

# ANIMALISMO

## ● Susurros Ferales.

Durante todo el proceso debe mantenerse el contacto de miradas. Puedes enviar órdenes complejas a un solo animal, el cual las seguirá lo mejor que pueda. Sin embargo, la orden debe expresarse en forma de solicitud, y hay que engatusar al animal (hay que interpretarlo).

**Sistema:** No se necesita tirada para hablar con un animal, pero el jugador debe hacer una tirada de Manipulación + Trato con Animales para conseguir que le haga un favor (dificultad 6).

## ●● La Llamada de Noe

El personaje debe cantar con la voz de los animales llamados: aullar, graznar...

**Sistema:** Carisma + Supervivencia (dificultad 6).

Éxitos-Animales que responden: 1 - 1; 2 - 1/4 de los que oyen; 3 - 1/2; 4 - Casi todos; 5 - Todos los que oyen

## ●●● Canción de la Serenidad

Cuando la Bestia ha sido eliminada de un animal o persona, pierde los deseos de luchar o resistirse. No puede utilizar ni recuperar Fuerza de Voluntad, ni tampoco resistirse a ningún tipo de ataque al que se le someta. Los vástagos son inmunes a este poder.

**Sistema:** Manipulación + Intimidación o Empatía (dificultad 7) tantos éxitos como Fuerza de Voluntad tenga el blanco.

## ●●●● Comunión de Espíritus

Poseer psíquicamente un animal. El cuerpo del Vástago queda como en letargo.

**Sistema:** Manipulación + Trato con Animales (dificultad 8).

Éxitos-Discip mental que puede usar: 1 - 0; 2 - Auspex; 3 - Presencia; 4 - Dement y Domin; 5 - Nigrom, Quimer y Taumat.

# AUSPEX

## ● Sentidos Aguzados

### ●● Percepción del Aura **Sistema:** Percepción + Empatía (Dif.8).

**Éxitos:** 1 Solo una sombra pálido o brillo; 2 También el color.; 3 Se ven dibujos; 4 Variaciones sutiles; 5 Identificas mezclas de colores.

### ●●● El Toque del Espíritu **Sistema:** Percepción + Empatía

### ●●●● Telepatía **Sistema:** Inteligencia + Subterfugio

**●●●●● Proyección Psíquica **Sistema:** F.d.V. + Percepción + Ocultismo (Dif. según viaje)**

# CELERIDAD

**Sistema:** Una acción adicional por cada punto de Celeridad. Debe gastarse un Punto de Sangre en el turno anterior.

# DEMENTACIÓN

Permite que el vampiro transmita su locura a su víctima.

## ● Pasión

Hace que las emociones conmuevan más a la víctima. Todo lo que sienta la víctima duplica o triplica su intensidad.

**Sistema:** Carisma + Empatía (Dificultad: Fuerza de Voluntad del blanco).

**Éxitos:** 1 - Un turno; 2 Una noche; 3 Una semana; 4 Un mes; 5 Un año; 6 Permanentemente

## ●● Trucos Mentales

Inducir alucinaciones dentro de la visión periférica de la víctima. Las imágenes aparentan ser totalmente reales, pero sólo pueden verse durante un segundo o por el rabillo del ojo. Los inquietantes efectos de estos poderes se producen esporádicamente.

**Sistema:** Manipulación + Subterfugio (Dificultad: Percepción + Autocontrol).

**Éxitos:** 1 - Un turno; 2 Una noche; 3 Una semana; 4 Un mes; 5 Un año; 6 Permanentemente

## ●●● Los Ojos del Caos

Este poder permite que el vampiro vea la naturaleza de otra persona, ver pautas de locura que no sean evidentes.

**Sistema:** Percepción + Medicina (Dificultad variable: averiguar la personalidad de una persona al conocerla 10, después de unos días 8, unos meses 5, etc...)

### VER LO INVISIBLE

Auspex permite a los Vástagos percibir muchas cosas que quedan más allá de la percepción mortal. Entre sus múltiples usos, esta Disciplina puede detectar la presencia de seres sobrenaturales ocultos a la visión normal (un vampiro empleando Ofuscación, un mago con un manto de invisibilidad, un fantasma) o atravesar las ilusiones creadas mediante Quimerismo.

