



LOS LIBROS DE LA MAGIA

NIGROMANCIA Y MORTIS

POR JANOS NAROV

Janosnarov@hotmail.com



CRÉDITOS

Recopilación Nigromancia: Janos Narov

Recopilación Mortis: Cnegro4 y Magus

Ampliación y Comentarios: Janos Narov

Maquetas e Introducción: Cnegro4

DEDICATORIA:

A Cristian, Sebastián, Daniel, Galev, Manuel, Javier, Nicolás, Cristóbal, Matías, Jocelyn, Chochi, Piru, José, Jorge, Camilo, Débora, Héctor, Claudio, Hugo, Carmen Gloria, Hans, Sadrach, Andrés, Fran, Agustín, Ricardo y tantos otros que han pasado por mi mesa de juego a través de todos estos años, dándome alegrías y dolores de cabeza.

LA BIBLIOTECA DE LA HERMANDAD

La Biblioteca de la Hermandad ha sido creada como una forma de promover y rescatar el Viejo Mundo de Tinieblas. Para lograr este fin, la propuesta es:

1.- Rescatar los suplementos publicados en español de forma oficial, junto a algún documento concreto en inglés.

2.- Sumar a lo anterior aquellos manuales y módulos escritos por jugadores y narradores que alcanzan un nivel de calidad cercano o superior a las publicaciones originales de White Wolf.

3.- Recolectar las recopilaciones de material oficial hechas por jugadores y narradores.

4.- Dar cabida a la Generación, Traducción, Maquetación y Escaneo de material de Viejo Mundo de Tinieblas a través de lo que llamaremos, de forma simple, "el Proyecto". La idea es ampliar Viejo Mundo de Tinieblas con manuales hasta su máxima expresión.

No menos importante, el material incluido sólo será de la línea Viejo Mundo de Tinieblas, que ya no está siendo publicada. Nuevo Mundo de Tinieblas NO tiene cabida en la Biblioteca de la Hermandad, ya que está siendo publicado en estos momentos tanto por White Wolf como por la Factoría, en su versión española.

Últimas líneas: El Proyecto se construye en base a colaboraciones, por lo que buscamos Traductores para publicar libros nunca llevados al español. Del mismo modo, cualquier colaboración (manuales, recomendaciones de documentos que pululan por la red, OCR de manuales ya escaneados en baja o mediana calidad, escritos...) será agradecida. Contáctanos a través de <http://labibliotecadelahermandad.blogspot.com/> o nuestro correo labibliotecadelahermandad@gmail.com.

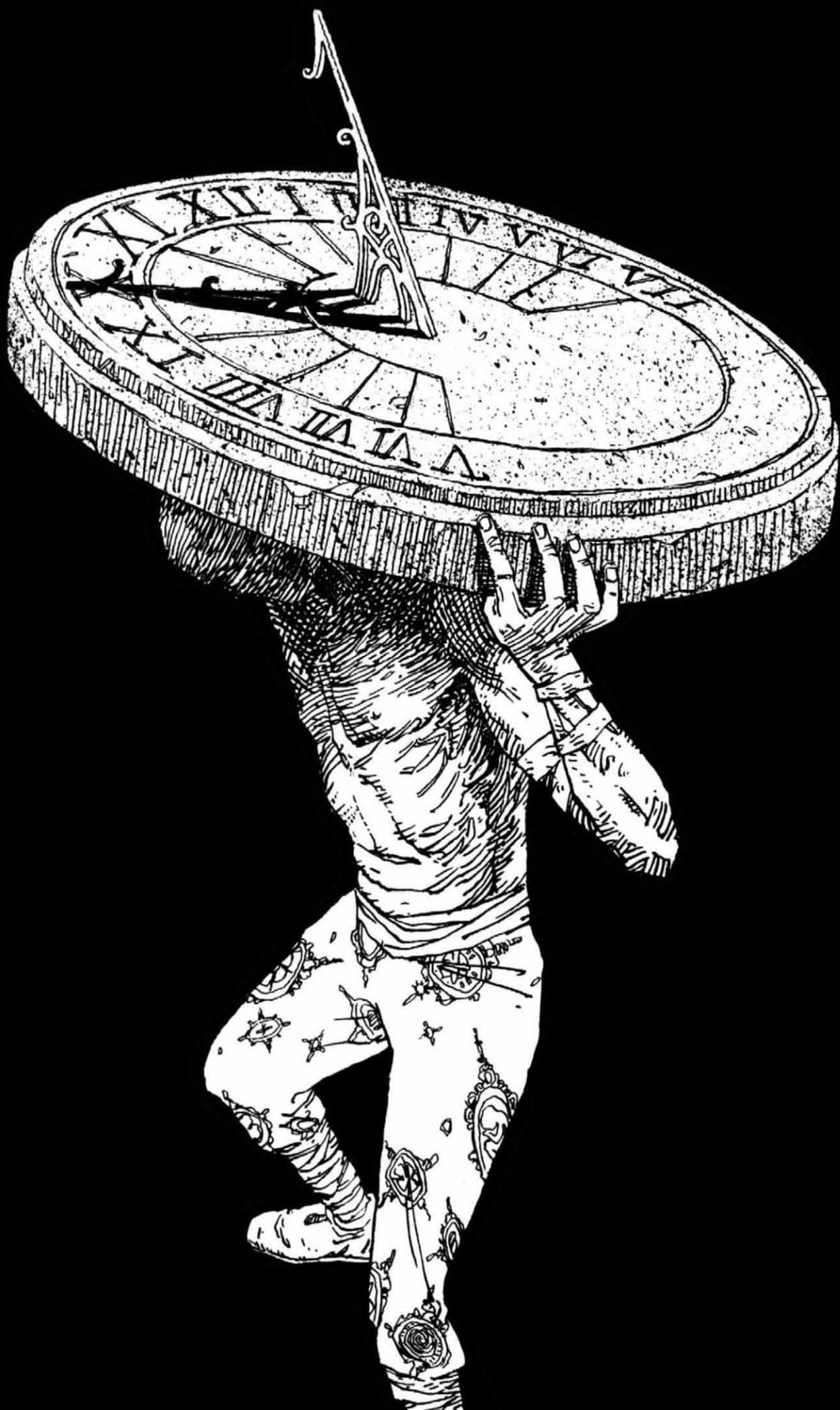


LOS LIBROS DE LA MAGIA

NIGROMANCIA Y MORTIS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	05
CAPÍTULO UNO: GIOVANNI	09
CAPÍTULO DOS: HERALDOS	17
CAPÍTULO TRES: NAGARAJA	27
CAPÍTULO CUATRO: MORTIS	33



Del diario de Bane:

Ha sucedido algo inesperado.

Mientras buscaba entre enormes pilas de antiguos documentos sin clasificar, en un nuevo intento de dar con la información referente al Fragmento, encontré un viejo poema. Lo hubiera descartado, entre tantos otros escritos, de no ser por el firmante, un Capadocio que perteneció a la Hermandad.

Hasta donde sé, fue el último Hermano nombrado por Allen. He oído que era un pacifista con gran dominio en casi todas las áreas de conocimiento y su implementación. Pensador, poeta, hechicero, científico... si escribiera una lista, ésta sería más larga que mi brazo. Un perfecto hombre renacentista, si los Giovanni le hubieran permitido seguir existiendo hasta al Renacimiento.

Guardé el documento entre algunos otros que me eran de utilidad, y lo olvidé rápidamente... o eso creí.

Durante los tres días siguientes a mi, hasta entonces, descubrimiento de menor importancia fui atacada por terribles pesadillas que iban desde la muerte de los Hermanos hasta la Gehenna. Horrorosas imágenes de destrucción y fuego, de sangre bañando la tierra mientras los vástagos se enfrentaban entre sí.

En su momento, asocié esto a que mi mente debía saber el destino del Capadocio. Una vez respondidas las preguntas, podría volver a mi misión.

