



Variantes y Combinaciones de DISCIPLINAS de VAMPIRO: LA MASCARADA

*Estudio sobre las variantes y las combinaciones avanzadas de poderes de la sangre Cainita realizado por **Ruxandra Stanescu**.*

Piel de Oso

Animalismo 2, Protean 4

De acuerdo con las leyendas, algunos berserkers adoptaban el terrorífico aspecto de osos cuando estaban en medio del fragor de la batalla. Aunque no todos los Einheirjar son auténticos berserkers, aquellos con esta capacidad han dominado los medios para simular la piel del oso, confiriéndoles una resistencia adicional y una apariencia terrible.

Sistema: el Einheirjar debe estar en frenesí antes de poder usar este poder. El jugador gasta un Punto de Sangre. Posteriormente, durante unos cuantos segundos, los músculos del vampiro se retuercen y se hinchan, y un espeso pelaje aparece por todas aquellas zonas en la que normalmente tiene pelo. La boca del vampiro se agranda y es capaz de arrancar miembros de un mordisco, mientras la piel se endurece y vuelve insensible. En este estado, el einheirjar adquiere dos dados adicionales en todas las tiradas de Fuerza y Resistencia, incluyendo la absorción de daño; la piel es tan espesa que incluso protege contra la luz del sol (la bonificación a la Resistencia se aplica a las tiradas de absorción contra la luz solar). Una vez invocado, la Piel de Oso se mantiene mientras que el personaje siga en frenesí.

Garras de Fenrir

Fortaleza 2, Protean 2

Muchos de los vargr del gélido norte confían en sus magníficas habilidades de caza a la hora de buscar sus presas, combinadas con las armas naturales que les otorga el poder de las Garras de la Bestia. Después de todo, las garras innatas que se adquieren con esta Disciplina de Protean no pueden perderse o ser robadas. Sin embargo, algunos vampiros de especial fiera aumentan este armamento natural con garras más parecidas a las del Lobo Fenris, el gran lupino enemigo de los dioses. Las garras de estos einheirjar tienen quince centímetros de longitud, son prácticamente irrompibles y de un color casi metálico.



Sistema: Siempre que el einheirjar active la Disciplina Garras de la Bestia, hace crecer unas garras grisáceas de quince cm. de longitud en lugar de las típicas uñas de tres cm. de la Disciplina. Estas armas cortantes infligen un daño agravado de Fuerza +3 en combate cuerpo a cuerpo, y mientras permanezcan unidas al vampiro en cuestión son casi indestructibles; con la suficiente fuerza (o Potencia), el vampiro puede atravesar una armadura de acero, muros de madera o piedra (cualquier cosa que pudiera ser rota con hasta diez éxitos de Fuerza puede serlo también por estas garras, sin dañarlas). Por el contrario, el vampiro sufre una penalización de dos dados en todas las tareas de Destreza que requieran una manipulación con cierto control siempre que lleve estas garras.

Hibernación

Animalismo 4, Fortaleza 2

En los duros inviernos, muchos animales conservan sus reservas de comida y duermen durante muchas frías y hambrientas noches. Los vampiros pueden a veces emular este comportamiento durmiendo durante largos periodos cuando el ganado es escaso, para despertar posteriormente. Con la hibernación (palabra que proviene del latín hibernare, pasar el invierno, aunque la habilidad puede usarse en cualquier época del año), el einheirjar preserva su reserva de sangre y así puede sobrevivir durante varios días tras despertarse antes de tener la necesidad de cazar.

Sistema: un vampiro que voluntariamente entre en letargo puede usar esta habilidad para conservar las reservas de sangre para su uso posterior tras despertar. El vampiro debe hacer una tirada de Resistencia + Supervivencia (dificultad 8). Cada éxito le permite al vampiro retener un Punto de Sangre a pesar de permanecer en letargo, hasta el límite de su actual Reserva de Sangre. Por tanto, si un einheirjar con, este poder entra en letargo voluntariamente con tres Puntos de Sangre y tiene un éxito, entonces se despertará conservando un Punto de Sangre; si hubiera tenido cuatro éxitos, se habría despertado con tres Puntos de Sangre. El uso de este poder no significa que la sangre no pueda ser robada por la Taumaturgia u otro ataque mientras el vampiro duerme; simplemente permite al vampiro almacenar la sangre que de otra forma sería consumida durante el letargo.

Don de Loki

Protean 6

Un vampiro que reciba el Don de Loki posee la habilidad de adoptar la forma del último ser del que se haya alimentarlo, sea este humano, Cainita o animal. El vampiro no adquiere Disciplinas, conocimientos o habilidades de este, pero se convierte en una imitación perfecta. Esto le permite ocultarse durante un corto espacio de tiempo o, en el caso de los animales, evitar el hedor a corrupción que normalmente se asocia a los Cainitas.

Sistema: Una vez que el vampiro haya bebido la sangre del objetivo, puede adquirir la apariencia de este. Cuesta dos puntos de sangre, y se tardan dos turnos (o uno gastando un Punto de Sangre más). El jugador tira por Manipulación + Subterfugio (dificultad 9), y por cada éxito puede conservar esa apariencia durante una hora, hasta un límite de sangre disponible. En caso de Fracaso, la transformación falla, y el vampiro ya nunca puede adoptar más la forma del objetivo. La transformación termina automáticamente al amanecer. Un vampiro que use el Don de Loki posee la forma del objetivo a efectos de cualquier forma de detección, incluyendo Visión del Alma. Esto también funciona al adoptar el aspecto de un mortal en vez del de un vampiro. Sin embargo, la Visión del Alma podrá revelar su estado emocional.



Regresión

Protean 7

Este poder permite a un vampiro regresar temporalmente a su mortalidad, suprimiendo los rasgos animales resultantes del frenesí. No todos los Gangrel antiguos ostentan este poder, y su uso es motivo de discusión en las Asambleas. De hecho, algunos Gangrel creen que es una negación de mal gusto de su propia naturaleza. La intensidad de la regresión es variable e impredecible, pero para muchos Gangrel antiguos, es la única manera de regresar a lo que una vez fueron.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de sangre y hace una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6). El número de éxitos determina el número de rasgos animales que desaparecen:

Un éxito - 1 rasgo

Dos éxitos - 4 rasgos

Tres éxitos - 9 rasgos

Cuatro éxitos - 16 Rasgos

Estos rasgos permanecen ocultos durante la escena o hasta que el vampiro caiga en un frenesí. Este vampiro también recupera los Atributos Sociales que hubiese perdido al usar este poder, uno por cada éxito.

Viento Salvaje

Animalismo 4, Protean 4

Un vampiro que posea este nivel de poder, ha desarrollado el arte de Surcar el Viento Salvaje hasta un grado capaz de afectar al cuerpo de la criatura. El cuerpo del vampiro permanece en un trance inmóvil similar al letargo, pero el animal poseído adquiere algunos de los rasgos de este. Este poder es un secreto celosamente guardado del Clan Gangrel. Incluso si se descubriese, implicaría traspasar el alma de un animal hasta un grado que resultaría incómodo para la mayoría de los clanes.

Sistema: Este poder es básicamente una versión mejorada Surcar el Viento Salvaje (Animalismo 4) que permite obrar cambios físicos en el animal poseído. El jugador gasta un punto de sangre y hace una tirada normal de esta habilidad (Carisma + Trato con Animales, dificultad 8). En lugar de la tabla de Surcar el Viento Salvaje, usa la siguiente:

Un éxito - Puedes usar Auspex y Presencia

Dos éxitos - Puedes usar Dominación, Dementación y Animalismo

Tres éxitos - Puede usar Taumaturgia, Quimerismo y Fortaleza

Cuatro éxitos - Puedes usar Protean y Potencia

Cinco éxitos - Puedes usar Celeridad y gastar puntos de sangre para mejorar los Rasgos

El vínculo entre animal y vampiro es mucho más fuerte en este poder que en el original. Debido a esto, el jugador no necesita gastar Fuerza de Voluntad para hacer que el animal actúe en contra de su instinto, y con cinco éxitos o más, puede gastar sangre (de la reserva de sangre del animal) para mejorar sus atributos físicos. Sin embargo, si se gasta más de la mitad de la reserva de sangre, el animal muere instantáneamente, llevándose consigo la mente del vampiro.

Esta posesión completa tiene un efecto secundario: nubla el alma del vampiro con los instintos y la naturaleza del animal. Este efecto debería interpretarse, y se mantiene durante mucho tiempo después de romperse el contacto. Gastando temporalmente ocho puntos de Fuerza de Voluntad se puede superar el efecto más rápidamente, pero el vampiro sólo se libraría totalmente de la influencia del animal con el paso de los años.



Si el animal poseído muere o se ve presa de una gran tensión, como la ocasionada por una pelea o una cacería, puede que el vampiro sufra daños. El jugador debe hacer una tirada de Astucia + Empatía (dificultad 8) para que el vampiro no se vuelva loco. Si se pifia, este vuelve a su propio cuerpo, pero cree ser el animal. Un Fracaso significa que el vampiro regresa y cae inmediatamente en un frenesí. Todos los éxitos significan que el vampiro puede seguir controlando al animal, o puede regresar sin problemas. Al usar esta habilidad durante el día, el jugador debe hacer la tirada habitual para permanecer despierto.

Leer los Vientos

Animalismo 4, Auspex 5

Numerosos animales pueblan la noche, y un vampiro que posea este poder tiene la habilidad de ver a través de los ojos de todos ellos. Con un poco de concentración, el vampiro es capaz de ver todo aquello que puede ver un animal en la zona. Este poder también puede usarse para obtener una impresión general del estado de los animales, de la zona o de acontecimientos inminentes como desastres o tormentas.