● **Ofuscación:** cuando un vampiro trata de utilizar sus percepciones agudizadas para descubrir a un vampiro oculto con Ofuscación lo conseguirá si su puntuación en Auspex es mayor que la de Ofuscación del objetivo. Si Ofuscación es mayor que Auspex el vampiro seguirá oculto. Si las dos Disciplinas tienen la misma puntuación los dos personajes harán tiradas enfrentadas de Percepción + Subterfugio (Auspex) contra Manipulación + Subterfugio (Ofuscación). La dificultad de ambas será 7, venciendo el personaje que logre más éxitos.

● **Quimerismo:** del mismo modo, los Vástagos con Auspex pueden tratar de perforar las ilusiones creadas con Quimerismo. Para ello se deberá intentar activamente superar el engaño (es decir, el jugador debe decirle al Narrador que su personaje está intentando detectar una ilusión). Los dos vampiros compararán sus puntuaciones, del mismo modo que con Ofuscación. El proceso es idéntico al explicado para esa Disciplina.

● **Otros poderes:** como los poderes de seres como los magos y los fantasmas funcionan de modo distinto a las Disciplinas vampíricas, no se puede aplicar una simple comparación de puntuaciones. Para simplificar las cosas, los dos personajes harán una tirada enfrentada. El vampiro utilizará Percepción + Subterfugio y el otro Manipulación + Subterfugio. De nuevo la dificultad será 7, ganando aquel que obtenga más éxitos.

## ●●●● Confusión

El vampiro puede hacer que su víctima se sienta completamente desorientada. La víctima sólo será consciente de fragmentos sueltos de sus propios recuerdos. Se sentirá confuso constantemente y vagará de un lado a otro, aturdido y sin saber que hacer exactamente. La víctima deberá gastar un Punto de Fuerza de Voluntad para liberarse del estupor y efectuar cualquier acción coherente durante un turno (cualquier acción que emplee una reserva de dados).

**Sistema:** Manipulación + Intimidación (Dificultad: Percepción + Autocontrol).

**Éxitos:** 1 - Un turno; 2 Una noche; 3 Una semana; 4 Un mes; 5 Un año; 6 Permanentemente

## ●●●●● Locura Total

Este poder permite que el vampiro vuelva loca a su víctima. La víctima pierde la razón por completo y adquiere cinco trastornos mentales elegidos por el narrador. El vampiro debe concentrarse totalmente antes de usarlo.

**Sistema:** Manipulación + Intimidación (Dificultad: Fuerza de Voluntad).

**Éxitos:** 1 - Un turno; 2 Una noche; 3 Una semana; 4 Un mes; 5 Un año; 6 Permanentemente

# DOMINACIÓN

● **Dominar la Mente Fatigada** **Sistema:** Manipulación + Intimidación

●● **Mesmerismo** **Sistema:** Manipulación + Liderazgo

●●● **La Mente Olvidadiza** **Sistema:** Astucia + Subterfugio

**Éxitos:** 1 éxito La pérdida de memoria no dura más de un día  
2 éxitos Se pueden borrar recuerdos pero no alterarlos  
3 éxitos Puedes hacer ligeras alteraciones de memoria  
4 éxitos Puedes alterar o borrar una escena entera  
5 éxitos Pueden reconstruirse períodos enteros de la vida del sujeto

●●●● **Condicionamiento** **Sistema:** Carisma + Liderazgo

●●●●● **Posesión** **Sistema:** Carisma + Intimidación (dif. FV) hasta terminar la FV temporal de la víctima. Después Manipulación + Intimidación (dif. 7).

**Éxitos-Discip mental que puede usar:** 1 - 0; 2 - Auspex; 3 - Domin y Presencia; 4 - Dement y Quimer; 5 - Nigrom y Taumat.

# FORTALEZA

**Sistema:** La Fortaleza proporciona la capacidad para resistir la luz del sol y el fuego. La fortaleza también se añade a los éxitos automáticos en la capacidad de un personaje para absorber las heridas agravadas.