Acudí a Magus para poder acceder al texto mismo. Él me explicó que la lengua en que estaba escrito era muy antigua y casi perdida en el tiempo, mientras que el documento en sí, era posterior al nacimiento de Cristo, lo que ha llevado a un acalorado debate entre los miembros de la Biblioteca acerca de su clasificación en la misma.

Según Magus, uno de los más antiguos fragmentos del Libro de Nod en poder de la Biblioteca de Cartago está escrito en esa lengua.

Sin esperanzas de poder llegar a comprender lo escrito en ese documento que, extrañamente, me estaba obsesionando, lo dejé en manos de Magus, con la esperanza de que, al alejarme de él, mi mente dejara de dar vueltas acerca de su contenido.

Nunca he escrito mucho sobre Magus, es algo extraño. Aparte de alguna mención, porque lo que anoto lo requiere, no hablo acerca de quienes conozco.

Supongo que para todo hay una primera vez.

Magus, nunca he oído su nombre y calcula que muy pocos miembros de la Biblioteca de Cartago lo sepan, es un verdadero misterio. Un investigador serio y objetivo como pocos, lingüista e historiador. Un ser sobrenatural. Sí, un ser sobrenatural, a falta de una clasificación clara. Cuando lo conocí pensé que pertenecía a alguna de las Tradiciones, pero su dominio de conocimientos olvidados por la humanidad implicaría una longevidad sólo

alcanzable a través del vampirismo. Para quienes tienen facilidades con las auras, el pertenecería a la "buena gente", mientras que quienes han enfrentado argumentos con él, atribuyen su discurso al auspicio Philodox. Por último, hay quien cree que es un experimento de la Tecnoocracia que se rebeló a sus creadores, una mente diseñada para almacenar y procesar todo el conocimiento a su alcance y más. Mas todo lo que pueda teorizar acerca de sus orígenes no tiene importancia. Lo que realmente prepondera por sobre todas estas hipótesis es que Magus siempre está ahí para ayudarte en todo lo que pueda.

Eso último se demostró una vez más al día siguiente, cuando se me acercó en uno de los salones y puso en mis manos la traducción que tanto me había obsesionado. Me explicó que gran parte de la fuerza de las palabras y la estructura se perdía al utilizar lenguajes modernos, que probablemente esa haya sido la razón para escoger esa lengua muerta... la poesía era la mezcla de los pensamientos que llenaban la mente del Capadocio, los sentimientos que mantenían en funcionamiento su muerto corazón y el lenguaje preciso para expresarlos.

Cuando mis ojos se cruzaron con el texto, esto fue lo que leí:

He charlado con espíritus
Durante noches sin fin
He buscado los signos
Incluso en los vedados amaneceres

Siglos y más serían pocos
Para avistar lo que se cierne
El horizonte llameante clama
Por caos, confusión y destrucción

Nuestro mundo está al punto del colapso
Atormentado, alterado y desgarrado
Edades de aletargamiento
Nos han impedido saberlo

Lo habremos perdido
Antes de abrir los ojos
Sin manera de recuperarlo
Sin forma de volver atrás

Estaba por mi cuenta
Nadie junto a mi peleó
Mas he encontrado a la Hermandad
Y solo ya no estoy

Ya no desespero
El temor no es una opción
Sé que juntos enfrentaremos
Cualquier mal augurio

Unidos somos fuertes
Podemos resistir lo que venga
Hasta que la batalla ganemos
O muramos juntos combatiendo

Nuestra raza al completo
Está maldita por Dios
Somos individuos
Decidimos no vivir como demonios

Al apoyarnos unos a otros
Como humanos, como Hermanos
Contenemos a la bestia
Domamos el mal que nos devora

Por siempre lucharemos
Por todos
Por cada uno
Unidos somos fuertes

No importa cuanta distancia nos separe
ni cuáles sean nuestras diferencias u objetivos
cuando suene el llamado
pelearemos como uno

La existencia del Capadocio llegó a su fin en una época en que la Hermandad estaba dispersa, con cada uno de ellos intentando alcanzar su propio fines para alcanzar un bien mayor.

Ahora mis Hermanos me necesitan, y yo repito la historia.

Creo que nunca encontraré las palabras suficientes para agradecer lo que Magus ha hecho por mí.

Espero ser digna de las palabras escritas por el desaparecido vástago, por el Capadocio, por mi Hermano.

Esta noche parto en mi viaje de regreso. Los Hermanos esperan... mis Hermanos. Enfrentaremos lo que venga juntos... pelearemos como uno.





CAPÍTULO UNO: GIOVANNI

La nigromancia (debería ser necromancia, porque deriva de *necros*, muerto, y no de *niger*, negro, pero como la magia de los muertos es bastante negra y ya es conocida popularmente así gracias a los traductores, ya que en inglés es Necromancy, lo vamos a dejar correr) tal y como la conocemos actualmente tiene su origen en el Clan Capadocio y su disciplina de Mortis, aunque sería más preciso decir en el Clan Capadocio y su obsesión por la muerte. Tras el Abrazo de los Giovanni, éstos se lanzaron a estudiar la muerte en sentido espiritual más que en el físico, que es como era estudiada por los blanquitos, aplicando su conocimiento de hechicería mortal a la Sangre para desarrollar una nueva Disciplina. La Nigromancia de los Giovanni tardó bastante en desarrollarse por completo: Augustus fue Abrazado a principios del siglo XII, y la disciplina estaba completa en 1444. A finales del siglo XII sólo se habían desarrollado tres niveles que luego fueron abandonados. Sin embargo, formas aisladas de Nigromancia son tan antiguas como la humanidad. Su principal fuente está en la antigua Grecia y Roma, donde se modeló el concepto actual de vida después de la muerte y las formas de contacto con los muertos que llegaron a Occidente. Durante los siglos siguientes, los magos y hechiceros de toda Europa y parte de Asia Menor crearon, modificaron y estudiaron teorías basadas en las creencias grecolatinas, en un principio de forma más o menos aceptada, si bien muchos eran acusados de magia negra, pero no por contactar con los muertos, sino por los sacrificios rituales y las profanaciones. Esta actitud cambió con la conversión del Imperio Romano a la Cristiandad, ya que la práctica de la nigromancia fue considerada peor que el satanismo, ya que los magos usaban las creencias cristianas, retorciéndolas de forma blasfema, recurriendo a Dios y los ángeles que les ayudaran. Los cristianos devotos se cortaban bastante, aún así; los nigromantes vampíricos, sabiendo que ya estaban condenados, no veían por qué molestarse en respetar las restricciones mortales. Finalmente, los hechiceros empezaron a añadir

toda clase de deidades paganas a sus invocaciones. Al fin y al cabo, si a Dios no le gustara no permitiría que funcionara... obviamente, ese razonamiento no era válido para la Iglesia, que condenó toda forma de hechicería. Muchos magos se convirtieron y renegaron de la magia de la muerte. Los demás, se hicieron doblemente rebeldes, contra la religión ortodoxa y contra los otros magos. Y encontraron poder en la rebelión, pues descubrieron que sus invocaciones ganaban poder al profanar normas sagradas. Es más, cuanto más sagrada era la ley, más poder obtenían. Como uno de los mayores tabúes era la manipulación de restos humanos, la nigromancia se llenó de calaveras, huesos y cosas así. Incluso en la actualidad, cuando la mayor parte de los tabúes se derrumban, y por tanto se obtiene menor poder al profanarlos, el contacto con los muertos conserva su horrible aureola. Así nació el principio de Tabú, eje de la práctica nigromántica.