Sistema: El jugador hace una tirada de Percepción + Trato con Animales (dificultad 7), y el vampiro abre su mente a los animales de la zona. Por cada éxito se aumenta la extensión de terreno que se puede percibir, aun- que observar zonas muy extensas puede desbordar al vampiro con demasiada información.

Éxitos	Distancia	Detalle
1	<i>Al alcance del oído</i>	Impresión general
2	<i>Un Km. y medio</i>	Detalles borrosos
3	<i>Unos kilómetros</i>	Ver detalles
4	<i>80 kilómetros</i>	Ver detalles, oír vagamente
5	<i>160 kilómetros</i>	Ver y oír con claridad

El jugador debe dividir los éxitos obtenidos entre la distancia y el detalle. Por ejemplo, si un jugador ha conseguido cuatro éxitos, puede usar tres para obtener una distancia de un par de kilómetros y uno para obtener una impresión general (llueve). En lugar de esto, también puede gastar tres para ver en detalle cosas a una distancia a la que alcanza el oído, como si hay un Lupino en la zona. Con un solo éxito, el vampiro obtiene una impresión general de la zona en la distancia a la que alcanza el oído. No puede ver cosas Ofuscadas u ocultas mediante este poder. Los Gangrel suelen usar este poder mientras están enterrados.

Convocar la Cacería Salvaje

Animalismo 5, Protean 4

Antaño, cuando los Gangrel recorrían abiertamente las estepas, este poder se utilizaba más. Permite a un vampiro convertir a sus Ghouls en Cacería Salvaje, una manada de animales salvajes que corren con él por las estepas. En este proceso, el vampiro también transfiere parte de su Bestia a sus seguidores, lo que dificulta la caída en el frenesí. Sin embargo, sus seguidores se abandonan a la Rabia de la Sangre. La Cacería Salvaje permanece cerca del vampiro durante la transformación, y nunca se pierden de vista. Atacarán a todo aquello que se cruce en su camino, y lo harán pedazos. El propio vampiro es inmune al frenesí y al Röttschreck. Este conserva sus emociones, incluyendo la rabia, pero la Bestia no puede dominarle o debilitar su coraje.



Sistema: Un vampiro no necesita estar cerca del frenesí o sumido en este para usar este poder. Los ghouls que se utilicen deben verle cuando este active el poder. El jugador tira por Manipulación + Trato con Animales (dificultad 6) y cada éxito afecta a uno de los ghouls (ya sean humanos o animales). Si la tirada falla, el jugador debe tirar para evitar el frenesí (dificultad 7). Un Fracaso provoca un frenesí automático.

Los ghouls afectados sucumben al frenesí con todas las ventajas normales de este (ignorar las penalizaciones por daño, resistirse a la Dominación, etc.), pero no se atacan entre sí ni atacan al vampiro. Harán todo lo posible por permanecer a la vista de su amo, pero en caso de que no lo consigan, sus mentes se calman de repente. La Cacería Salvaje no conoce el miedo, y atacará a cualquier criatura que se le ponga por delante. Todos los componentes desarrollan también las Garras de la Bestia (Protean 2), aunque el Narrador o el jugador deben anotar que se gasta un punto de su reserva de sangre al hacerlo. Estas garras se retraen al desaparecer el frenesí.

El vampiro es inmune a las pruebas de Frenesí y Röttschreck. La Cacería Salvaje termina al amanecer.

Verdad de la Sangre

Auspex 4; Extinción 2

La justicia Assamita es directa e inmisericorde, y tiene mucho que ver con los principios de la islámica. Sin embargo, los Assamitas poseen métodos de asegurar que sus juicios se basan más en la verdad que los del mortal más seguro. Este poder utiliza la sangre del individuo al que se interroga como medio para averiguar no sólo lo que hay de verdad en sus palabras, sino también la verdad oculta detrás de ellas. El interrogador derrama la sangre del sujeto en su mano y la mantiene en ella durante el interrogatorio. La sangre se va apagando lentamente a lo largo de la escena, dejando escapar una débil neblina roja. Esta se reduce a vapor hacia el final de la escena y no puede usarse para nada más.

Sistema: El jugador debe poseer un punto de la sangre del sujeto para usar este poder, que dura lo mismo que la escena o hasta que el personaje suelte la sangre. El jugador tira por Percepción + Subterfugio (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo) por cada afirmación que se quiera examinar con este poder. El grado de éxito obtenido en la tirada indica el grado de verdad o falsedad que observa el interrogador.

Un éxito: El personaje sabe si se está diciendo una mentira, una verdad a medias o una verdad total.

Dos éxitos: El personaje sabe cual es la razón emocional (miedo, orgullo, lealtad) que motiva cualquier mentira o verdad a medias, aunque no conoce la verdad completa.

Tres éxitos: El personaje obtiene toda la verdad, ya que el objetivo la conoce conscientemente.

Cuatro éxitos: El personaje se da cuenta de todo lo que sabe el personajes sobre el tema del que se hable incluso información de la que el objetivo no es consciente que recuerda pero no comprende, o que ha perdido debido a los efectos de una Dominación.

Cinco éxitos: El personaje experimenta visiones vagas de la verdad real que hay tras la afirmación, e incluso recibe pistas veladas de información que el propio objetivo no tiene.



Templanza de Sangre

Fortaleza 2, Extinción 4

Este poder, que data de antes de la creación del acero de Damasco, se ha utilizado con gran frecuencia a lo largo de las cruzadas. Los Assamitas crearon Templanza de Sangre para reforzar el bronce y el hierro de sus armas, lo que les permitía soportar el combate constante. En vez de envenenar sus hojas, los Assamitas les transmiten parte de su propia resistencia por medio de su sangre. Algunos visires usan este poder para preservar sus reliquias más antiguas, y las tabletas de arcilla en las que se encuentra la historia más antigua del clan han gozado de los beneficios de una Templanza de Sangre repetida.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad, y el personaje cubre el objeto para reforzarlo con su sangre. La cantidad de sangre utilizada depende del tamaño del objeto: un punto de sangre por cada 30 centímetros. De este modo, una espada de tamaño medio requiere tres puntos de sangre, mientras que una lanza puede requerir hasta 15. En una armadura deben gastarse tres puntos por cada dado adicional de daño que se quiera que absorba. El coeficiente básico de daño de un arma se aumenta en un dado, y se la puede hacer indestructible a todo salvo a un poder sobrenatural con un coeficiente superior a la Fortaleza del personaje o a una fuerza física descomunal, como la de un terremoto. La armadura obtiene un dado adicional de daño absorbido y se hace también invulnerable a la mayoría del daño, aunque el que la lleva puede recibir daño a través de ella. Este poder se puede aplicar a objetos sólidos aparte de las armas y la armadura a discreción del Narrador. No se pueden reforzar objetos flexibles como látigos, armaduras de cuero o túnicas de seda.

Limpieza con Sangre

Extinción 6

Los Assamitas han afirmado siempre que su Disciplina principal, la Extinción, no surgió con fines puramente militares, sino para otros propósitos. Este poder demuestra esa afirmación. Un Assamita puede usar su propia sangre para bañar a un sujeto dispuesto y purificar así la mente de este de la mayoría de las influencias sobrenaturales. Este poder suelen usarlo los Assamitas que vuelven de Europa o Taugast a Alamut tras un largo período de tiempo en estos lugares para asegurar que no se les ha vuelto contra el clan.

Sistema: El personaje toca al sujeto y gasta un número de puntos de sangre igual a la Fuerza de Voluntad de este. El sujeto tira por Fuerza de Voluntad una vez por cada influencia exterior mental o emocional bajo la que se encuentre. La dificultad es igual al nivel del poder en cuestión + 3, o de siete si dicho poder carece de nivel. El éxito hace que se anule esa influencia. Este poder puede anular influencias transportadas en la sangre u ocasionadas por esta, incluyendo el pacto de sangre, así como las simples técnicas mundanas como el lavado de cerebro.

Puede anular los efectos de magia o Taumaturgia, pero el personaje que usa el poder debe poseer un nivel de Taumaturgia igual al lanzador de la maldición.



La Intención del Artista

Auspex 3

Mediante este don, un Toreador puede penetrar en el alma de una obra de arte inanimada que esté examinando. Mediante esta observación podrá interpretarla mejor, quizá comprendiendo el estado mental del artista, la relación de éste con su trabajo y las fases del propio proceso creativo. Gran parte de esta información se revela mediante una serie de imágenes cada vez más pálidas a medida que se adentra en el pasado. Algunos Toreador emplean este poder para criticar una obra, mientras que otros lo hacen para vigilar a sus protegidos en busca de cualquier rebelión o tristeza muda, o bien para descubrir la "verdadera" historia detrás de una propuesta de alianza. Hasta ahora la Disciplina se ha demostrado ineficaz en obras "vivas", como en una representación teatral, una canción, una música interpretada o una narración. Las especulaciones sobre los motivos sugieren que en este caso la obra depende, aunque sea de forma inconsciente, de las intenciones del intérprete, mientras que una pieza inanimada no suele verse "contaminada" por tales cosas.

Sistema: el jugador tira Percepción + Auspex (dificultad 7) por cada obra que quiera examinar. El número de éxitos determina cuánto percibirá, y la dificultad aumentará si trata de "leer" una pieza con múltiples artistas o un periodo de creación muy largo. Cosas como catedrales, castillos y demás convertirán al Toreador en un vegetal gimoteante por la sobrecarga de información.

1 éxito: sensaciones generales sin contexto histórico (*El artista estaba melancólico durante la creación*).

2 éxitos: más específico, una vaga sensación histórica (*Sentía melancolía al empezar, pero creo que su felicidad aumentó a medida que el trabajo progresaba. Quizá le animaran los resultados, o puede que algo cambiara su vida*).

