigor funciona en la Sombra como en el mundo físico, sin ningún cambio.

### **Disciplinas de Alianza**

Las llamadas Disciplinas de Alianza (Crúac, Hechicería Tebana y las Espirales del Dragón) ganan todas ellas un +1 a sus tiradas al usarse en la Sombra. Los vampiros no saben porqué sucede ello, pero ello parece indicar que estas hechicerías están de algún modo relacionadas con el mundo invisible de los espíritus. Hay quien cree que Crúac en particular que se basa en la satisfacción de entidades invisibles (mediante la sangre derramada y el dolor), que pueden conceder estos poderes a cambio.

## **Prometeos y Changelings**

En general, asume que los Prometeos y los Changelings pueden entrar en la Sombra del mismo modo en que lo hacen los humanos. Los poderes tanto de los Creados como de los Perdidos no funcionan como deberían dentro de la Sombra. Asume que cualquier tirada que se emplee para afectar a los espíritus como si se tratara de un humano sufre una penalización de -2, salvo que el Narrador decida lo contrario.

**Tipo de Documento:**  
Oficial

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

**Digitalización:**  
Uxas

**Un documento de:**  
Requiem Nocte