El segundo principio, Autoridad, surgió en el siglo III y cobró influencia con la conversión de Europa al cristianismo. Este principio se basa, irónicamente, en la Biblia: si Dios había dado al hombre el mundo, eso se extendía también al Mundo Subterráneo, y los nigromantes debían dominarlo simplemente porque podían. La ideología hermética con sus complejas jerarquías de poderes y espíritus les dio la última piedra para construir su teoría: si había entidades de poder ínfimo, los nigromantes debían dirigirse a ellas como señores antes que a las mayores como servidores. Los Giovanni tuvieron parte importante en el auge definitivo de esta teoría a principios de la Edad Media, terminando por consolidarla definitivamente. Este principio, sin embargo, es más usado por los Giovanni que por los otros nigromantes, a quienes les tira más el Tabú (Serán guarros...). Los rituales se diferencian claramente de un estilo a otro, y nunca se usan los dos principios a la vez. Si bien un ritual basado en la Autoridad podría requerir restos humanos, este principio exige pureza física y limpieza (física, claro. La pureza espiritual no es



requisito indispensable), así como determinados objetos rituales muy concretos.

LOS PRINCIPIOS EN LA PRÁCTICA

AUTORIDAD

El principio de Autoridad se formalizó en el siglo III, pero su origen se remonta a la antigua Grecia. Los griegos que crearon los ritos consideraban la pureza y el aseo componentes necesarios de la protección, ya que los espíritus de los muertos podían descubrir las impurezas e imperfecciones del hechicero, evitando sus protecciones y ganando libertad de movimientos. Por tanto, el nigromante debe prepararse mediante el ayuno, la castidad y la limpieza. Cuando más duren los preparativos, menos posibilidades hay de un error fatal. Se recomendaba a los nigromantes mortales la meditación para librarse de emociones que los fantasmas puedan utilizar en su contra, pero como los vampiros por lo general tienen emociones planas y poco intensas, eso no es problema para los muertos que tratan con los muertos. Una vez concluyen estos preparativos, el mago debe vestir un conjunto de túnicas impecablemente limpias y en perfecto estado. La más mínima mancha, hilo suelto, dobladillo, o incluso una manga un poco más larga que otra, puede significar el desastre. Se dibuja entonces un círculo, que actúa como barrera entre el nigromante y el fantasma que convoca (y los espíritus curiosos que pasen por ahí), y se entona lo que es el ritual en sí mismo, siguiendo una pauta estipulada y recurriendo a herramientas físicas que simbolicen el dominio, el encierro y la identidad del fantasma a convocar, si bien se puede prescindir de esto último si lo que se quiere es trincar un fantasma cualquiera para un trabajito rápido. Los símbolos deberían ajustarse a lo que el fantasma reconozca de acuerdo a su cultura. Por

ejemplo, el fantasma de un campesino medieval podría requerir una corona o un cetro para el dominio, pero el de un ejecutivo trepador necesitaría un reloj de oro o una chequera, un soldado un uniforme de la época adecuada, etc. Una vez reunidos todos los requisitos, puede estarse razonablemente seguro de que... si todo va bien... el ritual funcionará.

TABÚ

Los rituales basados en el Tabú, obviamente estando como están basados en romper las normas, no tienen reglamento fijo. Sin embargo, tienen una serie de características comunes que los unen y permiten hablar del principio como tal. Lo primero es que todos utilizan restos humanos u otros símbolos de la muerte que incomoden y produzcan ansiedad en los vivos, de acuerdo con la cultura del nigromante. Los restos humanos son válidos en casi todas las culturas, pero, por ejemplo, una urna funeraria china sería inútil para un nigromante europeo, que la considera una obra de arte o una antigüedad interesante (o un florero de bronce muy viejo, pero bueno, eso es lo de menos), pero para un nigromante chino en China, donde existe un temor reverencial a todos los restos de los antepasados, sería casi tan útil como los pulmones de la abuelita. Los ritos Tabú buscan combinar los símbolos de la muerte con actos que no se consideran para nada relacionados con ella: niños o símbolos de la niñez, toda clase de guarrerías para adultos y cosas así. Los elementos más habituales de los rituales Tabú incluyen calaveras y huesos, polvo de tumba, tierra de sepulcro, clavos de ataúd, instrumentos para embalsamar, herramientas forenses, gusanos, esquivarlas de lápida...



NIGROMANCIA

COMÚN

Las siguientes Sendas y rituales son las desarrolladas en un primer momento por los Giovanni y que se han extendido a la mayor parte de los otros nigromantes de todas las sectas, que no es que sean muchos. Son las tres Sendas más básicas, que se ocupan de los espíritus de los muertos, el lugar en que habitan, y la transición entre vida y muerte, y cinco rituales básicos conocidos por casi todos los nigromantes, junto con algún ritual no oficial que otro. Sin embargo, la mayor parte del arsenal de los nigromantes está en las prácticas exclusivas de las líneas de sangre que practican la disciplina.

SENDAS NIGROMÁNTICAS

La Nigromancia no se aprende tan sencillamente como las otras magias de la Sangre. Como en un principio era una única escuela de aprendizaje mágico que se diversificó (en otras palabras, como en la Segunda Edición era una disciplina normal...), los Nigromantes aprenden siempre como primaria la Senda del Sepulcro (de acuerdo, como siempre hay excepciones), debiendo alcanzar tres niveles en ella para comenzar a aprender otra. Comenzar con los estudios de una tercera Senda requiere la maestría en la primera, pero luego ya pueden aprenderse normalmente cuantas hagan falta. Debido también a la ausencia de estructura formal, las tiradas no son comunes: cada Senda o cada poder puede tener un Sistema diferente.

SENDA DEL SEPULCRO

Esta Senda, la aprendida más habitualmente como Primaria, se ocupa de las almas de los muertos. Concede al nigromante la habilidad de tratar con los fantasmas, tanto dialogando como, más comúnmente, forzándolos a cumplir sus órdenes.

Sistema: Si se emplea un Grillete del wraith durante las invocaciones de esta Senda, la dificultad de las tiradas desciende en dos.

O PENETRACIÓN

Este primer paso de la ardua práctica de la Nigromancia permite al hechicero mirar a los ojos de un cadáver y ver reflejada en ellos la muerte de su propietario. La imagen sólo será visible para el Nigromante, quien la percibirá como si se tratara del difunto.

Sistema: Este poder requiere una tirada de Percepción + Ocultismo a dificultad ocho (diez para mirar en los ojos de un vampiro, un zo mbi, o similar) mientras se observan los ojos del objetivo. El número de éxitos determinará la claridad de la visión, pero debe tenerse en cuenta que un fracaso muestra al nigromante su propia muerte y le induce el Röttschreck. Este poder no puede emplearse sobre vampiros cuyos cadáveres ya se

hayan convertido en cenizas o que estuvieran en Golconda.

Éxitos Efecto

- | | |
|---|--|
| 1 | Sensación básica de la muerte del sujeto |
| 2 | Imagen clara de la muerte y los segundos precedentes |
| 3 | Imagen y sonido claritos de los minutos anteriores a la muerte |
| 4 | Imagen clara con sonido de media hora antes de la muerte |
| 5 | Percepción sensorial completa de la hora precedente al fallecimiento |

OO INVOCAR ESPÍRITU

Este poder permite al nigromante llamar a su presencia a un wraith, aunque sólo sea para conversar con él, siempre y cuando conozca su nombre (o haya obtenido una imagen mediante El Toque del Espíritu) y posea algo con lo que el fantasma tuviera contacto en vida, aunque no necesariamente un Grillete. El tercer requisito, obviamente, es que el muerto en cuestión se haya convertido en wraith, lo cual nunca se da entre los vampiros que alcanzaran la Golconda o fueran diabolizados.

Sistema: La tirada es de Percepción + Ocultismo, a dificultad siete o bien igual a la Fuerza de Voluntad del fantasma. El número de éxitos indica la buena o mala disposición del espíritu y el tiempo que se quedará. Los fantasmas invocados serán visibles y audibles por parte del invocador, quien puede hacerle preguntas, tirando un dado por éxito a dificultad seis, para comprobar si el fantasma se queda el tiempo suficiente como para responder. Un fracaso convoca a un Espectro que se dedicará a dar la lata al nigromante.