3 éxitos: surgen detalles, junto a una difusa secuencia histórica (*Al principio no le gustaba el tema, motivo por el que odiaba la obra; sin embargo, tras un tiempo tanto, él como el retratado se conocieron mejor y todo fue más fácil*).

4 éxitos: tienes una idea clara sobre el estado emocional del artista, y una idea bastante razonable del proceso temporal de creación.

5 éxitos: ves las fases del proceso, y sabes cómo se sentía el artista en cada una de ellas.

El Don del Embajador

Presencia 5, Auspex 3

La tarea más complicada de un diplomático es comprender lo que la gente quiere oír, de modo que se muestren inclinados a una determinada sugerencia. Con este poder un Toreador puede descubrir precisamente eso. No revela necesariamente todas las opiniones del objetivo, pero sí información valiosa que puede ser empleada para negociar, evitar traiciones, etc. A pesar de su nombre aparentemente inocuo, el Don del Embajador no siempre se usa de forma pacífica. Mediante el juicioso uso de este poder se pueden firmar alianzas con enemigos, preparar matrimonios e iniciar guerras.

Sistema: el jugador gasta un punto de sangre y hace que su personaje se concentre durante un turno en el objetivo, sabiendo entonces lo que decir como respuesta a una situación dada. Si el personaje intenta imponer una idea que el objetivo cree claramente errónea (como convencer a un monje pacifista de que proponga la guerra, o a una persona feliz de que se suicide), se permitirá una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). El efectos dura un turno.



La Canción de Mefusine

Presencia 6

Este poder, que recibe su nombre de la legendaria progenitora (supuestamente feérica) de las casas Anjou y Lusignan, concede a un Toreador la habilidad de convencer a otro mediante el canto. Si el Artesano puede realizar una petición en forma de canción, las palabras tomarán el poder de una orden casi irresistible.

Sistema: iniciar este poder cuesta dos puntos de sangre y otro de Fuerza de Voluntad, momento en el que el jugador debe escribir al Narrador tanto la sugerencia que desea tejer en la canción como la naturaleza de la música. Todos los que oigan la voz deberán tirar inmediatamente Fuerza de Voluntad (dificultad 8) o se someterán a la petición sin ser conscientes de ello. El efecto durará mientras el Toreador siga cantando, o hasta que un objetivo abandone su presencia, Las órdenes que exigen a la víctima abandonar la presencia del vampiro pueden resistirse con otra tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8), una vez se apague el sonido de la voz encantada. Los que oigan la música pero no estén en la presencia inmediata del Artesano podrán notar algo extraño (Astucia + Subterfugio, dificultad 8) en el sonido, pero poco más que una interpretación sobresaliente. Los Toreador que oigan esta música se sentirán inmediatamente hechizados. Como ventaja adicional, el conocimiento de este poder reduce en uno las dificultades de todas las tiradas para cantar.

Doble Lengua

Presencia 6, Auspex 3

El Toreador puede camuflar sus palabras de tal modo que su objetivo oiga una cosa (el mensaje deseado) y todos los demás algo diferente. El oyente del mensaje real lo recibirá de forma subconsciente: las palabras serán tan claras como si el Toreador las hubiera pronunciado (como así ha sido). Los que usan este poder de forma regular lo describen como un mensaje real enterrado en las palabras que lo rodean, de este modo: “Buen día. ¿Soy Cómo está un Toreador usted? ¿Le y puedes apetecería escuchar mis dar un verdaderas paseo conmigo palabras?”. Todos oirán, “Buen día. ¿Cómo está usted? ¿Le apetecería dar un paseo conmigo?”, mientras el objetivo oye: “Soy un Toreador y puedes escuchar mis verdaderas palabras”. Este poder tiene diversos usos prácticos. Uno muy popular es “disciplinar” a un servidor o a un caballero, cuando en realidad se le alaba por un trabajo bien hecho. Otro se emplea durante los encuentros diplomáticos, cuando los Toreador cantan dulces palabras sobre las bondades de un rey, cuando en realidad hacen saber al objetivo que creen que el monarca es un patético botarate. En las Cortes del Amor la Doble Lengua ha demostrado ser vital para las damas que desean informar a sus caballeros de que aceptan sus atenciones, al tiempo que lo rechazan públicamente. Esta habilidad también crea valiosos mensajeros, ya que es posible ocultar los planes más secretos en las rimas más mundanas y absurdas.

Sistema: la duración es de un turno por punto de Fuerza de Voluntad gastado. Para descubrir como se recibe el mensaje se tira Manipulación + Empatía (dificultad 10 menos la Percepción del objetivo).



Dominar el Corcel Cautefoso

Presencia 3, Animalismo 2

Mediante el uso de este poder el Cainita puede hacer que las monturas enemigas se encabriten y retrocedan, de uno en uno o en masa, gracias a la mera fuerza de su mirada. El jugador también puede aumentar el coraje y disposición de los corceles aliados, permitiendo un mayor control en la batalla y dejando manipular a los animales para que realicen acciones impropias o entren en lugares de los que se alejarían.

Sistema: el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Trato con Animales (dificultad 7). Las monturas enemigas afectadas se aterrorizan y se vuelven prácticamente incontrolables. La dificultad de todas las tiradas de equitación aumentan en 3 y el combate montado se hace imposible. Las monturas amigas afectadas por el poder se hacen más sumisas (-2 a la dificultad de Equitación) y pueden ser forzadas a mantener la calma en situaciones que normalmente evitarían.

Espirit Corps

Potencia 5, Presencia 5

Un Brujah con este poder puede agitar el corazón de sus aliados concediéndoles coraje y fuerza en la causa por a que luchan. Una vez usado el poder, los afectados lucharán de una forma audaz y con una fuerza, siguiendo al cainita a la batalla contra el enemigo más imbatible.

Sistema: el jugador tira Carisma + Intimidación (dificultad7) cualquier poder opuesto que inspire miedo o que impida mentalmente a los afectados por Espirit Corps luchar tendrá un +2 a la dificultad. Además, todos los aliados afectados recibirán un círculo de Potencia durante la Escena por cada dos éxitos, ya sean mortales o ghouls o Cainitas.

El numero de éxitos obtenidos determina cuantos aliados se ven afectados:

- 1 Éxito:** Una Persona
- 2 Éxitos:** Dos Personas
- 3 Éxitos:** Seis Personas
- 4 éxitos:** 20 Personas
- 5 éxitos:** Todos los Aliados del Vampiro en la vecindad

Oscuridad Abrumadora

Ofuscación 1, Obtenebración 2

Se tira Astucia + Ocultismo (Dif 6). Si tienes éxito invocas a un grupo de sombras que se lanzará contra las fuentes de luz hasta apagarlas. Por cada éxito puedes apagar así un fuego del tamaño de una antorcha. Esto puede causar confusión entre los que no estén preparados.



Ojos Ensombrecidos

Obtenebración 3, Auspex 3

Se tira Destreza + Ocultismo (Dif 7). Esto crea un grupo de sombras alrededor de los ojos del objetivo, cegándolos completamente y dándoles un aspecto demoníaco. No importa el número de ojos del objetivo ni que sean de origen sobrenatural. El número de éxitos indica la duración del efecto.

Éxitos	Duración
1	un turno
2	un minuto
3	cinco minutos
4	media hora
5	una hora

También se puede usar de manera cosmética sin cegar. De esta manera causará terror a los que vean sus ojos, teniendo que superar una tirada de Fuerza de Voluntad (Dif 5) para no echar a correr.

Aceros Oscuros

Obtenebración 3, Potencia 3

Como el nivel 3 de Obtenebración. Se tira Manipulación + Ocultismo (Dif 7) y se gastan 2 puntos de Sangre. Por cada éxito se invoca un tentáculo que sale de las sombras y mide 2.5 metros de largo. Su Fuerza y Resistencia equivalen al doble del nivel de Obtenebración del personaje, mientras que la destreza queda determinada según las reglas (2ª o 3ª edición) que se utilicen para el tercer nivel de Obtenebración "Los Brazos del Abismo". Se puede gastar un punto de Sangre para aumentar en uno estas puntuaciones. Los tentáculos tienen seis niveles de salud y son heridos de la manera normal, además de por fuego y luz solar.

Parásito Sombra

Obtenebración 7

Basado en Los Brazos del Abismo, permite a uno de los tentáculos introducirse dentro de la víctima y expandirse reventándolo por dentro. Requiere el gasto de 3 puntos de sangre y una tirada de Destreza + Pelea a dificultad 7 (la Destreza + Pelea de los tentáculos, se entiende) para introducirse y luego una tirada de Resistencia + Pelea cada turno que el Lasombra se concentre en que se expanda. Los éxitos de esta tirada son el daño que provoca el tentáculo expandiéndose en el cuerpo de la víctima, a los que se le suma la puntuación de Fuerza del tentáculo como daño automático. Ah, y este daño es solo absorbible con Fortaleza, así que se supone Agravado...

Visión Oscura

Obtenebración 7

Un poder desarrollado para ver y escuchar de manera furtiva. Permite escoger una sombra desde la cual se puede ver y escuchar todo cuanto suceda alrededor de ella, como si el vástago estuviese dentro de esa sombra. No es necesaria tirada, solo el gasto de un punto de sangre y uno de voluntad para cada sombra que se vaya a utilizar de esa manera, durando el poder hasta el amanecer. No existe limitación de distancia para el poder (o sea, que si estoy en Moscú y me apetece ver (o espiar) algo en Sri Lanka, puedo hacerlo... siempre que sepa que sombra elegir).