# OFUSCACIÓN

● **Capa de sombras** **Sistema:** Con Auspex más alto que Ofuscación le verán

●● **Presencia invisible** **Sistema:** Astucia + Sigilo (3 éxitos hablas sin ser visto)

●●● **Máscara de las mil caras** **Sistema:** Manipulación + Interpretación (dificultad 7)

1 éx La gente te reconocería en una prueba de identificación.  
2 éx El personaje parece algo distinto; los sujetos le describen de formas distintas.  
3 éx Se consigue transmitir el aspecto deseado.  
4 éx La apariencia, el movimiento y las acciones son completamente diferentes.  
5 éx El personaje puede incluso parecer alguien del sexo opuesto.

●●●● **Desvanecimiento** **Sistema:** Carisma + Sigilo (dificultad Astucia + Alerta del blanco)

●●●●● **Encubrimiento de la concurrencia** **Sistema:** Tirada de la ofuscación deseada y se aplica a una persona por cada punto de Sigilo que se posea.

# POTENCIA

**Sistema:** Proporciona éxitos automáticos en casi cualquier tirada de fuerza. En las peleas y el combate cuerpo a cuerpo, los éxitos automáticos cuentan para la tirada de daño.

# PRESENCIA

● **Fascinación Sistema:** Carisma + Interpretación (dificultad 7). Los afectados pueden usar puntos de fuerza de voluntad para sobreponerse al efecto, pero deberán seguir gastando Fuerza de Voluntad cada pocos minutos mientras permanezcan en la misma zona que el personaje. Sin embargo, en cuanto se haya gastado un número de puntos de Fuerza de Voluntad igual al número de éxitos obtenidos, la víctima será inmune a sus efectos durante el resto de la escena.

- 1 éx una persona.
- 2 éx dos personas.
- 3 éx seis personas.
- 4 éx 20 personas.
- 5 éx todo el mundo en las inmediaciones del vampiro.

●● **Mirada aterradora Sistema:** Carisma + Intimidación (dificultad 3 + Astucia del blanco). Con cualquier número de éxitos está acobardado. Con 3 o más éxitos huye. Cada éxito reduce en un dado las tiradas del blanco. Si se realiza en turnos sucesivos, el vampiro puede reunir éxitos. Un fallo indica que el intento se frustra. Se pierden todos los éxitos acumulados. Con un fracaso cualquier uso de Presencia por parte del personaje no volverá a surtir efecto contra el blanco durante esta historia.

●●● **Encantamiento Sistema:** Apariencia + Empatía (dificultad Fuerza de Voluntad del blanco). Es probable que al acabar el encantamiento la víctima piense mal del vampiro.

Éxitos-Duración: 1 - una hora; 2 - un día; 3 - una semana; 4 - un mes; 5 - un año.

●●●● **Invocación Sistema:** Carisma + Subterfugio. (dif. 5; 7 si el sujeto es desconocido). Si en el pasado el Vástago ha usado con éxito la Disciplina de Presencia sobre el sujeto, la dificultad será solo cuatro, pero si el blanco se resistió anteriormente a los intentos de Presencia del vampiro, será de ocho.

El número de éxitos indica la reacción del sujeto.

- 1 éx El blanco se aproxima, pero lenta y vacilantemente.
- 2 éx El blanco se aproxima con reticencia y los obstáculos le hacen desistir con facilidad.
- 3 éx El blanco se aproxima con velocidad razonable.
- 4 éx El blanco acude a toda prisa, superando los obstáculos del camino.
- 5 éx El blanco se lanza hacia ti, haciendo cualquier cosa para llegar ante ti.

La Invocación debe repetirse cada día si el sujeto tarda más de un día en llegar ante el Invocado; cada tirada dura 24 horas.

●●●●● **Majestad Sistema:** Gasta un punto de FV. Una víctima puede tirar Coraje (dif. Carisma + Intimid.).

# PROTEAN

● **Brillo de los ojos rojos**

●● **Garras de lobo Sistema:** 1 Punto de sangre

●●● **Fusión con la tierra Sistema:** 1 Punto de sangre.

●●●● **La sombra de la bestia Sistema:** 1 Punto de sangre. Se tardan tres turnos

●●●●● **Forma de niebla Sistema:** 1 Punto de sangre. Se tardan tres turnos

# TAUMATURGIA

## Sendas Taumatúrgicas:

Cada vez que el personaje emplea uno de estos poderes, debe gastar un punto de sangre y pasar una tirada de fuerza de voluntad a una dificultad igual al nivel del poder + 3. Un fallo indica que la magia no hace efecto. Un fracaso, que se pierde un punto de fuerza de voluntad permanente.