OOO ORDENAR A ESPÍRITU

Un nigromante puede lograr que un espíritu obedezca sus órdenes durante un tiempo. Este poder es peligroso, y puede suponer un riesgo tanto para el vampiro como para el fantasma.

Sistema: Para dar órdenes a un espíritu primero debe haber sido invocado con éxito. Antes de que el fantasma se largue se tira Manipulación + Ocultismo a dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del Espíritu, quién puede gastar Pathos para resistirse, eliminando un éxito por punto gastado. El nigromante puede intentar dar órdenes varias veces durante una sola invocación.

Como antes, los éxitos determinan el grado de control:

Éxitos Efecto

- | | |
|---|--|
| 0 | La invocación queda cancelada y el fantasma es libre |
| 1 | El fantasma no puede atacar a nadie sin consentimiento del nigromante y debe quedarse cerca |
| 2 | El fantasma está obligado a quedarse y a responder a las preguntas, siempre que estén formuladas de forma extremadamente cuidadosa |
| 3 | El fantasma se queda y responde la verdad a cualquier pregunta, sin doble sentido ni evasión |
| 4 | Como antes, y además debe realizar cualquier servicio ordenado por el nigromante, como |



siempre vinculado por la letra de la orden y no por su espíritu

5 El fantasma está atrapado y debe obedecer como mejor pueda

Estas órdenes atan a los fantasmas durante una hora por éxito, aunque los nigromantes pueden gastar un punto de Fuerza de Voluntad temporal para mantener el dominio durante una noche, o permanente para mantenerlo un año y un día.

OOOO EMBRUJAR

Este poder ata al fantasma a un lugar u objeto determinado, que no podrá abandonar sin arriesgarse a ser destruido. Combinado con Ordenar a Espíritu puede crear eficaces guardianes para el refugio del Nigromante (siempre que el fantasma tenga los Arcanoi adecuados, claro).

Sistema: Se tira Manipulación + Ocultismo a dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del wraith si se resiste, o 4 en caso contrario. Cada éxito atará al fantasma al lugar u objeto durante una noche, si bien gastando Fuerza de Voluntad se aumenta la duración a una semana (nunca se puede gastar más de un punto), o a un año si el punto gastado es permanente. Si el espíritu intenta irse, debe tirar Fuerza de Voluntad a dificultad 10, requiriéndose dos éxitos para no sufrir un nivel de daño agravado. Una vez se han consumido todos los niveles de Corpus (salud) del fantasma, que son diez, no siete como los seres vivos, éste caerá a un Tormento Destructivo, una especie de representación creada por Espectros para intentar llevarlo al Olvido. Baste decir que desaparece del juego, pudiendo ser destruido, volver como Espectro, reaparecer como si nada más adelante.

OOOOO ATORMENTAR

Mediante el uso de este poder el Giovanni experto en Nigromancia convence a los fantasmas de que se comporten por su propio bien. Atormentar permite al nigromante golpear al espíritu como si fuera un ser físico, causando daño a su Corpus. Como el vampiro permanece en el mundo físico, el wraith no podrá responder a los ataques (bueno, si puede, pero no sin riesgo).

Sistema: El nigromante tira Resistencia + Empatía a dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del fantasma. Cada éxito causa un nivel de daño letal al Corpus del wraith. Si pierde todo el Corpus de este modo es arrastrado por un nihil (una especie de portal la Tempestad del Mundo Subterráneo) para sufrir un Tormento Destructivo, no pudiendo regresar al mundo físico durante un mes... si es que regresa.

SENDA DEL OSARIO

La Senda del Osario se ocupa de la transición entre vivos y muertos: emplea cadáveres y estudia la forma en que las almas muertas pueden regresar al mundo de los vivos.

Sistema: Los zombis creados mediante Hordas Tambaleantes y las Escobas del Aprendiz tienen Fuerza 3, Destreza 2 y Resistencia 4, Pelea 2 y Fuerza de Voluntad 0 (aunque para resistirse a ataques su puntuación cuenta como 10). Todas las puntuaciones Sociales y Mentales son cero, nunca intentan esquivar y

siempre actúan en último lugar. No sufren penalizaciones por heridas salvo por daño agravado, el cual sólo les es causado por el fuego y las garras y colmillos de los sobrenaturales. No pueden curar heridas, y tienen diez niveles de salud.

O TREMENS

Tremens permite al nigromante animar durante unos instantes un cadáver para que realice una única acción. Por ejemplo, extender el brazo, sentarse, abrir los ojos... ni que decir tiene que la reacción de los espectadores es digna de Vídeos de Primera.

Sistema: Se requiere el gasto de un punto de sangre y una tirada de Destreza + Ocultismo a dificultad seis. A más éxitos, más complicada será la acción. Con un éxito se puede causar un movimiento repentino, como un espasmo o similar, mientras que con cinco pueden especificarse las condiciones ("cuando se acerque el forense, el cadáver se levantará y señalará la puerta", por ejemplo). En ningún caso puede usarse Tremens para que un cadáver ataque o cause daño, aunque creo yo que un infarto no es daño directo...

OO LAS ESCOBAS DEL APRENDIZ

Con este poder el nigromante puede lograr que un cuerpo muerto se incorpore y realice una función sencilla, como cavar, transportar cosas o arrastrarse de un lugar a otro. Estos cuerpos no atacarán ni se defenderán si alguien les interrumpe, sino que seguirán intentando cumplir su misión hasta que sean incapacitados mediante la destrucción, el desmembramiento, el fuego o similar.

Sistema: Una tirada de Astucia + Ocultismo a dificultad 7, un punto de sangre y un punto de Fuerza de Voluntad es todo lo necesario para animar un cadáver. El número de muertos animados es igual al de éxitos obtenidos (y al de cuerpos disponibles, obviamente). El nigromante da entonces la orden, que los cadáveres se pondrán a ejecutar hasta que sean destruidos. Se siguen descomponiendo, aunque más lentamente de lo normal, por lo que el tiempo es también un factor de destrucción. Cuando concluyan su tarea, se derrumbarán allí donde estén.

OOO HORDAS TAMBALEANTES

Aquí está, lo que todos esperaban: zombis fresquitos (es un decir), en la mejor tradición nigromántica. Los cadáveres animados tienen capacidad de atacar, aunque de forma torpe y lenta, y de realizar todo tipo de funciones que no podrían si fueran invocados por Las Escobas del Aprendiz, y cumplirán sus órdenes, esperando años si es necesario, y, hasta que el último de ellos sea destruido.

Sistema: Se gasta un punto de Fuerza de Voluntad y uno de sangre por cada cadáver que se va a animar. Después se debe superar una tirada de Astucia + Ocultismo a dificultad 8; cada éxito permite levantar un cadáver, limitado al número de puntos gastados. Es decir, pueden crearse menos de los esperados al gastar los puntos, pero no más. Cada uno de ellos puede seguir, de forma independiente, una instrucción sencilla como "protege el cementerio de cualquier intruso" o similar. Los zombis esperarán lo que sea necesario, incluso



mucho después de verse reducidos a meros esqueletos por la descomposición.

OOOO ROBAR ALMA

Este poder afecta a los vivos, convirtiendo temporalmente sus almas en algo parecido a fantasmas, ya que el nigromante las arranca del cuerpo. Alguien exiliado así de su cuerpo se convierte en un fantasma con un único vínculo con el mundo físico: su cuerpo vacío (al que el nigromante puede estarle haciendo toda clase de cosas desagradables, dicho sea de paso).

Sistema: El nigromante gasta un punto de Fuerza de Voluntad y emprende una tirada enfrentada del mismo Rasgo contra la víctima a dificultad 6. Los éxitos indican el número de horas que el alma es obligada a permanecer fuera del cuerpo, que permanecerá clínicamente vivo, aunque en coma. Funciona perfectamente con vampiros, y puede usarse para crear anfitriones para el próximo nivel.