Velo de Ausencia

Dominación 3, Obtenebración 3

Una vuelta de tuerca del Sudario de la Noche, combinando la intrusión del Abismo con la manipulación psíquica. En lugar de crear un manto de oscuridad palpable, este poder crea una zona de oscuridad a la que nadie mira, que la gente evita y que cualquiera que este mirando el paisaje pasara por alto (a no ser que sea de generación inferior al invocante o tenga algún merito raro de esos que no te afectan los poderes mentales, con lo cual tiene derecho a una tirada de Fuerza de Voluntad). Se gasta un punto de sangre y se hace una tirada de manipulación + Ocultismo a dificultad 7. Se crea un punto ciego en cualquier lugar que el invocante pueda ver, y puede moverlo a la velocidad de paso del vástago. Cualquiera que se de cuenta y quiera mirar dentro (segun lo dicho antes), debe tirar Fuerza de Voluntad a dificultad 7 y sacar mas éxitos que el invocante en su tirada. Si no los saca, ni siquiera piensa en hacerlo. Este poder es sobrenatural y se siguen las reglas de tirar Coraje si no estas familiarizado y todas esas cosas.

Apócrifos de Sangre

Auspex 1, Ofuscación 1

Es un intento por crear un lenguaje exclusivamente suyo, los Nosferatu han desarrollado diferentes metidos para codificar su habla y sus mensajes. Un grupo que habita en Oriente Medio usa los Apócrifos de sangre para las conversaciones privadas, que se basa en los matices de la consumación de sangre dentro del propio cuerpo. No obstante, los Nosferatu parisinos usan una variante con la que realizan escrituras invisibles. En ambos casos, sólo aquellos que dominen Apócrifos de sangre podrán entender el contenido. La mayoría de las familias que emplean este método dispone de un miembro que actúa de traductor, ya que sería impensable pretender que todos estuvieran versados en la misma arte.

Esta Disciplina permite a los vampiros comunicar información de dos formas. Si tiene que ver con el habla, los dos interlocutores habrán de encontrarse muy cerca para sentir el gusto y el olor de la sangre atomizada. El beso constituye la forma más segura. El segundo método, la escritura, permite al escriba dibujar pictogramas de sangre en sus ropas con su propio líquido vital. En realidad, la sangre nunca llega a tocar el material, sino que sus emanaciones impregnan la tela porosa para crear el mensaje. Tanto en uno como en otro caso, los Apócrifos de sangre no descodifican el cifrado; solo se percibe la tinta. Esto quiere decir que el vampiro que use esta Disciplina debe también conocer el código correspondiente. Por eso las familias de Oriente Medio y los Parisii mantienen con tanta eficacia sus secretos.

Sistema: Ya sea el vampiro receptor o emisor, el mensaje sea escrito o hablado, el personaje ha de invertir un punto de sangre para recuperar o transmitir el mensaje. En la comunicación oral, mientras los Nosferatu estén en contacto, no se necesita ninguna tirada. Para las misivas escritas, el personaje emisor debería realizar una tirada de Percepción + Subterfugio (dificultad 5) para determinar cuánto durará el mensaje (véase más abajo). La lectura del mensaje requiere un gasto de sangre, pero no hace falta ninguna tirada, siempre se salda con éxito a menos que haya expirado el plazo de duración..

Éxito	Duración de los mensajes escritos
1	dos días
2	cuatro días
3	una semana
4	un mes
5+	indefinidamente



Lamento del Lobo

Animalismo 1, Ofuscación 2

En tiempos remotos, el aullido del lobo se escuchaba por los bosques y montañas, era un método de comunicación con sus hermanos lejanos. Los Nosferatu y Gangrel que viven en las tierras salvajes del norte de Europa aprendieron a hacer lo mismo. Y así surgió el Lamento del Lobo. Este don permite al vampiro aullar un mensaje que el sonido transporta varias millas. Además, cualquier lobo que escuche el gemido lo potenciará con su propia voz. Si se hace de forma adecuada, una cadena de lobos puede transmitir el contenido durante docenas o incluso centenares de millas.

Cualquiera que los escuche oír un coro lúgubre que perfora el aire, y resuena por las cercanías. Sin embargo, quienes posean el Lenguaje animal percibirán una voz que acompaña al aullido. El contenido es breve, pero transmite imperativos emocionales y un mensaje general. Puede prevenir un peligro, convocar a un individuo, lamenta la muerte de alguien o transportar cualesquiera mensajes igualmente simples y cortos. El Lamento del Lobo tan sólo puede reproducir dos frases abruptamente.

Sistema: Para usar esta disciplina, el jugador relata el mensaje y el Narrador juzga si es demasiado complicado (recitarlo de un tirón debería valer). A continuación, el jugador realizará una tirada de Manipulación + Trato con Animales (dificultad 6) y entonces el vampiro emite su misiva con el aullido. Los éxitos determinan la distancia que viaja mediante las repeticiones de los lobos (véase más abajo). El fracaso quiere decir que no hay manadas en la zona (o no oyen el aullido), y la pifia atrae la atención de indeseables.

Éxitos	Distancia
1	5 millas
2	10 millas
3	50 millas
4	100 millas
5	250 millas

Puente Generacional

Animalismo 1

Este don es un pariente avanzado del Lenguaje animal y con él se ejerce tal control sobre las bestias naturales que los efectos se transmiten a los descendientes. Los animales afectados vagan por las tierras salvajes de Europa con una intención o un pensamiento particular grabado a fuego en sus mentes y en su propio ser. A menudo se convierten en guías que deben acompañar a viajeros con cierto "olor" (Nosferatu, en este caso) por rutas específicas. No obstante, algunas órdenes no son altruistas. Algunos animales pelean contra enemigos de talla superior porque un vampiro le ordenó a su tatarabuela que protegiera cierto dominio.

Sistema: Al igual que Lenguaje animal, el Puente generacional permite a los personajes tener control sobre las bestias. El mero hecho de hablar con ellos no requiere tirada alguna, pero para condicionar a la criatura y a sus descendientes, el jugador debe superar una tirada de Manipulación + Trato con Animales (dificultad 7). A partir de entonces, dependiendo del número de éxitos (véase más abajo), la bestia y su prole le obedecerán. De nuevo, dado que los animales son simples, también han de serlo los mandatos. "Trae a los que huelan como yo al sendero" o "ataca a cualquier que huela la muerte pero continúe hacia delante" son tareas válidas. El condicionamiento puede desaparecer si otro vampiro emplea la disciplina para transmitir nuevas instrucciones. En cualquier caso, el Puente Generacional no afecta a la progenie ya existente de los animales recién controlados.



Éxitos	Animales afectados
1	dos generaciones (el animal controlado y sus descendientes inmediatos)
2	tres generaciones
3	cuatro generaciones
4	cinco generaciones
5+	la familia queda vinculada a la orden eternamente

Disfraz Múltiple

Ofuscación 6

La mayoría de los Cainitas creen que la Ofuscación sólo sirve para ocultarse. Después de todo, los Nosferatu son horribles; ¿para qué iban a usar esta disciplina si no fuera para disimular su forma repugnante? Los Leprosos recurren a la Ofuscación para ocultar su presencia, efectivamente, pero constituye también una herramienta de supervivencia y un medio para confundir al enemigo. El Disfraz múltiple permite al vampiro cubrir con su rostro (o el de cualquiera de los presentes) al resto de la gente que se encuentre alrededor. ¿Qué mejor manera existe para eludir a los cazadores que buscas tu destrucción, que proporcionarles multitud de blancos con la misma cara?

Al igual que con la Máscara de las Mil Caras, los afectados por el Disfraz Múltiple no se sienten raros. Sin embargo, adoptan verdaderamente la apariencia del individuo que el Nosferatu haya escogido como modelo. No se puede arrancar la máscara y diluirla; el Cainita que haya empleado el poder debe abandonar el lugar o dejar de usarlo para que los efectos se desvanezcan. Además, también se emite la misma voz que el modelo cuando la víctima habla.

Sistema: Si el jugador supera con éxito una tirada de Manipulación + Subterfugio (dificultad 7), el personaje puede optar por proyectar su imagen sobre el resto de los presentes, o escoger a alguien al que este viendo en ese momento. La única forma posible de identificar a las personas consiste en advertir movimientos o acciones típicas de aliados o enemigos conocidos. Para ello se necesita realizar una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 6) contra el resultado de la tirada del vampiro para imponer la máscara.

Los éxitos del Disfraz Múltiple también sirven para aumentar el alcance de los efectos. Esto quiere decir que cualquiera que se encuentre en la zona, ya sea un par de personas o una docena, corre el mismo riesgo de verse afectado. El vampiro no necesita tener a la vista a todas las víctimas, le basta con estar frente a un objetivo, y, en su caso, a la persona de quien vaya a reproducir el rostro. El efecto se traslada con el vampiro. Si el Cainita hace uso del poder y se mueve, altera el aspecto de quien entre en el radio de influencia de la Disciplina. Cualquiera que salga de él recuperará su apariencia habitual.

Éxito	Alcance
1	5 yardas de radio
2	10 yardas de radio
3	30 yardas de radio
4	100 yardas de radio
5+	500 yardas de radio

(Nota: 1 yarda = 0,9144 metros)



Retina de aumento.

Auspex 6

Usando este poder, un Sandalphes es capaz de utilizar su sentido de la vista como microscopio, ahorrando tiempo y dinero para investigar, es muy difícil encontrar ya microscopios en los laboratorios de los Sandalphes más poderosos. Sin embargo, usar este poder a la ligera produce resultados muy extraños, y una sobrecarga sensorial mientras se usa es mucho peor que los efectos secundarios de Sentidos Agudizados.

Sistema: Este poder se activa y desactiva a voluntad, declarando la acción. Si se produce una sobrecarga sensorial, el Sandalphes recibe un nivel de daño agravado en los ojos y quedará cegado hasta que lo cure.

Torbellino mental de ideas.

Auspex 7

Un Sandalphes con esta habilidad convierte su mente en algo superior, su creatividad desborda y le embarga con nuevos proyectos a todas horas. Sin embargo, una vez se ha acostumbrado al torbellino de ideas que recorren su mente, mantiene su concentración en todo momento.

