



Sangre Tenebrosa

Como norma general, los vampiros tienen poca relación con los espíritus y el Reino Umbrío. La sociedad vampírica está mucho más arraigada en el mundo físico que la de los magos y los hombres lobos (después de todo, es allí donde se encuentra la sangre). La Disciplina de Sangre Tenebrosa proporciona un medio para los vampiros interesados en interactuar con el mundo espiritual. A discreción del grupo, Sangre Tenebrosa puede ser una Disciplina única ligada a una línea de sangre hasta ahora desconocida, una que camina entre las sombras y trata con espíritus. El clan padre de esta disciplina probablemente sería el Mekhet (¿Quién sino las Sombras?).

Hay otras opciones. Si tu deseas una crónica que relacione los orígenes del vampirismo con el mundo espiritual, se puede hacer que Sangre Tenebrosa sea una Disciplina común, disponible para todos los clanes, pero como Disciplina *fuera-de-clan*. En general, el origen de esta disciplina puede situarse en cualquier facción que elijas; los espíritus están en todas partes del mundo, de modo que la interacción de los vampiros con ellos es algo que es producto de las circunstancias.

• Pulso de lo Invisible

La Bestia en cada vampiro tiene una comprensión instintiva de donde encontrar la sangre que ansía. Algunos aprenden a extender este instinto para incluir en él el flujo de la Esencia alrededor del mundo, algo más extraño a sus impulsos naturales. Este poder otorga al vampiro un sentido de cuando están sucediendo fenómenos espirituales en las cercanías, y la oportunidad de ubicarlos con mayor exactitud.

Coste: — o 1 Vitae

Reserva de dados: Este poder no necesita tirada, y se considera que siempre está activo. El personaje hace una tirada de Astucia + Ocultismo siempre que suceda un fenómeno espiritual cerca. El éxito le proporciona al personaje algún estímulo notable, normalmente algo que no ha sentido desde su Abrazo (como ponerse sus pelos de punta, por ejemplo). Cuando esté alerta de tal suceso, el personaje puede gastar 1 Vitae para reforzar este sentido durante el resto de la escena. Se vuelve capaz de ver loci, márgenes, otros fenómenos espirituales y espíritus en Crepúsculo, aunque no adquiere ninguna capacidad de tocarlos o afectarlos. Para algunos vampiros, este sentido también se manifiesta como un olor, sonido o sensación táctil. Un personaje puede tratar de comunicarse con un espíritu en Crepúsculo que pueda ver, pero este poder no le proporciona la habilidad de entender su extraño idioma. Afortunadamente, algunos espíritus pueden hablar los lenguajes de la Tierra. Los Vampiros que viajan en Crepúsculo (mediante *Proyección del Crepúsculo*) no disparan el sentido de lo sobrenatural del personaje, pero pueden ser vistos si el personaje gasta sangre. *Mira la barra lateral de "Choque de Voluntades" en Vampiro: El Réquiem, p. 119. El personaje usando Pulso de lo Invisible debería tirar Astucia + Empatía + Sangre Tenebrosa)*

Acción: N/A, o Refleja



•• La Sangre es Vida

Hay poder en la sangre, ése es un hecho que los vampiros probablemente reconocen más claramente que otras criaturas. Los Vástagos saben que son antinaturales, que hay más en la Vitae que los mantiene que simple sangre robada a la humanidad para evitar que otro Réquiem acabe. Con este poder, un vampiro aprende a transformar su Vitae en Esencia, una sangre vital de otro tipo, y permitir que otras criaturas la consuman.

Con un uso exitoso de este poder, el personaje derrama una cantidad de su Vitae en el suelo. Al hacerlo, la Vitae deja de ser el poderoso símbolo de su no-vida y queda empapada de Esencia. El Vástago podría lamerla si quisiera, pero no obtendría nada de ella. En cambio, los espíritus y otras entidades que manipulan Esencia, pueden absorber un punto por turno de esta Esencia libre como una acción instantánea. Ello es un festín para la mayoría de espíritus. Al cabo de un minuto, toda Esencia que no haya sido consumida se disipa.

Aunque este poder no otorga al vampiro ninguna habilidad para órdenes a los espíritus, sí que crea el potencial para ejercer una influencia real sobre ellos. Los espíritus necesitan Esencia para vivir y hacerse fuertes, y (en general) suelen ser proclives al soborno. Algunos espíritus pueden incluso poseer cuerpos humanos y negociar con un vampiro el intercambio de “donantes” voluntarios a cambio de la Esencia que el vampiro puede proporcionar.

Coste: 1 Voluntad

Reserva de Dados: Fuerza + Ocultismo + Sangre Tenebrosa

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El personaje solo tiene éxito en contaminar parte de su Vitae, sin transformarla en Esencia. Haz una tirada de la Potencia de Sangre del personaje. Cada éxito le contamina un punto de Vitae. El personaje debe expulsar de su cuerpo cualquier Vitae contaminada en exceso a la que estuviera derramando (normalmente, el Vampiro tose violentamente para ello).