- **Rego Vitae**

● **El gusto de la sangre Sistema:** el número de éxitos determina la cantidad de información

●● **La rabia de la sangre Sistema:** cada éxito obliga a gastar un punto de sangre

●●● **La sangre del poder Sistema:** Cada éxito baja una generación o aumenta los efectos 1 hora.

●●●● **Robo de vitae Sistema:** Cada éxito 1 puntos de sangre transferidos.

●●●●● **Caldero de sangre Sistema:** Cada éxito 1 puntos de sangre hervida.

## - Rego motus

**Sistema:** Un turno por cada éxito obtenido. Si el objetivo es un ser vivo, éste puede intentar resistirse.

- Medio kilo
- 10 Kilos
- 100 Kilos + Levitar (pese lo que pese)
- 250 Kilos
- 500 Kilos

## - Rego Elementum

- **Fuerza elemental** **Sistema:** 1 pto. de sangre por 3 puntos entre Fuerza y Resistencia
- **Lenguas de madera** El vampiro puede hablar con el espíritu de cualquier objeto inanimado
- **Animar lo inerte** **Sistema:** 1 punto de fuerza de voluntad.
- **Forma elemental**

Con este poder, el poder puede asumir la forma de cualquier objeto inanimado de similar peso y tamaño.

**Sistema:** el número de éxitos determina lo preciso que es el cambio. Son necesarios al menos tres éxitos para que el personaje pueda usar algún sentido o disciplina en esta forma.

## Rituales Taumatúrgicos

El tiempo necesario para ejecutar cada ritual suele ser de cinco minutos por nivel del ritual. Para realizar cualquier ritual se debe hacer una tirada de Inteligencia + Ocultismo (dificultad el nivel del ritual +4). Por lo general basta con un solo éxito.

### Taumaturgia Común

#### ● Nivel Uno

- **Defensa del refugio sagrado** **Sistema:** el ritual lleva una hora y cuesta un punto de sangre.
- **Comunicación con el sire** **Sistema:** el personaje debe concentrarse durante treinta minutos para establecer conexión con éxito. La conversación puede prolongarse durante diez minutos por cada éxito obtenido.
- **Purificación de la carne**

Este ritual permite que el taumaturgo purifique su cuerpo de toda materia extraña. El lanzador debe sentarse en el suelo en la postura del loto, rodeado de un círculo de 13 piedras de bordes afilados y concentrarse durante 10 minutos. El ritual precisa el gasto de un punto de sangre del personaje. Es importante que el vastago este completamente desnudo.

#### ●● Nivel Dos

- **Foco de infusión de vitae** **Sistema:** El ritual requiere un punto de sangre y cuatro horas.

#### ●●● Nivel Tres

- **Protección contra lupinos** **Sistema:** Se necesita polvo de plata para hacer el ritual.
- **Astilla del sosiego retardado**

En este ritual, una estaca se graba con símbolos y se ennegrece en un fuego de madera de roble. Un simple golpe con la estaca, hace que su punta se rompa dentro del cuerpo de la víctima y va directamente a su corazón.

**Sistema:** El ritual dura cinco horas durante las cuales, se graba con símbolos una estaca de fresno, se restrega con su sangre y se ennegrece en un fuego de madera de roble. La punta de la estaca tarda 1d10 días en alcanzar su objetivo. Una de las pocas maneras de evitar su objetivo es escharbar en su búsqueda...

#### - Paso incorporeo

Este ritual sirve para hacerse tan intangible como un fantasma, pudiendo atravesar puertas y paredes. Es inmune a la mayoría de los ataques. El taumaturgo puede caminar en línea recta, pero no puede ni retroceder, ni ascender, ni descender, ni siquiera parar.

**Sistema:** Lleva una hora preparar este ritual, y sus efectos duran un número de horas igual a los éxitos en una tirada de Astucia + Supervivencia (dificultad 6). Durante el ritual, el taumaturgo rompe un espejo, de cuyos trozos uno se usará para mantener reflejada su imagen. Los efectos terminarán si se hace girar el espejo de manera que deje de reflejarse en él.