Sistema: En términos de juego, el Sandalphes es tan creativo que ahora diseñar nuevos niveles de Energonia le costará [Nivel anterior al del que se pretende crear x 4], además, como efecto secundario manifiesto, el Sandalphes gana el mérito Concentración, pues termina acostumbrándose a cualquier distracción.

Armamento Corporal

Protean 3, Vicisitud 3

Este poder permite al vampiro crear todo tipo de armas de su propio cuerpo. Podrá crear hojas de espada, de hacha o incluso mazas.

Sistema: Este poder cuesta 2 puntos de sangre por cada arma (las grandes cuestan cuatro) y se debe tirar Destreza + Alteración Corporal para crearlas (dif 7). Estas armas hacen daño agravado.

Estoicismo Elemental

Fortaleza 8, Ofuscación 4

Este poder permite evitar la muerte del sol durante algunos instantes cruciales y también ofrece algo de protección contra el fuego.

Sistema: Este poder es involuntario y se usa automáticamente. Cuando el personaje esté expuesto al fuego o a la luz solar gastará un punto de sangre. El daño inflingido por esas fuentes pasa a ser letal y el efecto dura una hora (y si cuando pasa la hora sigue estando expuesto gastará involuntariamente otro punto de sangre). Si gasta toda su sangre, entrará en letargo de la forma normal.



La Firmeza del Mártir

Fortaleza 7, Auspex 4

Permite al vampiro elegir si absorbe las heridas inflingidas a alguien cuya sangre haya probado.

Sistema: El vampiro debe haber ingerido al menos un punto de sangre del sujeto en el último año y debe poder ver al sujeto cuando recibe la herida. El jugador gasta un punto de sangre antes de que el objetivo absorba su daño y se transfieren al usuario tantos niveles de salud como su Resistencia, que podrá absorber de forma normal. El daño que no se pueda transferir se quedará en el objetivo, que lo absorberá de manera normal.

Parada Inexpugnable

Auspex 3, Celeridad 7

Este poder permite atrapar proyectiles con las manos.

Sistema: El jugador gasta un punto de sangre y tira Destreza + Atletismo para parar o coger un objeto que vaya contra él.

<u>Proyectil</u>	<u>Dif Parada</u>	<u>Dif Captura</u>
Roca o granada	4	5
Cuchillo o Shuriken	6	7
Lanza	5	5
Hacha	7	7
Flecha	7	8
Dardo de ballesta	8	9
Bala	9	9 (dos éxitos)

Si saca menos de tres éxitos el jugador recibe el daño básico del arma.

Ira Ardiente

Celeridad 3, Potencia 3

Este poder es muy escaso en el Clan, pero algunos de sus miembros más combativos han logrado aprenderlo. Este poder permite al Brujah golpear repetidas veces con su fuerza sobrenatural. La sangre empleada en el poder hace que la carne del Cainita brille en carmesí y, en algunos casos, emanan ondas de calor de su cuerpo o lo envuelve una neblina rojiza.

Sistema: El jugador gasta un punto de sangre por cada vez que vaya a usar Ira Ardiente, aunque no llegue a golpear a su objetivo. En el siguiente ataque de Pelea que el cainita haga en ese turno el daño es agravado (y en esto se incluye el daño de Potencia, claro).

Se puede usar en cada turno todas las veces que se quiera, mientras se gaste la sangre.



Corazón de Hierro

Potencia 3, Presencia 3

El Brujah puede defenderse incluso de las más poderosas muestras de voluntad de otros Vástagos. Llamando a su fuerza sobrenatural y algo que otros vampiros sospechan que es pura cabezonería puede ignorar los efectos de la sugestión mental y de la fuerza de personalidad sobrenatural de otros Cainitas.

Sistema: La dificultad para emplear Presencia, Dominación o poderes que afecten a la mente de Taumaturgia aumenta en dos. Puede gastar un punto de F.V. para que los poderes dichos antes que afecten a un objetivo de su elección tengan un +1 a la dificultad.

Pulso de la No-Vida

Auspex 1, Potencia 3

Enfocando su conciencia agudizada y su destreza física un Brujah puede "sentir" cuales de los regalos físicos de Caín puede poseer el objetivo. Potencia se manifiesta como una vibración muscular, Fortaleza genera una rigidez fría y Celeridad causa una breve sensación de vértigo.

Sistema: El jugador tira Percepción + Empatía (Dif. 6). Cada éxito le permite conocer la naturaleza y el nivel de una de las disciplinas físicas del objetivo.

Inmunidad a Garras

Animalismo 2, Fortaleza 4

Un buen número de Gangrel han desarrollado la habilidad de ignorar las garras y mordiscos de animales menores.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de sangre y especifica al animal (Lobo, León, etc). Durante la escena el Gangrel recibe una cantidad de dados igual a su Animalismo + Fortaleza a su reserva de absorción contra ese animal (que se suma a su Resistencia + Fortaleza normal). Usar este poder contra Lupinos en forma lobo queda bajo la decisión del Narrador, pero hay que tener en cuenta que no son verdaderos animales.

Carne Herida

Fortaleza 2, Ofuscación 3

Este poder es típico en los Gangrel de ciudad de todas las generaciones. Con él el Gangrel puede mantener una fachada de invulnerabilidad ante el dolor que puede enervar a cualquier oponente, llegando a convencer a los mas ineptos de que el Gangrel es realmente inmune al daño.

Sistema: El vampiro gasta un punto de sangre para hacer que su cuerpo permanezca durante una escena con el aspecto que tenía cuando se activó el poder, por lo que las heridas presentes en ese momento seguirán viéndose. Los efectos de cualquier herida nueva que se produzca quedarán ocultados místicamente. El poder finaliza abruptamente cuando el Gangrel llega al nivel Incapacitado o es estacado. Además el Gangrel recibe un -2 a la dificultad de cualquier tirada de Subterfugio para ocultar su estado actual.



Ver la Forma Reflejada

Auspex 4, Protean 4

Los Gangrel que sean muy perceptivos y hallan desarrollado suficientemente el cambio de forma pueden ver el potencial de cambio de forma en otros seres. Podrá ver las formas de un vampiro que use Protean, las formas progresivas de los Lupinos, las formas reales de las hadas y las formas que los vampiros pueden adquirir con Obtenebración, Serpentinis y Vicisitud.

Sistema: El jugador tira Percepción + Ocultismo (Dif. 7). Con un éxito puede ver las formas animales de otro Gangrel o la forma mas poderosa que se adquiriera con otra Disciplina o habilidad. Tres éxitos permiten ver todas las formas que el objetivo puede adquirir.

Fusión Bestial

Animalismo 3, Protean 6

Con este poder el Gangrel puede fundirse con un animal en vez de con la propia tierra. El vampiro no controla directamente al animal, pero éste seguirá una serie de órdenes puestas al iniciarse el poder lo mejor que pueda. Es imposible detectar al vampiro en esta forma sin usar complejos rituales taumátúrgicos u otros medios arcanos. El huésped animal se verá afectado por la naturaleza de su pasajero. Evitará la luz solar (aunque no le haga nada) y será mas agresivo, aunque incapaz de entrar en frenesí.

Sistema: El jugador elige el animal al que "montará". Debe ser mayor que su mas pequeña transformación del poder 4 de Protean. Gasta tres puntos de sangre y tira Carisma + Trato con Animales (Dif. 6). La entrada es automática pero los éxitos indican el caso que hace el animal. Con uno o dos el vampiro puede encontrarse con que el animal no va al lugar que él deseaba, pero con tres basta para que el animal vaya al lugar indicado.

El Gangrel debe fijar una condición para emerger del animal, tales como una semana, cuando lo ataquen o cuando llegue a su destino y no podrá salir hasta que esa condición se cumpla. No recibe el daño causado al animal excepto si es del fuego. En ese caso puede absorberlo con Fortaleza. Además sigue gastando un punto de sangre cada noche y si entra en letargo quedará dentro del animal hasta que acabe.

El animal gana la Fortaleza del vampiro que lo posee y no muere de viejo hasta que el vampiro abandone su cuerpo.

Agonía Compasiva

Quimerismo 2, Fortaleza 4

Los Ravnos con este poder pueden transferir el dolor que sienten a otra persona.

Sistema: El jugador gasta un punto de sangre y tira Manipulación + Intimidación (Dif. Percepción + Autocontrol de la víctima). Cada éxito le permite ignorar el daño de un nivel de salud e inflingirlo a la víctima. El poder dura una escena. (Nota: No transfiere los niveles, sólo las penalizaciones por heridas).



Deseo del Corazón

Auspex 4, Quimerismo 2

El Ravnos puede entrar en el corazón de su objetivo y crear una imagen de su mayor deseo, que siempre se manifiesta como un objeto. Si por ejemplo su mayor deseo es una persona, verá una carta de esa persona confesándole su amor.

Sistema: El vampiro gasta un punto de sangre y otro de F.V. y tira Inteligencia + Subterfugio (Dif. F.V. del objetivo) para ver su mayor deseo y crear una reproducción creíble, para esto se necesitan tres éxitos. Una vez hecho esto, el jugador puede crear una y otra vez la misma ilusión sin tener que hacer esta tirada, puesto que ya conoce el deseo de la víctima (claro que el deseo podría cambiar).

Máscara de Catay

Animalismo 3, Quimerismo 3

Este poder esconde la naturaleza del Ravnos como vampiro descendiente de Caín y aparece como un Kuei-Jin a todos los tests.