OOOOO POSESIÓN DEMONÍACA

Ahora el nigromante es capaz de introducir un alma en un cuerpo muerto recientemente para que lo habite mientras dure el efecto. De este modo se obtiene un cadáver animado que en una semana empezará a descomponerse, pero que sirve para que un fantasma o un alma cualquiera (por ejemplo, la de un vampiro en Proyección Psíquica) tenga un vehículo temporal que usar en el mundo físico.

Sistema: El cuerpo en cuestión no puede llevar muerto más de media hora, y el nuevo inquilino debe estar dispuesto a ocuparlo. Por supuesto, casi todos los fantasmas aceptarán encantados (excepto los expertos en el Arcano de Títeres, que les permite hacer lo mismo sin deberle favores a un nigromante). Si se intentar introducir un alma en el cuerpo de otro vampiro antes de que se descomponga, se deben lograr cinco éxitos en una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad contra el propietario original. El alma okupa podrá emplear cualquier habilidad física (Esquivar, Pelea, Atributos Físicos, Apariencia, Potencia...) de su nuevo hogar, así como las capacidades mentales (Atributos Mentales y Sociales, Conocimientos, Presencia, Dominación...) que poseyera de antes. No podrá usar sus propias habilidades físicas ni las mentales de su nuevo cuerpo.

SENDAS DE LAS CENIZAS

Esta Senda permite a los Nigromantes observar las tierras de los muertos e incluso afectar a objetos y criaturas que las habitan. De las tres Sendas comunes de la Nigromancia ésta es la más peligrosa, ya que muchos de sus poderes permiten que los fantasmas afecten también al nigromante.

O VISIÓN DEL MANTO

Este poder permite al nigromante ver a través del Manto que separa los vivos de los muertos (Que NO es lo mismo que la Celosía. La Celosía puede tener un valor determinado en una zona y ser todo lo contrario del valor del Manto, aunque por lo general suelen ser parecidos, raramente iguales). El vampiro podrá contemplar claramente las Tierras de las Sombras, los edificios fantasmales y a los propios Muertos Sin

Reposo. Sin embargo, lo más probable es que cualquier wraith detecte que hay un cotilla observándole, lo que puede tener desagradables consecuencias.

Sistema: Se trata de una tirada simple de Percepción + Alerta a dificultad 7. El efecto dura una escena.

OO LENGUAS SIN VIDA

Mientras el poder anterior permite ver a los fantasmas, éste permite hablar con ellos. Después de activar Lenguas sin Vida, el nigromante podrá tener conversaciones con los moradores del Inframundo sin complicaciones ni esfuerzos por ninguna de las dos partes.

Sistema: El uso de este poder requiere una tirada de Percepción + Ocultismo a dificultad 6 y el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad. Se ganan automáticamente los beneficios de Visión del Manto, por lo que se puede ver claramente a aquellos con quienes se habla.

OOO MANO MUERTA

De forma similar a Atormentar, Mano Muerta permite afectar a objetos situados al otro lado del Manto como si fueran físicos. Los fantasmas serán sólidos para quienes usen este poder, por lo que podrán ser tocados y atacados. También se pueden coger objetos de las Tierras de las Sombras, andar por edificios fantasmales (incluso subiendo escaleras que sólo existen en las Tierras de las Sombras, por lo que parecería estar caminando por el aire) y existir en ambas dimensiones. Por supuesto, el nigromante también será totalmente sólido para los habitantes y objetos del Mundo Subterráneo...

Sistema: El nigromante gasta un punto de Fuerza de Voluntad y hace una tirada de Astucia + Ocultismo a dificultad 7. Por cada escena que se desee mantener el efecto debe gastarse un punto de sangre.

OOOO EX NIHIL

"De la Nada" permite a un nigromante entrar físicamente en las Tierras de las Sombras, siendo, en esencia, un fantasma muy sólido. Mantendrá el número normal de niveles de salud, pero sólo podrá ser afectado por aquellas cosas que causen daño agravado a los fantasmas. Un vampiro que se encuentre en el inframundo podrá atravesar objetos sólidos al coste de un nivel de salud y permanecer incorpóreo tantos turnos como su puntuación de Resistencia. Por otra parte, se verá sometido a todos los peligros del inframundo, incluyendo la destrucción definitiva. Un vampiro muerto en las Tierras de las Sombras cae derecho al Olvido, más allá del alcance incluso de otros nigromantes.

Sistema: En primer lugar hay que dibujar con tiza o sangre un umbral en una superficie lisa, por ejemplo, una pared, aunque puede dejarse preparado con anterioridad. Después se gasta dos puntos de Fuerza de Voluntad y dos de sangre y se tira Inteligencia + Ocultismo a dificultad ocho, mientras se intenta abrir físicamente la puerta. Si se tiene éxito el umbral se abre y deja paso a las Tierras de las Sombras. Para regresar al mundo físico sólo hace falta concentrarse, gastar otro punto de Fuerza de Voluntad y tirar Resistencia + Ocultismo a dificultad 6. A elección del Narrador, un



vampiro que haya viajado literalmente al Mundo Subterráneo, en lugar de sólo a las Tierras de las Sombras, debería acercarse más a un punto que esté en contacto con el mundo de los vivos para volver. De lo contrario puede quedar atrapado para siempre. Los vampiros en el Mundo Subterráneo no pueden alimentarse de fantasmas: deberán llevarse sangre con ellos (mira lo que les pasó a los Heraldos de las Calaveras...).

OOOOO DOMINIO DEL MANTO

El nombre de este poder es bastante exagerado. Permite manipular el velo que separa vivos y muertos para facilitar la tarea de un fantasma vinculado al nigromante, o bien hacer casi imposible llevar a cabo el más mínimo contacto entre ambos mundos.

Sistema: Es necesario gastar un punto de Fuerza de Voluntad y tirar lo mismo a dificultad 9. Cada éxito suma o resta uno al Manto, aumentando o rebajando la dificultad de todas las acciones de los fantasmas en uno, hasta un máximo de 10 y un mínimo de 3. El Manto recuperará su consistencia normal al rimo de un punto por hora.

RITUALES

NIGROMÁNTICOS

Los rituales nigrománticos son muy variados: algunos tienen relación directa con las Sendas, mientras que otros parecen totalmente independientes. Los tiempos de invocación también varían enormemente, pero lo que tienen todos en común es que siempre se basan en uno de los dos principios de autoridad o tabú. Se activan igual que cualquier otro ritual, con Inteligencia + Ocultismo a dificultad 3 + el nivel del ritual, máximo 9. Con un fracaso, determinados elementos se fijan en el pobre nigromante, raramente a su favor.

Nota: Los rituales "Mano de Polvo" y "Danse Macabre" no son oficiales.

RITUAL DE NIVEL UNO

LA LLAMADA DE LOS MUERTOS HAMBRIENTOS

La invocación de este ritual lleva solo diez minutos, durante los cuales se quema un cabello de la cabeza del objetivo en la llama de un cirio negro, tras lo cual el propietario de dicho pelo será capaz de oír retazos de conversaciones al otro lado del Manto. Si el objetivo no está preparado, las voces pueden llegar como aullidos confusos, que realizan demandas sobrenaturales y, a veces, increpan al involuntario espía, quien será incapaz de sacar nada en claro y podría enloquecer temporalmente.

RITUAL DE NIVEL DOS

OJOS DE LA TUMBA

Este ritual lleva dos horas, y hace que la víctima experimente durante una semana visiones intermitentes de su propia muerte, que llegarán sin previo aviso y pueden durar tanto como un minuto entero. El invocador no tendrá la menor idea del contenido de estas visiones, que sólo percibirá la víctima, quien deberá tirar Coraje a dificultad siete para superarlas. Las visiones pueden llegar en cualquier momento, incluso interfiriendo en actividades como conducir, alimentarse, etc. El ritual requiere algo de tierra de un sepulcro reciente.