#### - Escudo de Presencia Inmunda

Los tremere a veces se refieren a este ritual como "nuestro ritual para los ventrue". es un secreto controlado estrictamente; tanto que supuestamente nadie ajeno al clan lo conoce. Este ritual, sumamente especializado, fue creado (algunos dicen que por el propio tremere) para combatir el poder de los ventrue en la Camarilla. Cualquier poder de la disciplina de presencia utilizado contra el usuario se refleja, de tal manera que lo sentirá quien quisiera usarlo. Así, si un ventrue intenta que un brujo astuto se aterrorice y huya, el vastago que ejerció este poder deberá hacer la tirada del efecto de esa disciplina contra sí mismo, con lo que es muy probable que se cambien las tornas contra el pobre chupón. La preparación solo precisa una hora y el ritual sigue teniendo efecto

hasta el alba. Para que el conjuro funcione y dure, el usuario deberá atarse un cordón de seda azul al cuello.

### - Las Manos de Rutor

Este antiguo ritual requiere que el celebrante se corte una mano y se arranque un ojo. Esto le causa cinco niveles de daño agravado, que se cura de la forma usual. Acto seguido lleva a cabo el ritual, que animará la mano, permitiéndole moverse por sí misma y servir a su propietario. El ojo descansa sobre el dorso de la mano, proporcionando tanto visión como oído. La mano es muy útil como espía o mensajera, y un magus puede crear tantas como quiera (mientras siga regenerando sus manos y ojos). Cada mano debe absorber un punto de sangre por semana, aunque no importa de dónde proceda.

### ●●●● Rituales de nivel cuatro

- Protección contra cainitas **Sistema:** Para este ritual se necesita un punto de sangre de vampiro

### - Corazón de piedra

Mediante este ritual, el taumaturgo convierte su corazón en piedra sólida "a prueba de estacas", convirtiéndose en un autómatas sin sentimientos.

**Sistema:** El taumaturgo debe trazar un círculo de tierra de ocho centímetros de altura y dos metros de diámetro sobre una superficie de piedra y después tenderse desnudo boca arriba en su centro. Colocándose una vela directamente sobre el corazón, dejara que arda hasta que la vela se consuma. Esto produce una herida agravada que puede ser absorbida con fortaleza. A partir de entonces, la conciencia del personaje baja a 1 (cero si ya era 1), pierde la mitad de su reserva de dados en tiradas de empatía, la mayoría en las sociales y casi todas en las que intente mostrarse compasivo o amistoso.

### - Cuervos Vigilantes

El ritual transforma a alguien en un cuervo y lo esclaviza por el resto de su corta vida antinatural. La víctima pierde un punto de Inteligencia por mes hasta llegar a cero. Es inmune al Animalismo mientras le queda algo de inteligencia humana. Debe obedecer las ordenes mentales del mago lo mejor que pueda. El Taumaturgo puede ver lo que el cuervo ve si tira Percepción+ la Inteligencia del cuervo(6).

1 éxito	Puede oír los ruidos grandes que oiga el cuervo, pero no ve.
2 éxitos	Puede oír ruidos medios, no puede ver nada.
3 éxitos	Puede oír claramente y distingue entre luz y oscuridad.
4 éxitos	Puede oír perfectamente y ve formas borrosas en blanco y negro.
5 éxitos	Puede ver y oír perfectamente a través de las facultades del cuervo.

Para crear a uno de estos el Taumaturgo debe alimentar a la víctima con 13 granos de maíz salvaje en una sopa de cuervo y una cascara de maíz salpicada con excrementos de cuervo mientras entona las palabras del ritual. Después tira FV(Humanidad) y necesita 3 éxitos. Una vez hecho el cuervo permanece esclavizado hasta que muere. Normalmente se renuevan cada poco porque la mortalidad de los cuervos en las áreas urbanas es alta. La víctima suele ser un humano, pero hay otras dos versiones del ritual, una de nivel 5 que permite hacérselo a los Vástagos y otra de nivel dos que permite esclavizar a cuervos de verdad. De todos modos es mejor hacérselo a humanos que a pájaros por su Inteligencia.