Sistema: El jugador gasta un punto de sangre, uno de F.V. y tira Manipulación + Subterfugio (Dif. 6). Cada éxito representa un éxito que debe ser superado en una tirada de cualquier poder de identificación para ser visto como un vampiro del oeste. Si no se obtienen los suficientes éxitos, los poderes identifican al Ravnos como un Kuei-Jin del Yin. Si no hay ninguna tirada asociada al poder se tirará Percepción + Alerta (Dif. 6)

Felicidad

Dominación 2, Presencia 3

Un Toreador con este poder puede usar a la belleza como una reserva de fuerza interior. La recolección de la felicidad pasada sirve como ayuda cuando el Vástago está amenazado por deseos irracionales, frenesíes o los miedos de la Bestia. También puede proyectar esta tranquilidad sobre otras personas.

Sistema: El Toreador debe entrar deliberadamente en trance observando o escuchando cualquier cosa que le resulte bella. Antes del final de la escena siguiente al trance el jugador hace una tirada de Inteligencia + Supervivencia. Si tiene éxito puede aumentar una de sus Virtudes y la dificultad de la tirada es el doble del valor actual de la Virtud. El poder dura una escena y sólo puede usarse en una Virtud que se base en el objeto mediante el cual se entró en trance. Sólo se puede aumentar una Virtud. Para usar el poder en otros debe tirar Astucia + Expresión y la dificultad aumenta en 1. Un fracaso en cualquier tirada de Felicidad hace perder un punto de F.V. permanente. Sólo puede ser usado por vampiros que sigan con su Humanidad.



Habla Doble

Auspex 2, Celeridad 1, Ofuscación 1

Cuando un Toreador usa Habla Doble, dice una frase completa tan rápidamente que la mayor parte de la gente sólo oirá cosas como hmmm, er o uh. Alguien que sepa lo que tiene que escuchar oirá la frase escondida normalmente. Algunos Tremere y Malkavian han desarrollado también este poder.

Sistema: Para intentar escuchar la frase, un jugador debe tirar Percepción + Subterfugio (Dif. 5). El jugador que la dice debe tirar Inteligencia + Expresión para ocultar una frase en su conversación. Un fallo indica que no se le puede entender y un fracaso que dice su frase a viva voz.

Decorar el Asma

Auspex 2, Ofuscación 2, Vicisitud 3

El aura es un subproducto del cuerpo, por lo que los cambios adecuados en el cuerpo cambian a su vez el aura. Tras manipular determinadas áreas del cuerpo del objetivo, el Tzimisce cambia su aura a otra de su elección

Sistema: El jugador gasta tres puntos de F.V. y tira Percepción + Empatía (Dif. F.V. del objetivo). El número de éxitos indica la naturaleza del cambio.

Éxitos

1 éxito
2 éxitos
3 éxitos
4 éxitos
5 éxitos

Cambio en el aura

Cambia las sombras (pálido o brillante)
Altera el color principal
Altera el estado psicológico (psicótico, en frenesí...)
Puede mostrar o esconder la Diablerie
Puede mostrar o esconder una condición (mortal, vampiro, cambiaformas...)

El cambio dura una noche por éxito. Durante ese tiempo el aura del objetivo no cambia.

Pater Szlachta

Protean 4, Vicisitud 3

Algunos Tzimisce combinan la transformación en animal de Protean con las posibilidades de Vicisitud, adoptando la forma *Pater Szlachta*.

Sistema: Gasta dos puntos de sangre y tira Resistencia + Medicina (Dif. 7). La transformación tarda (5-éxitos) turnos en completarse. El jugador puede gastar los éxitos obtenidos en subir sus Atributos Físicos, pero sin exceder el límite por generación. El jugador puede describir que tipo de alteraciones quiere hacer, pero el Narrador es el árbitro final en la cuestión. La transformación dura una escena.



Nacimiento del Vozhd

Animalismo 6, Vicisitud 6

Con este poder un Tzimisce puede crear a uno de estos monstruos sin tener que conocer el ritual koldúnico apropiado. Los "ingredientes" son al menos 15 ghouls. El Tzimisce une sus cuerpos en uno solo y los alimenta con la mezcla de la sangre de todos, creando una especie de Vinculum entre ellos. Tras esto el Tzimisce usa su Animalismo para fundir sus Bestias en una sola Bestia insana e imperfecta.

Sistema: Tras reunir a los ghouls, el Tzimisce tira Inteligencia + Alteración Corporal (Dif. 10) para determinar como de rápido construye el Vozhd. Con un éxito tarda un año y con cinco un mes. El Tzimisce puede hacer alteraciones adicionales a su criatura de la forma normal (subiendo la dificultad en 2 por el enorme tamaño de la criatura).

Retener la Sangre Apresurada

Celeridad 3, Extinción 3

Se dice que los Assamitas con cierto dominio de las Disciplinas de Extinción y Celeridad han desarrollado el control sobre la vitae empleada para aumentar su rapidez. Quienes tienen este poder son capaces de recuperar el valioso líquido que pierden a cambio de su velocidad sobrenatural.

Sistema: Toda la sangre gastada por el Assamita para disponer de acciones adicionales mediante el uso de Celeridad regresa a su Reserva de Sangre, al ritmo de un Punto de Sangre por hora.

Sorbo del Alma

Auspex 4, Extinción 5

Muchos Assamitas, particularmente en la casta guerrera, aumentan el poder de su sangre a través de la práctica del Amaranto. Aquellos que siguen el Camino de la Sangre están especialmente enamorados de esta práctica. Este arte, cuestionado por algunos pero exaltado por otros, permite al diabolista absorber no sólo el poder de la víctima sino, además, su conocimiento. Los Assamitas que enseñan este arte aconsejan que a sus pupilos que lo practiquen con moderación, pues un uso frecuente podría dejar la mente del diabolista rota y llena de una cacofonía de las memorias de sus víctimas.

Sistema: Este poder puede ser usado cada vez que el personaje cometa diablerie exitosamente. El jugador gasta un número de puntos de Fuerza de Voluntad igual a la Inteligencia de la víctima y tira Fuerza de Voluntad (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad permanente de la víctima, más uno por cada trastorno mental que padezca). Si tiene éxito, el jugador gana un punto de experiencia por cada Técnica o Conocimiento en el que la víctima tuviera una puntuación igual o mayor a la de la personaje. Estos puntos de experiencia sólo pueden ser invertidos en esas Habilidades - el jugador deberá llevar una cuenta a parte de su reserva de experiencia normal. Además, el personaje gana acceso durante sus sueños a las memorias más importantes de la víctima. Este sistema queda a discreción del Narrador, y debería ser usado para ofrecer pistas vagas más que como excusa para el jugador para exigir conocimientos que podrían en peligro las tramas. Un fracaso en la tirada indica que el personaje no sólo no gana ningún conocimiento de la víctima sino que recibe un trastorno mental permanente (preferiblemente uno que sufriera la víctima).



Ojos de las Espadas

Auspex 2, Celeridad 2

Muchos Assamitas mejoran sus sentidos y velocidad sobrenaturales para hacerles combatientes más efectivos. Aquellos que han aprendido a usar estos dos atributos en conjunción con el otro son conocedores de un secreto muy importante: a veces es más sabio defenderse que atacar. Un individuo con este poder es capaz de defenderse contra una multitud de ataques casi simultáneos, hasta aquellos a los que sería incapaz de responder en circunstancias normales. Durante unos pocos segundos, entra en un estado de trance en el que puede percibir toda amenaza potencial hacia él, valorarla y reaccionar adecuadamente.

Sistema: A principio de un turno de combate, antes de que la iniciativa sea calculada, el jugador declara que activará este poder. Gasta dos Puntos de Sangre y uno de Fuerza de Voluntad. Esto cuenta como activar Celeridad por este turno. El personaje no puede llevar a cabo ninguna acción que no sea defenderse de los ataques en su contra. No obstante, se podrá defender de todos y cada uno de los ataques que le tengan por objetivo, usando su total atención. El jugador tirará para esquivar o bloquear con toda su reserva de dados contra cada ataque que le impacte exitosamente durante el turno. Este poder sólo puede ser usado un número de veces por escena igual a la puntuación de Percepción del personaje.

Marcha Forzada

Celeridad 2, Fortaleza 2

Esta aplicación que enfoca la velocidad y la resistencia sobrehumanas ha caído gradualmente en desgracia en la era moderna, pues los aeroplanos y los automóviles recorren en una sola noche distancias que requerirían una semana o más para que un hombre las recorriera caminando. Aún así, en la regiones desiertas que el clan clama como su centro de poder, los transportes modernos ni están disponibles regularmente ni son aconsejables cuando lo están.

Sistema: Marcha Forzada puede ser usada siempre que el personaje camine por períodos prolongados de tiempo. Básicamente, permite desplazarse rápidamente de manera continua sin los devastadores efectos extenuantes del uso de Celeridad en combate.

Al principio de cada hora continua de viaje, el jugador gasta un número de Puntos de Sangre igual a la mitad de su puntuación en Celeridad. La velocidad media caminando del personaje (la velocidad media humana sobre la mayoría de terrenos relativamente planos puede asumirse como de 6 km/h, reducida por terrenos difíciles o condiciones atmosféricas pésimas) se multiplica por su puntuación de Celeridad. Este bonus permanece en efecto sólo mientras el personaje camine continuamente, con no más de un minuto de pausa cada hora - cualquier cosa que tarde más en realizarse que dejar una carta le hará perder el ritmo.

Marcha Forzada puede ser usada un número máximo de horas por noche igual a la puntuación del personaje en Fortaleza. No otorga ningún beneficio en absoluto en situaciones de combate.



Finta Sombria

Celeridad 2, Ofuscación 2

El camino del asesino es el engaño, no la confrontación directa. No obstante, hasta los más arrojados miembros de la casta guerrera reconocen la utilidad de confundir al adversario en un combate. Esta técnica permite a su usuario ralentizar la percepción que tienen de él sus enemigos, atrasando su imagen una fracción de segundo respecto a la situación actual. Esto hace que sea virtualmente imposible para un enemigo anticiparse a los movimientos del guerrero, permitiéndole golpear sin miedo a represalias.