RITUALES DE NIVEL TRES

RITUAL DEL GRILLETE DESENTERRADO

Para llevar a buen término el Ritual del Grillete Desenterrado es necesaria una falange del esqueleto del fantasma en que está interesado el Nigromante, la cual se



sintoniza con los Grilletes de ese fantasma, los objetos que le atan al mundo físico. Muchos nigromantes crean colgantes con estas falanges, o las usan a modo de brújulas. La invocación del ritual requiere tres horas y el nombre del fantasma, además del hueso, así como una esquirla de una lápida o cruz cualquiera (no necesariamente del muerto a invocar). Durante el ritual, la piedra se pulverizará y será esparcida sobre el hueso.

MANO DEL POLVO

El nigromante necesita tierra o polvo de una tumba, o bien polvo de lápida. Debe embadurnarse por completo las manos con sangre (no necesariamente suya) y luego introducirlas en un recipiente en que se haya colocado el polvo o la tierra, de forma que las manos queden cubiertas. Luego de una corta invocación el ritual está completo. El nigromante debe asegurarse de no tocar a ningún aliado, pues cualquiera tocado por la Mano de Polvo debe tirar Resistencia a dificultad ocho (más Fortaleza, en su caso), para evitar envejecer diez años pero cada turno de contacto. Esto afecta especialmente a mortales, como es lógico, por los vampiros también pueden ser afectados, perdiendo un punto en cada atributo físico por década. Cada éxito da un turno de efecto o un toque más (es decir, con tres éxitos puede mantener tres turnos de contacto y hacer envejecer a una única persona treinta años, o tocar a tres, cada una de las cuales envejecerá diez años). Un fracaso en la tirada del ritual obliga al Nigromante a tirar Resistencia a dificultad cinco. Cada éxito le hace envejecer a él diez años. Este envejecimiento acelerado puede curarse como si cada década fuera una herida agravada, pero los mortales normales no pueden sanarlo por sí solos.

Nota: Sí, es un hechizo de Warhammer adaptado, ¿pasa algo?

RITUALES DE NIVEL CUATRO

TOQUE CADAVÉRICO

Cantando durante tres horas y fundiendo una muñeca de cera con la forma del objetivo, el Nigromante convierte al mortal en una burla de sí mismo, más parecido a un zombi que a un ser vivo. A medida que la muñeca pierde sus rasgos, la víctima se volverá fría, el pulso se debilitará y la piel palidecerá. Nada puede impedir que se convierta en extra de la Noche de los Muertos Vivientes IV. Ni que decir tiene que la vida

social del sujeto sufrirá ciertos efectos colaterales (+2 a la dificultad de todas las tiradas Sociales). Los efectos sólo pasan cuando se permite endurecer la cera de la muñeca, pero el conjuro también puede romperse si ésta llega a bullir.

DANSE MACABRE

No se sabe cuál es el origen de este ritual, pero es bastante popular entre los Giovanni y algunos Heraldos de las Calaveras. Requiere algo de música macabra (muchos Giovanni tocan al piano, precisamente, la Danza Macabra, aunque no es necesario que el nigromante sea el intérprete), no importa de qué tipo, y un punto de sangre para cada zombi al que se quiera afectar. Cuando concluye la pieza, que debe ser tocada en su totalidad, el Nigromante se hace un corte en la mano y administra la sangre a cada zombi, para seguidamente proceder a apagar en la piel de cada uno de ellos una vela negra. El efecto de este ritual varía según los éxitos: con uno solo, el zombi podrá actuar el primero en cada turno, en lugar del último, mientras que con dos ganará una acción adicional, sumándose una más por éxito después del segundo, hasta un máximo de tres. No se puede afectar a más zombis que éxitos se hayan obtenido. Los efectos duran sólo una noche, al final de la cual los zombis se derrumbarán, destruidos.

RITUAL DE NIVEL CINCO

AFERRAR LO FANTASMAL

Este ritual precisa de seis horas de cánticos tras las cuales el nigromante puede traer al mundo físico un objeto de las Tierras de las Sombras. No es tan sencillo como parece, ya que a los fantasmas no les gusta que les roben. Además, el objeto debe ser reemplazado por otro material de masa equivalente: si quieres traerte ese carruaje antiguo que siempre habías querido y tiene un wraith, tienes que sacrificar el Mercedes. La vida es así. Si no se hace así, el objeto desaparecerá en cuanto cruce el Manto, volviendo a las Tierras de las Sombras. Los objetos traídos del mundo de los muertos tienden a desaparecer en el plazo de un año, y sólo pueden ser traídos los objetos llamados "Reliquias" por los wraiths, es decir, objetos que existieran en el mundo físico y fueran destruidos, puesto que los objetos creados en el Mundo Subterráneo se desvanecen de inmediato.





CAPÍTULO DOS: HERALDOS

Los Heraldos de las Calaveras se han incorporado al Sabbat recientemente, en la última década, prestando a la secta sus grandes conocimientos de Nigromancia, que dicen haber obtenido en el Mundo Subterráneo, durante su exilio al otro lado del Manto. Como es bastante obvio que los Heraldos son los Capadocios que vuelven a la escena de la Yihad, me evitaré dar rodeos y hacer reseñas oscuras. Durante su estancia en las Tierras de las Sombras, los Capadocios sufrieron una extraña degeneración, pero ganaron grandes conocimientos (los supervivientes, claro...), transformando su Disciplina de Mortis en una serie de Sendas Nigrománticas que les permitirían dominarla aunque no hubieran alcanzado la generación adecuada. Aquellos entre los recién nombrados Heraldos que poseían conocimientos de la oscura Deimos se aplicaron también a la transformación, con el fin de que todos ellos pudieran dominar incluso los poderes más secretos de los antiguos Capadocios y Lamias. Cuando Japeth, con ayuda de Unre los trajo de vuelta al mundo físico, los Heraldos ofrecieron de inmediato sus servicios al Sabbat, una idea no demasiado popular, pero que les permite enfrentarse a los Giovanni sin que ningún Príncipe los lleve a "juicio" por perjudicar sus negocios y asesinar a otros vampiros (lo que hagan los Arzobispos por sus asuntillos secretos ya es otro cantar, claro). La Espada de Caín se beneficia notablemente de sus grandes conocimientos sobre la muerte y los muertos, y sus habilidades Nigrománticas hacen que los altos mandos les toleren mucho, tanto por miedo como para que no deserten en masa. Los Heraldos conocen poco de la Nigromancia practicada por sus enemigos Giovanni, practicando sus propias Sendas y la Senda de las Cenizas, si bien algunos de ellos tienen conocimientos de las Sendas del Osario y el Sepulcro. Se dice que unos pocos dominan la Investigación Nigromántica, idéntica en todo a la Biotaumaturgia.

Sistema: Los Heraldos aprenden la Senda Mortuus como primaria. Una vez alcanzado el tercer

nivel pueden escoger aprender la Senda de la Ceniza o la Senda Deimos (o, en rarísimos casos, la del Osario o el Sepulcro), y no pueden aprender el resto de sus Sendas exclusivas hasta haber dominado el quinto nivel de Mortuus. Oficialmente, sólo pueden aprender la Senda de las Cenizas y la Senda Mortuus, pero como me parece una aberración y un desperdicio perder los niveles altos de Mortis y Deimos creé con ellos las nuevas Sendas, que sólo son oficiales como parte de las disciplinas mencionadas, no de la Nigromancia. Las Sendas que no están basadas en estas Disciplinas son completamente extraoficiales.

Nota: Según noticias sobre la edición revisada de Edad Oscura, ahora Mortis es una forma de magia de la sangre semejante a la nigromancia, con Sendas compatibles, que han sido sacadas de la antigua Mortis, así que igual esto es más oficial de lo que yo mismo creía (White Wolf me ha plagiado, grrr).