### REQUISITOS DE DISCIPLINAS

Anim. 1	Trato con Animales 1	Domin. 1	Intimidación 1	Presencia 1	Interpretación 1
2	Superv 2 T.Animales 2	2	Liderazgo 2	2	Intimidación 1
3	Intimid+Empat 4 Manip 2	3	Subterf+Astucia 4 Intimid.2	3	Apar + Empatía 4 Interpr 2
4	T.Animales 3	4	Carisma 3	4	Carisma 3 Subterfugio 2
<b>Auspex 1</b>	Percepción 1	5	Intimid 2 Carisma 3	5	F.V. 7
2	Empatía 2	<b>Fortaleza</b>	<= RESISTENCIA	<b>Protean 1-3</b>	Supervivencia 1-3
3	Empatía 3 Percepción 2	<b>Ofuscac. 1</b>	Autocontrol 2	4	T. Animales 3
4	Subterfugio 3	2	Sigilo 2	5	Astucia 3
5	Ocultismo 2 Percepción 3	3	Sigilo 3	<b>Taumat. 1</b>	Ocultismo 1
<b>Celeridad</b>	<= DESTREZA	4	Carisma 3	2	Astucia 2
<b>Dement. 1</b>	Empat 1	<b>Potencia</b>	<= FUERZA	3	Autocontrol 2 Ocultismo 2
2	Subterfugio 2 Empat 2			4	Ocultismo 3
3	Ocultismo 3 Percepción 2			5	F.V. 7
4	Empatía 3				

## ARMAS BLANCAS

ARMA	DIF.	DAÑO	DESCRIPCION
Espadon	7	Fue+6	Espadon de gran longitud, dificil de manejar incluso a 2 manos
Sable de Caballeria	6	Fue+4	Ligera Espada a una mano de hoja curva
Katana	6	Fue+5	Ligera Espada a una o dos mano de hoja ligeramente curva
Espada Corta	5	Fue+3	Pequeña espada diseñada para ataques rapidos
Rapier	6	Fue+4	Angosta espada para atravesar a tu oponente
Wakizashi	5	Fue+4	Ligera Espada ligeremante curva usada conjuntamente con una Katana
Espada Larga	5	Fue+4	Espada de doble hoja usada a una o dos manos
Daga	4	Fue+2	Muy usada en el cuerpo a cuerpo
Dagas	5	Fue	De doble filo
Arrojadizas	6	Fue	Estrellas Arrojadizas
Shuriken	5	Fue+3	Cuchillo largo de hoja plana
Machete	6	Fue+5	Espada con una estrecha y larga hoja, que usualmente necesita las dos manos
Kurkri	7	Fue+4	De hoja angulosa, muy dificil de usar
Nodachi	7	Fue+7	Larga espada de hoja curvada y con una larga empuñadura
Tanto	5	Fue+3	De hoja al estilo de la Katana, con una hoja mas afilada y fuerte
Cimitarra	7	Fue+5	Espada larga extremadamente curva
Sierra Mecanica	8	Fue+7	Arma de dificil manejo, requiere de las dos manos.
Navaja de Afeitar	5	Fue+1	Normalmente solo consigue hacer sangrar un poco
Garrote	4	Fue+1	Trozo de madera o metal.
Florete	5	Fue+3	De hoja estrecha, usada solo para penetrar
Hacha	7	Fue+5	Hacha con mango de madera, puede ser devastadora si se usa bien
Bara	4	Fue+1, +2, +3	Larga pieza de madera (el daño depende de la dureza de la madera)
Bate de Beisbol	4	Fue +1, +2	Hecho de madera (+1) o aluminio(+2)
Nunchaku	7	Fue+1	Suele usarse para detener ataques con armas
Lanzas	7	Fue+3	Lanza larga
Arco Corto	8	2+exitos	60 yardas, Se necesita fuerza 2 para manejarlo
Arco Largo	8	3+exitos	90 yardas, Se necesita fuerza 3 para manejarlo
Arco Compuesto	8	4+exitos	180 yardas, Se necesita fuerza 3 para manejarlo
Ballesta	8	5+exitos	100 yardas, 15 segundos para recargar
Alabarda	8	Fue+5	Larga lanza con cabeza de hacha