Sistema: El jugador gasta un punto de sangre al inicio de un turno en que la Celeridad del personaje esté activada, además la primera acción del personaje deberá ser un movimiento evasivo. Durante el resto del turno, todas las tiradas de ataque hechas en contra del personaje sumarán 2 a su dificultad, hasta un máximo de 10. Este poder se considera de Ofuscación a efectos de negación. Un observador con suficiente Auspex es inmune a él, como lo es uno viendo a su objetivo a través de una cámara de video u otro intermediario electrónico.

La enfermedad desvelada

Auspex 2, Fortaleza 7

Este siniestro poder diagnóstico está basado en Visión del Alma, pero revela un aspecto distinto de la condición del sujeto. Contemplando a su objetivo, el Capadocio puede distinguir exactamente qué enfermedad física le aflige, si es que hay alguna, y puede prestarle un poco de su propia Fortaleza. Este poder está limitado por el conocimiento del Capadocio.

Sistema: El poder requiere una tirada de Percepción + Medicina (o Herbolaria a discreción del narrador, si el personaje sospecha un envenenamiento) a dificultad 8. El número de éxitos indica la precisión y exactitud del diagnóstico. Debe tenerse en cuenta que este poder revela sólo los síntomas físicos del sujeto. Además, con una tirada adicional de Resistencia + Medicina (el Narrador decide la dificultad, a un nivel acorde con la enfermedad), el Capadocio puede curar la enfermedad si la reconoce. La víctima, aunque no recupera la salud instantáneamente, empieza a mejorar y se recupera por completo a su debido tiempo.

Aguante Bendito

Fortaleza 8, Mortis 4

Milenios de pasividad frente a la oposición dan como fruto una constitución indomable. Miembros y apéndices se unen de nuevo si son cortados, y las cabezas encajan de nuevo en los cuellos, si es necesario. En el improbable caso de que al vampiro le quede algún Punto de Sangre, debe gastarlos todos, así como cuatro puntos de Fuerza de Voluntad, más uno por cada miembro cortado (contando la cabeza) que deba unirse de nuevo al cuerpo. Si el Cainita no tiene suficiente Fuerza de Voluntad, sufre la Muerte Definitiva de forma normal. Las partes del cuerpo recuperadas deben estar cerca del cadáver, y se acercan místicamente hasta el tronco (una visión perturbadora). El Narrador decide la distancia límite. El vampiro se cura milagrosamente hasta el nivel "Malherido". El personaje que use este poder pierde de forma permanente un punto en cada Atributo. El poder entra en funcionamiento de forma automática e inmediata cuando es necesario, y el adversario del personaje puede interferir libremente en los efectos del mismo.



La Profecía

Auspex 4, Dementación 3

Para algunos, la locura constituye un vínculo con las tormentas del destino, y el vidente Malkavian es una figura poderosa entre los cainitas. Abriendo su mente al lunatismo inherente en el mundo y observando las pautas destructoras de la mente que describe el destino (generalmente a través de rituales), el vidente puede predecir el futuro. Puede que le acosen imágenes o que simplemente adquiera sentimientos intelectuales, pero en cualquier caso experimenta una clarividencia útil. Puede guardarse sus descubrimientos para sí mismo, usarlo ¡para ayudar a otros o para causarles daño!

Sistema: El Malkavian que quiera pronunciar profecías ha de examinar las pautas del mundo que se abre sobre su cabeza. Los mecanismos supuestamente aleatorios como el lanzamiento de huesos, las nubes de humo, el sacrificio de animales (o humanos) o las propias mareas, son métodos comunes a través de los cuales puede observar el transcurso de los acontecimientos. Pese a que el oráculo Malkavian puede realizar estos procesos sin pronunciar una sola palabra, el jugador debería formular alguna pregunta o determinar un asunto para la adivinación. (He aquí algunos buenos ejemplos: “¿Quién traiciona al príncipe?”, “¿Cuál es el destino de mis descendientes?”, “¿Cómo puedo derrotar a mis enemigos?” El jugador gastará a continuación dos puntos de sangre y realizará una tirada de Conciencia + Percepción (dificultad 8). El proceso tarda en torno a una hora.

Si el personaje busca información simple, vendrán a él visiones de los mares del destino. Un éxito supone una imagen fugaz acompañada de una emoción dominante, mientras que cinco éxitos suponen una experiencia verdadera en el futuro. Si el personaje emplea la profecía en relación con un acto que esta a punto de acometer, como por ejemplo enfrentarse a un enemigo, o atravesar tierras hostiles, adquiere una percepción intuitiva. El jugador puede tratar los éxitos como una reserva de puntos válida para reducir la dificultad de cualquier tirada con la acción. Cada uno de los éxitos sólo se puede emplear una vez. El Narrador tiene la última palabra para decidir que tipo de profecía es apropiada y puede incluso combinarlas. Los oráculos Malkavian suelen utilizar esta habilidad para sondear el destino de otros. Se realizan las mismas tiradas en este caso, pero se requieren dos puntos de sangre adicionales del sujeto de la profecía. Si la profecía se manifiesta en forma de visiones, el creérselas depende del Malkavian; si se trata de percepciones intuitivas, el Malkavian transmitirá sus impresiones mediante advertencias crípticas. En realidad tienen poco o ningún sentido, pero el sujeto paciente recibe una reserva de dados igual a la mitad de los éxitos del Malkavian (y se usan igual que el caso mencionado arriba).

Pluma de la Demencia

Auspex 3, Dementación Variable

Haciendo uso de este poder, el Malkavian puede construir una locura contagiosa en forma de una obra de arte o un manuscrito. Los simples trazos de una pluma o un pincel, las líneas de un grabado, las notas de una canción o las teselas de un mosaico encierran el lunatismo codificado del Malkavian, listo para pasar a mortales o cainitas que lo observen. A través de la pluma demencial, los Malkavian pueden someter a la locura a su objetivo o manipularlo y engañarlo fácilmente mediante la astuta artimaña.

En la mayoría de los casos, la víctima sólo intuye vagamente que la obra de arte o el manuscrito están relacionados con su locura o engaño.



Las obsesiones corrosivas y la paranoia son trastornos comunes, pero no mortales o fatales, de modo que apartan a la víctima de la destrucción (que a su vez supondría el fin del tormento). Solamente el examen prolongado a cargo de alguien en posesión del conocimiento de tales materias revelará la locura arcana sujeta al objeto.

Sistema: Los Malkavian pueden emplear Pluma demencial para transferir cualquier poder de Dementación que conozcan (excepto Ojos del Caos) a una obra de arte o un manuscrito. En primer lugar se declara qué poder se quiere codificar. A continuación, se emplea un punto de sangre y se realiza una tirada de Manipulación + pericias, música o lingüística (dependiendo del medio) con una dificultad de 5+ el nivel del poder en cuestión. El número de éxitos determina el periodo de tiempo que la locura permanecerá codificada en el objeto (véase más abajo). El proceso dura tantas horas como el nivel del poder transferido.

<u>Éxitos</u>	<u>Duración</u>
1 éxito	Una semana.
2 éxitos	Un mes.
3 éxitos	Tres meses.
4 éxitos	Un año.
5 éxitos	Indefinida.

En cualquier momento durante el tiempo determinado por la tabla anterior, cualquiera que examine el objeto (a excepción del Malkavian que lo creara) durante al menos dos minutos, se verá afectado por el poder de Dementación codificado como si el Malkavian estuviera presente (pese a que cualquier cambio que se produzca en las estadísticas del Malkavian en un momento posterior a la codificación no surtirán efecto en las capacidades del objeto). El único efecto adicional consiste en que cualquier víctima del objeto adquiere un trastorno mental centrado en el documento. El narrador debe determinar los pormenores de la enajenación guiándose por el número de éxitos, pero la obsesión y la paranoia son los más comunes. La Perturbación mental se desvanece cuando se extingue la duración de la codificación. Tanto la enajenación como los poderes transferidos desaparecen si se destruye completamente el objeto.

Los personajes que logren resistir la influencia de la Dementación codificada (la persona que realiza la tirada por el objeto no tiene ningún éxito en el intento) puede examinar el objeto para descubrir que se esconde tras la extraña sensación que produce. Una tirada de percepción + ocultismo (dificultad 8) revelara que el objeto esta maldito y quizás algún otro detalle (a discreción del narrador).

Por ejemplo: Miroslav, un consejero del príncipe Ventrue Christoph, desea envenenar las relaciones entre su señor y su aliado más próximo, Frederick. Escribe una carta falsa (supuestamente del puño y letra de Frederick), Miroslav pretende intensificar la paranoia natural de Christoph a ser traicionado. Emplea la Pluma demencial para codificar en la carta la Pasión del Incubo (nivel uno de Dementación).

El jugador de Miroslav usa un punto de sangre y realiza una tirada de manipulación + lingüística con dificultad 7 (el Narrador añade una penalización de +1 porque la carta esta falsificada). Obtiene dos éxitos, así que el efecto dura un mes. Una semana después, Christoph recibe la carta y la lee. El jugador de Miroslav realiza una tirada de Carisma + empatía con dificultad 5 (La puntuación de la Vía de Christoph) y obtiene tres éxitos: La paranoia del príncipe se desata y se obsesiona con la carta llevándola consigo adondequiera que va. Cada vez que la relee, el poder se activa hasta que transcurridas dos semanas la obsesión y la codificación se desvanecen: Para entonces, los dos Ventrue ya se han enfrentado, por supuesto.



Desaparición

Dementación 4, Ofuscación 5

Se cuenta que cruzarse con un Malkavian equivale a dar la bienvenida a un destino peor que la destrucción. Y quienes han sufrido el tormento de Desaparición darían fe de ello si pudieran. Con esta rama de Dementación, los Malkavian pueden transformar al objetivo en un fantasma vivo o muerto. Con una simple palabra, el destinatario desaparece literalmente de la vista y muy probable para no ser visto jamás.