SENDAS DE LOS HERALDOS

Con excepción de dos, todas las Sendas exclusivas de los Heraldos proceden de las Disciplinas de Mortis y Deimos, adaptadas para aprenderlas como parte de la Nigromancia. Como se dijo, siempre aprenden Mortuus en primer lugar, y sólo cuando alcanzan la maestría pueden comenzar a aprender las otras. Raramente aprenden las Sendas del Sepulcro o el Osario, pero algunos de sus poderes les permiten suplir las capacidades que les otorgarían.

Nota: Según la teoría de mi compañero Hares, los Heraldos serían Espectros Resucitados que reformaron sus cuerpos hasta donde pudieron (de ahí que sean deformes), y, por tanto, es factible que conozcan determinados Arcanoi, en especial Arcanoi Oscuros. Si se utiliza esta teoría, los aprenderían al coste de diez



puntos el primer nivel y luego nivel x7, considerándolos de resto Sendas de Nigromancia.

SENDA MORTUUS

Mortuus se centra en el estudio de la muerte en su vertiente física: el envejecimiento, la enfermedad y la putrefacción son su dominio. Los Heraldos consideran esta Senda como la base de todo el estudio Nigromántico, y no puede encontrarse uno solo que no la conozca al menos en un nivel rudimentario.

O EL SUDARIO DEL SEGADOR

Este poder permite al Heraldo maldecir a un objetivo con el semblante de la muerte, o bien asumirlo él mismo (más de lo habitual, es decir). La piel se estira sobre los huesos y palidece, las articulaciones se sueldan y el cuerpo se vuelve frío y rígido. Este poder se puede utilizar para "hacerse el muerto" y pasar desapercibido, o bien para maldecir a otro.

Sistema: El nigromante debe tocar a su objetivo para que el poder tenga efecto. Se gasta un punto de sangre y se tira Resistencia + Ocultismo, a dificultad igual a la Resistencia + 3 del objetivo (si se usa sobre uno mismo no es necesario tirar, pero sí gastar la sangre). Los efectos duran hasta el próximo amanecer o anochecer, cuando se recuperará el aspecto normal en el curso de una hora. Quienes se vean afectados por este poder perderán dos puntos de Destreza y Apariencia (mínimo 1, excepto, obviamente, en el caso de la Apariencia de Heraldos, Nosferatu y compañía). Los vampiros pueden gastar dos puntos de sangre para invertir los efectos.

OO RUINA

El nigromante es capaz ahora de acelerar el proceso de envejecimiento de una víctima, cuyos huesos se volverán frágiles, su piel seca y delgada y sufrirá diversos dolores reumáticos, y, en ocasiones, enfermedades óseas o artritis.

Sistema: De nuevo hay que tocar a la víctima. Se tira Manipulación + Medicina a dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo y se gasta un punto de Fuerza de Voluntad. De tener éxito, la víctima, Cainita o no, resta tres círculos a todos sus atributos físicos con un mínimo de uno, si bien los vampiros y ghouls podrán aumentar sus atributos físicos con sangre normalmente. Los mortales que se sometan a actividades exigentes mientras dure el efecto se arriesgan a sufrir un ataque cardíaco. Por cada turno de esfuerzo se debe tirar Resistencia a dificultad seis. Un fallo significa un infarto. Ruina dura hasta el siguiente amanecer o anochecer.

OOO RECUPERAR EL CONTROL

Este poder permite a los Heraldos liberarse del letargo, sacudiéndose las tinieblas del sopor o ayudando a otros a hacer lo mismo.

Sistema: El nigromante gasta dos puntos de Fuerza de Voluntad y tira lo mismo a dificultad 10 - Humanidad o Senda. Si se desea despertar a otro Cainita es necesario tocarlo, y en caso de que entrara en letargo por falta de sangre despertará con un punto.

OOOO MUERTE AUTÉNTICA

El nigromante puede ahora engañar temporalmente la Maldición, convirtiéndose en un auténtico cadáver. Mientras esté afectado por este poder,

el Heraldo no sufrirá ninguno de los inconvenientes de los vampiros, siendo inmune al sol y a la verdadera Fe, y sin despertar cada noche. Será, sencillamente, un cadáver (eso sí, muy feo).

Sistema: No hay coste ni tirada para asumir esta forma, pero despertar requiere dos puntos de sangre. Mientras sea un cadáver, el vampiro no podrá hacer nada ni utilizar Disciplinas (ni siquiera las automáticas como Fortaleza, o las que se pueden usar estando en letargo). No se consumirá sangre, por lo que se conservará la que se tenía al usar el poder, aunque siempre puede ser abierto y desangrado. Un Heraldo empalado mientras está bajo los efectos de Muerte Auténtica quedará paralizado cuando recupere la consciencia (a menos que le hayan sacado la estaca, obviamente). Este estado no tiene duración máxima, salvo los deseos del Heraldo.

OOOOO MISERICORDIA PARA SETH

Este poder permite al Heraldo afligir a una víctima con una virulenta enfermedad similar a las epidemias medievales. Este mal provoca la muerte en 24 horas para los mortales, y el letargo en los vampiros. Los afectados sufrirán síntomas de peste: ojos hundidos, miembros ennegrecidos, sudor y excreción sangrienta, ganglios hinchados...una preciosidad.

Sistema: El Heraldo toca a su víctima y gasta un punto de sangre que debe poner en contacto con el objetivo y otro de Fuerza de Voluntad. Después tira Resistencia + Ocultismo a dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo. Si se tiene éxito, la víctima contraerá la enfermedad, a la que sucumbirá en 24 horas.

SENDA DEIMOS

Esta Senda es heredera de la Disciplina del mismo nombre, practicada por la línea de sangre de las Lamias durante la Edad Oscura. Bajo los auspicios de Lilith, los Heraldos estudian la tanatología y la muerte mediante esta Senda, que, como es lógico, es especialmente seguida entre los Bahari.

O SUSURROS AL ALMA

Susurrando al oído de su víctima uno de los nombres secretos de Lilith, el Heraldo de las Calaveras puede hacer que se vea acosada por pesadillas mientras duerme, y por pensamientos sobre su destino mientras está despierto.

Sistema: Este poder solo puede afectar a un enemigo a la vez, y obviamente debe oír al Heraldo. La víctima tiene que pasar una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad ocho o sufrir horribles visiones y pensamientos durante un día y una noche por punto de Percepción del Heraldo, restando uno a todas sus reservas de dados en ese intervalo. NO se precisan tiradas por parte del Heraldo.

OO EL BESO DE LILITH

Gracias a sus estudios de la muerte y el tiempo pasado en el Mundo Subterráneo, los Heraldos son capaces de invocar una fuerza entrópica que absorbe la vida, y transmitirla mediante un mordisco.

Sistema: El Heraldo cubre sus labios con un punto de sangre, causando el doble de daño con su mordisco, y agravado.

OOO ICOR

Las antiguas Lamias, así como muchos Capadocios y casi todos los Heraldos actuales utilizaban cadáveres como objetos de estudio, lo que les ha dado grandes conocimientos de anatomía. Un Heraldo con este nivel en la Senda es capaz de transformar uno de sus cuatro humores en una sustancia tóxica.

Sistema: Gastando dos puntos de sangre, los Heraldos pueden segregar una versión corrupta de uno de sus humores, que puede ser mezclado en la bebida de la víctima o usado por contacto con la piel. La víctima debe tirar Resistencia a dificultad 8 para resistir los efectos. Sólo puede segregarse un tipo de icor por escena, y los puntos de sangre gastados solo dan una dosis.

Los humores son:

Flemático: Induce la somnolencia y resta 2 a las reservas de dados durante una escena.