Fallo: El personaje falla en transformar su Vitae en Esencia. Puede intentarlo de nuevo, pero ello le cuesta otro punto de Voluntad.

Éxito: El personaje transforma parte de su Vital en Esencia al derramarla sobre el suelo. Puede transformar tantos puntos de Vital como éxitos obtenidos, aunque no es necesario que aplique todos los éxitos.

Éxito Excepcional: El personaje puede transformar abundante Vitae en Esencia.

••• Bajo la Piel del Mundo

Un vampiro es una criatura del mundo real, el mundo sólido en el que la sangre caliente fluye de las venas del ganado hacia las bocas de los Vástagos. Puede haber lugares más etéreos en el complejo mundo, pero si no hay sangre allí, ¿para qué molestarse? Algunos Vástagos encuentran una razón. Allí hay secretos que descubrir rutas de escape que trazar, aliados y primos que encontrar, y, lo más importante para algunos, ventajas que obtener sobre otros Vástagos. Un vampiro con este poder aprende a caminar de lado a través de grietas entre los mundos, pasando del mundo físico hacia el Reino Umbrío o viceversa. En un locus, el Vástago centra su voluntad y se obliga a sí mismo a atravesar la Celosía.



Mientras esté en el Reino Umbrío, el vampiro debe preocuparse acerca de todos los peligros de ese lugar. Los espíritus (y sus primos mayores, los dioses de ese reino) son una amenaza tan grande para los vampiros como lo son para los humanos. Peor aún, no hay sangre que los vampiros puedan consumir. El vampiro aún debe gastar un punto de Vital para continuar funcionando cada día, y así tiene algún sentido del tiempo, pero el impulso de dormir durante el día desaparece. Los vampiros que pasan demasiado tiempo en la Sombra harían bien en preguntar a un espíritu la hora que es antes de regresar, asumiendo que el locus que están empleando para viajar no está sellado lejos de la luz solar.

Afortunadamente hay otras ventajas. El mundo espiritual es llamado la Sombra porque mayoritariamente es un reino de noche. Un vampiro no necesita temer el sol en la mayoría de lugares allí. No obstante, Hay algunos lugares (y pueden aparecer de golpe sin previo aviso) en los que el sol tiene un fuerte reflejo en el cielo del Reino Umbrío. Hay desiertos fuertemente soleados, algunas regiones tropicales, y otros lugares con una fuerte resonancia solar. El simbolismo solar es tan peligroso para los Vástagos como los rayos del sol, y un vampiro debe vigilar con ello.

Coste: 1 Voluntad

Reserva de Datos: Inteligencia + Ocultismo + Sangre Tenebrosa.

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El personaje falla en abandonar el mundo en el que se encuentra. El no puede volver a intentar caminar de lado durante un día entero, lo que puede implicar problemas si el personaje se encuentra actualmente en el Reino Umbrío.

Fallo: El personaje falla en viajar al otro mundo. Puede volver a intentarlo al siguiente turno, pero le cuesta otro punto de Voluntad.

Éxito: El personaje se desvanece del mundo en el que se encuentra actualmente y atraviesa la Celosía, apareciendo al cabo de 30 segundos (unos 10 turnos) en el otro lado. Sólo entidades poderosas con la capacidad de afectar criaturas que no se encuentran en ningún mundo pueden atacar o influenciar al personaje: para el resto, está fuera de alcance.

Éxito Excepcional: El personaje realiza la transición entre mundos muy rápido. Reaparece en el próximo turno y puede actuar de modo normal.

Modificadores Sugeridos

Modificador Situación

+2 El locus es de nivel ••••+

+1 El locus es de nivel •• o •••

+1 El vampiro mira fijamente una superficie reflejante

-2 Es de día en el mundo físico

También se aplica una penalización basada en la fuerza de la Celosía local.

Nota de Uxas:

El documento **Vampiros en la Sombra** (extraído, al igual que éste, del Book of Spirits), nos ofrece algunas reglas distintas en cuanto a los efectos de la Sombra sobre los vampiros (en concreto, respecto a la alimentación y a la luz solar). Dado que esa sección estaba explícitamente dedicada a explicar esos efectos, y la mención que se hace aquí de ellos es tangencial, recomiendo emplear la versión que se ofrece en ese documento en vez de la de éste.



•••• Camino desde la Perdición

Con este poder, un vampiro puede hacer que tanto él como otros crucen la Celosía. Debe invocar este poder en un locus, donde la frontera ya es delgada. También debe establecer contacto físico con los que intenta dirigir al otro mundo, ya sea con contacto directo o mediante otro personaje. Un vampiro puede hacerlo para ayudar a toda su cuadrilla a escapar de la Muerte Definitiva en cualquiera de los mundos, o para llevar a algunos aliados consigo para ayudarlo a hacer el trabajo sucio. Sea cual sea la razón, este es el modo en el que un vampiro puede llevar (y regresar) al Reino Umbrío a otros sin Sangre Tenebrosa.