Sistema: Para que Desaparición funcione el vampiro ha de mirar fijamente a la víctima y maldecirla. El jugador realizará una tirada de Manipulación + sigilo (con una dificultad igual a la fuerza de voluntad del objetivo) y el número de éxitos determinará la duración de los efectos (véase más abajo).

Durante ese tiempo, la víctima desaparecerá de la vista (dependiendo de las intenciones del Malkavian, se lo llevarán los Ángeles, se lo tragarán las sombras o lo devorarán los demonios). Mientras se encuentre bajo los efectos de la Desaparición, la víctima delira y solo es capaz de balbucear para si misma buscando resguardo del sol. Si el Malkavian obtiene suficientes éxitos, puede condenar a la víctima al letargo.

Éxitos Duración

1 éxito	Un turno.
2 éxitos	Una escena.
3 éxitos	Una noche.
4 éxitos	Una semana.
5 éxitos	Un mes.

El Vigor de la Bestia

Animalismo 3, Fortaleza 3

Aprovechando el vínculo entre el dominio y la esclavitud, un Ravnos que conozca el vigor de la bestia podrá recurrir a un animal ghoul cercano para que su vitalidad absorba heridas que podrían incapacitar al vampiro. Las heridas surgirán en el cuerpo del animal sin razón aparente. Si la bestia sobrevive, una vez curada, conservará las cicatrices y el pelaje que crezca sobre ellas será de color blanco.

Sistema: Si el Ravnos se encuentra cerca de animales ghoul, podrá usar este poder. El jugador empleará un punto de sangre y hará una tirada de Resistencia + Trato con animales (dificultad 8). Cada éxito transferirá un punto de daño (de cualquier tipo) al nivel de salud del animal. El vigor de la bestia solo puede utilizarse inmediatamente después de recibir las heridas (después de la tirada de Absorción) y cuenta como una acción reflexiva.

La Mente de las Tierras Salvajes

Animalismo 2, Auspex 4

Solo algunos Phuri Dae conocen este poder, y lo usan para localizar rutas de viaje seguras y zonas de acampada. Un vampiro en posesión de este poder extiende su conciencia por el mundo salvaje para formarse una idea general de las condiciones del entorno (presencia o ausencia de peligro, lugares seguros o humanos). Resulta imposible percibir el número o tipo de criaturas peligrosas, se trata de una impresión general. Para obtener más detalles el Phuri Dae debe convocar a un animal para interrogarlo o explorar la zona por si mismo.



Sistema: EL jugador realizara una tirada de Percepción + Trato con animales (Dificultad 8) mientras el vampiro se concentra durante un turno completo. Cada éxito proporcionara más información acerca de la zona. Un éxito supondrá un conocimiento muy general de una extensión de un acre o menos, mientras que cinco éxitos servirían para tener una visión aproximada del paso de una montaña p de un bosque pequeño, y para localizar las partes más peligrosas (y seguras). Una pifia conduciría a una percepción errónea o confusa. El Narrador debería tener la precaución de no revelar muchos datos mediante la mente de las tierras salvajes. Con ella se pretende ayudar al personaje a explorar un área más que sustituir el propio reconocimiento.

Maldición onírica

Auspex 4, Quimerismo 5

Este poder procede de la jati india de los Brahmán y a través de ella ha llegado hasta los Phuri Dae. Se utiliza a modo de castigo para aquellos que merecen algo peor que la mera destrucción. El Ravnos extrae la mayor de las fobias de la victima y la tortura con ella día y noche. La criatura de la pesadilla solo la puede percibir el afectado, pero ocasionalmente podrá revelar su presencia a otros de forma sutil. Siempre adoptara una forma que recuerde el temor de la victima: Un neonato que tema la venganza de Dios vera Ángeles iracundos o al sacerdote del lugar donde nació.

Sistema: El jugador gastara un punto de Voluntad (dos para objetivos cainitas) y hará una tirada de Percepción + Intimidación (con dificultad equivalente a la fuerza de voluntad del objetivo). El Ravnos se concentrara durante un turno completo para alimentar el miedo de la victima y darle vida durante una noche por cada éxito. Según la tradición, el Ravnos debe mantener contacto visual con el objetivo (que podría haber sido atada o sujeta por los compañeros del clan del verdugo), pero no resulta realmente necesario. Si la victima se encuentra a la vista pero no existe contacto visual, Ravnos sufrirá una penalización de +1, si se encuentra a una milla de distancia pero fuera del alcance de su vista y el Ravnos dispone de un objeto personal en el que concentrarse, el jugador sufrirá una penalización de +2 a la dificultad. Si el objetivo esta a varias millas de distancia o el Ravnos no dispone de un objeto suyo, no se podrá utilizar la Maldición onírica. El jugador podrá prolongar la duración de la pesadilla invirtiendo puntos de sangre una vez que se convoque por primera vez; cada punto supone una noche más de maldición. Se desvanece al amanecer de la última noche. Durante ese tiempo, la victima sufre los defectos de persecución y pesadilla tal y como se describen en Vampiro: Edad oscura.

Incubar a la Víbora

Serpentis 4, Protean 2

Solamente los Setitas conocen este inusual y espantoso poder. El Setita ha de gastar cuatro Puntos de Sangre. No es necesaria ninguna tirada. Al turno siguiente, regurgitará una serpiente venenosa viva, creada a partir de su sangre. La serpiente (a la que se considera un Ghoul con Fortaleza 1) puede actuar de forma independiente, pero seguirá las órdenes de su creador. Debe ser alimentada con un Punto de Sangre cada tres noches, o se descompondrá en una masa de plasma corrompido. Si alguien bebe estos restos venenosos pierde de forma inmediata cuatro Niveles de Salud. Este daño sólo puede ser absorbido mediante la disciplina Fortaleza. Los Cainitas con Animalismo pueden comunicarse con ellas, pero éstas reflejan demasiado la personalidad de su creador como para pasar por animales naturales.



Vrykostas

Animalismo 6, Vicisitud 4

Este poder suele usarse con la forma de Zulo. El Tzimisce desangra completamente un animal, y durante los tres turnos siguientes obtiene pelaje, garras, colmillos, cuernos y otras armas naturales (dependiendo del animal muerto). Por lo general suma +1 a los dados de absorción, tendrá garras de Fuerza + 2 y colmillos desde Fuerza +1 a Fuerza +3. Todos los rasgos sociales bajan a cero. Esto cuesta 2 puntos de Sangre.

Desoffadura

Auspex 6, Visicitud 3

Primero el Tzimisce despelleja a su víctima usando Vicisitud y cuchillos afilados. Después puede colocarse esa piel encima para conseguir transformarse en un duplicado perfecto de la víctima. Una vez descartada la forma, la piel se desprende del cuerpo, no obstante el Tzimisce puede "archivar" un número de formas adoptadas igual a su Inteligencia, o infinito con Memoria Eidética. Puede adoptar una forma "archivada" con cinco minutos y una tirada de Destreza + Alteración Corporal a Dificultad 6.

Zarabanda de Entrañas

Vicisitud 6

Este poder te permite reventarte el estómago haciéndote un nivel de daño y permitiéndote atacar y manipular las cosas con tus tripas. Se gasta un punto de sangre y por cada punto de resistencia se tiene un dado extra para acciones adicionales. No pueden sumarse a Reservas ya existentes.

Testudo Viviente

Vicisitud 6

El Tzimisce ha de tener Fuerza 5 mínimo para usar este poder. La víctima ha de estar inmovilizada y tener la espalda desnuda. Se debe pasar una tirada de Destreza + Alteración Corporal a dificultad 8, para abrirle la espalda causando un solo nivel de daño a la víctima. Esta víctima se puede usar como escudo pudiendo resistir hasta cinco niveles más allá de incapacitado antes de quedar completamente destrozado y no poder ofrecer protección. Mientras la víctima siga viva se pueden hacer tiradas de Destreza + Manipulación Corporal (Dif. 7) y hacerle un nivel de daño para transformar el escudo en armas ofensivas, como por ejemplo, transformar su piel en un látigo, o la caja torácica en afilados pinchos. El arma hace su daño normal.



La Empalizada del Empalador

Vicisitud 7

El Tzimisce debe agarrar a la víctima durante un turno completo. Se hace una tirada de resistida de Fuerza + Medicina contra Resistencia (ambas a Dif 8). Si el vampiro vence, la columna vertebral de la víctima crece a través del cráneo y el ano unos tres metros, clavándose en el suelo la parte inferior y dejándolo estacado, causándole 10-Resistencia niveles de salud, sin que se pueda resistir con fortaleza y reduciendo 3 a la Destreza. Se supone que los mortales mueren inmediatamente o al poco rato.

Aura de Verdad Inefudible

Dominación 4, Presencia 4.

Todas las criaturas parlantes que pueda oír el Vástago no pueden mentir. Si lo intentan, se atragantarán con sus palabras. Este poder se ve afectado por la Generación de las víctimas igual que los demás efectos de Dominación. Se puede dar información falsa si se cree que se está diciendo la verdad. Se ha de hacer una tirada de Carisma + Liderazgo con una dificultad igual a la mayor Fuerza de Voluntad de los presentes. Los éxitos indican la duración del efecto.

Éxitos Duración

- 1 éxito La siguiente afirmación de los afectados ha de ser cierta.
- 2 éxitos Un minuto.
- 3 éxitos 10 minutos.
- 4 éxitos Toda la escena.
- 5 éxitos Mientras los afectados sigan en presencia del Ventrue.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Ichiro Kiriya

Digitalización:
Uxas

Un Documento de:
Requiem Nocte