La tirada para cruzar la Celosía es la misma que la de *Bajo la Piel del Mundo*, con una penalización adicional por cada viajero adicional que atraviere la Celosía. Además, un viajero inconsciente impone una penalización de -2 dados, un viajero activamente involuntario un -4. Los resultados, como la velocidad de transición, son asimismo iguales. Si el personaje sufre un Fallo Dramático, no puede volver a intentar cruzar de lado durante todo un turno, ni ser empujado por otro vampiro usando *Camino desde la Perdición*. No obstante, los vampiros que no pudo hacer cruzar pueden aún intentar cruzarse a sí mismos.

Coste: 1 Vitae por pasajero, 1 Voluntad

Acción: Instantánea

••••• Involucrando al Diablo

Este poder es aterrador para aquellos vampiros que conocen incluso un poco del mundo espiritual. El vampiro invita a un espíritu a entrar en su carne fría para formar una síntesis impía, algo que no es ni Hombre, ni Bestia, ni Espíritu. Esta es una proposición peligrosa para ambas entidades, pues otorga a ambas una medida de control sobre el poder resultante. El cuerpo sigue siendo el del vampiro, con acceso tanto a la Vitae como a las Disciplinas (y a las debilidades), pero adquiere algunos rasgos que reflejan al espíritu. Una unión con un espíritu ígneo (lo que sería una idea terriblemente mala) enrojecería el pelo del vampiro, proporcionaría algo de calor a su carne fría, y ocasionalmente dejaría débiles estelas de humo. Los espíritus de conceptos menos físicos son menos obvios: un espíritu de la avaricia podría cambiar el color de los ojos del vampiro a verde.

Mientras comparten el mismo cuerpo, el vampiro y el espíritu actúan como uno. Ambos perciben todo lo que el cuerpo percibe, y se asume que sus voluntades están alineadas. Los dos realizan una única acción (como si fueran un único personaje) en cualquier turno de combate. Cualquier cosa que uno desee hacer y a lo que el otro no se oponga se hace. Por ejemplo, un espíritu que desea aspirar y oler los aromas del lugar a través de la nariz del vampiro puede hacerlo, siempre y cuando el vampiro no se niegue a respirar. Cuando hay un conflicto, el vampiro tira Aplomo + Compostura + Potencia de Sangre contra el Poder + Precisión del espíritu. El vencedor determina la acción por ese turno. Si ambos empatan, el cuerpo titubea bajo ese control nada claro y no realiza ninguna acción ese turno. Este retraso sucede incluso si la acción enfrentada sería refleja normalmente (como inhalar). Esta es una de las muchas razones por las que es sumamente importante para el vampiro y el espíritu trabajar sus objetivos con tiempo.



Al igual que la síntesis permite usar normalmente cualquier Disciplina del vampiro, también permite usar la mayoría de Númenes del espíritu. La criatura en síntesis puede emplear cualquier Numen que no requiera que el espíritu sea efemeral (como sucede con *Reclamación* o *Posesión*). El espíritu tampoco puede emplear *Descorporización* o cualquier otro Numen que lo separara de la forma unida hasta que el vampiro lo libere o le obligue a irse. Sea como sea, la entidad mezclada sólo puede realizar una acción por turno (la entidad no puede emplear un Numen y disparar a alguien a la vez).

Coste: 1 Vitae (el espíritu debe gastar 1 Esencia)

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Sangre Tenebrosa

Acción: Extendida (5 Éxitos por rango del espíritu; cada tirada representa un minuto de dedicación)

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: La tirada falla. La Bestia se niega a unirse con el espíritu, y la síntesis falla. Tanto el vampiro como el espíritu sufren un punto de daño letal (en su carne y Corpus, respectivamente) y no pueden volver a intentarlo hasta la próxima noche.

The Beast refuses to join with the spirit, and the synthesis fails. The character and the spirit both suffer one point of lethal damage (to their flesh and Corpus, respectively) and may not try again until the next night.

Fallo: No se acumulan éxitos.

Éxito: Se acumulan éxitos. Si el personaje alcanza el número requerido de éxitos, logra persuadir a su cuerpo y a su Bestia para aceptar la fusión con las energías espirituales. Por cada tres círculos que el espíritu tenga en Poder, la síntesis añade un círculo a uno de los Atributos de Poder (Inteligencia, Fuerza, Presencia), a elección del personaje. Lo mismo sucede con cada tres puntos que el espíritu tenga en sus atributos de Precisión y Aguante.

La síntesis finaliza cuando tanto el vampiro como el espíritu acuerdan separarse. El vampiro puede tratar de obligar al espíritu a irse sin que éste lo desee, mediante una tirada de Aplomo + Compostura, enfrentada por el Poder + Aguante del espíritu. El espíritu puede tratar de escapar de la síntesis sin el acuerdo del vampiro mediante una tirada de Poder + Precisión, enfrentada por el Aplomo + Compostura del vampiro. En cualquier caso, el conflicto interno ocupa una acción instantánea. El vampiro puede añadir su Potencia de Sangre a su tirada gastando 1 Vitae, mientras que el espíritu puede añadir dos dados a su tirada por cada punto de Esencia que gaste.

Éxito Excepcional: Se acumulan muchos éxitos.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalización:
Uxas

Un documento de:
Requiem Nocte