Melancólico: Induce visiones de la muerte. La víctima no puede usar Fuerza de Voluntad durante el resto de la escena.

Sanguíneo: Provoca hemorragias. Cualquier herida empieza a supurar, haciendo que la víctima pierda un nivel de salud adicional al turno siguiente.

Bilioso: Es una toxina letal. La víctima sufre tantos niveles de daño letal como puntos tiene el Heraldo en Resistencia.

OOOO DESGARRAR EL MANTO

Mediante el estudio de los cadáveres, los Heraldos alcanzan la comprensión de su propio estado, lo que les permite adquirir extraños poderes relacionados con la muerte tras beber la sangre de un cadáver frío. El nombre de este poder...no se sabe de dónde viene, la verdad.

Sistema: Es necesario beber al menos 5 puntos de sangre de un cadáver ya frío y gastarlos cuando se invoca este poder. El Heraldo puede sumar dos dados a todas las tiradas de absorción de daño e ignorar por completo las penalizaciones por heridas durante el resto de la escena. También puede atisbar las Tierras de las Sombras con una tirada de Percepción + Ocultismo a dificultad igual al valor del Manto. Por último, puede percibirse la salud relativa de aquéllos a los que se observa, sabiendo si están heridos o enfermos, etc.

OOOOO HÁLITO NEGRO

El Heraldo puede exhalar el hedor de la tumba sobre sus víctimas, que quedan abrumadas por la depresión y la desesperación.

Sistema: Se gastan dos puntos de Fuerza de Voluntad y se tira Resistencia + Atletismo (en el libro dice Tiro con Arco, pero entre que ya no se usa y que saber apuntar una flecha no sirve para escupir me parece una tontería). Es posible esquivar, porque el aliento es bastante negro y obvio. Los mortales atrapados en la nube quedan abrumados por un impulso de suicidio muy grave: a menos que saquen más éxitos en una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad ocho de los que obtuvo el Heraldo se suicidan de la forma más expeditiva posible. Aun teniendo éxito, la víctima tiene pensamientos mórbidos, debiendo restar dos a todas sus reservas de dados durante el resto de la escena. Los vampiros

también deben tirar, pero si no tienen éxito se sumen en un letargo que dura lo estipulado por su Senda. También restan dados a sus reservas en caso de que tengan éxito.

SENDA DE THANATOS

Esta Senda, que sólo pueden dominar quienes hayan logrado la maestría en Mortuus, otorga comprensión y control sobre el aspecto físico de la muerte. Permite al Heraldo alzar a los muertos de sus tumbas, así como enviar la muerte y la degradación a sus víctimas con el fin de estudiar los efectos.

O VIGOR MORTIS

Este poder confiere al Heraldo la habilidad de llamar a un único cadáver para alzarlo y obligarle a servirle. Alimentándolo con su sangre, crea un muerto animado, incapaz de hablar pero vinculado a él mediante la Sangre.

Sistema: Es necesario dar de beber tres puntos de sangre al cadáver. En cuanto la primera gota toca sus labios, el cadáver revive y empieza a beber por su cuenta, lo que puede ser peligroso, ya que algunos toman más de lo necesario. El muerto viviente tiene los mismos Atributos físicos que cuando estaba vivo, el aspecto que tuviera cuando fue desenterrado, y un punto menos de Inteligencia, aunque rara vez muestra pensamiento independiente. Tienen diez niveles de salud, no sufren penalizaciones por heridas y son destruidos al llegar a Incapacitado. A las tres noches de su creación se derrumban, aunque pueden mantenerse dándoles más sangre en el momento de su creación, a razón de una noche por punto de sangre.

OO ANIMAR HUESTE

Los Heraldos a veces necesitan más servidores de los que puede proporcionar en un momento dado Vigor Mortis, y por ello son capaces de alzar un gran número de zombis, si bien son imperfectos. En tiempos de los Capadocios eran usados como tropas de infantería para la defensa de los refugios, y algunas veces los Heraldos los ponen en la actualidad al servicio del Sabbat, aunque siempre por un elevado precio.

Sistema: Es necesario derramar sangre en el suelo, alrededor de los cadáveres, animándose uno por cada punto de sangre gastado. Los cadáveres tienen los Atributos Físicos que tenían en vida, pero sólo un punto en sus Atributos Mentales, y son incapaces de realizar cualquier acción que requiera raciocinio o intelecto, aunque obedecerán como mejor puedan cualquier orden de su creador. Tienen ocho niveles de salud de daño, no sufren penalizaciones y son destruidos al llegar a Incapacitado. Permanecen animados un turno por éxito en una tirada de Manipulación + Ocultismo a dificultad seis, pero se puede prolongar su existencia un turno por punto de sangre adicional gastado.

OOO EL PASO DEL LEPROSO

El Heraldo es capaz de causar degradación y putrefacción en un miembro de su víctima, incluyendo la cabeza, para sentarse y observar los resultados. El miembro quedará inservible, se pudrirá y en unos días se caerá. Obviamente, usado en la cabeza es mortal.

Sistema: El Heraldo toca a su víctima, gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Medicina a dificultad igual a la Fuerza de Voluntad de la víctima, logrando más éxitos que la Resistencia del objetivo. Un fracaso afecta al propio Heraldo. Usado en un vampiro, el efecto pasa cuando se despierte a la noche siguiente, aunque si fue la cabeza la afectada no se podrán utilizar disciplinas hasta entonces.

OOOO MUERTE SOBRE TI

Con su mero contacto el Heraldo puede causar muerte y Olvido a los mortales, y la Muerte Definitiva a los vampiros. Hay escritos que afirman que Cappadocius en persona creó este poder, aunque es más probable que fuera Constanca, ahora conocida como Unre, quien lo desarrollara.

Sistema: Gastando un punto de sangre y tirando Nigromancia + Tanatología (a mí que me registren, es sacado de Internet como nivel de Mortis) a dificultad igual a la Fuerza de Voluntad de la víctima, el Heraldo puede llevar al Olvido a su víctima. En la versión original de Mortis bastaba con esto para matar a la víctima, pero este poder no está al alcance de quienes tienen una sangre aunque sea ligeramente diluida. Es necesario superar los éxitos de la víctima en una tirada de Resistencia + Fuerza de Voluntad a dificultad ocho para que ésta muera inmediatamente.

OOOOO VIENTO DE PLAGA

El Heraldo es capaz de abrir la puerta a la muerte que hay en el interior de todos los seres vivos. A su alrededor las plantas se marchitan y mueren y los animales y seres humanos se descomponen en cuestión de horas. Todo en el área barrida por el Viento de Plaga es afectado, a excepción del propio Heraldo. Incluso otros Cainitas entran en letargo si son afectados, e incluso si superan la enfermedad se convierten en portadores, contagiando a cuantos mortales tocan.

Sistema: El Heraldo gasta dos puntos de Fuerza de Voluntad y toca a una de las futuras víctimas, quien debe tirar Resistencia + Fortaleza a dificultad igual a la Resistencia + Ocultismo del Heraldo para superar la enfermedad. Si tiene éxito disipa el Viento de Plaga, pero pierde un punto de Resistencia durante el resto de la escena. Con un fallo, muere en una hora y el Viento se extiende a tantas víctimas como Fuerza de Voluntad permanente tenga el Heraldo de las Calaveras, sin contar a los animales pequeños (perros...) y plantas y árboles jóvenes, que mueren inmediatamente. Los vampiros afectados entran en letargo, pero incluso si superan la tirada de Resistencia se convierten en portadores durante tres días. Cualquier mortal con el que entren en contacto debe tirar Resistencia a dificultad 6 o contraer la enfermedad.

SENDA DE HADES

Esta Senda, complementaria de la anterior, estudia la muerte en un sentido más espiritual, centrándose en lo que hay más allá del Manto, en las experiencias cercanas a la muerte y en lo que se siente cuando se produce, más que en lo que ocurre. En los niveles más altos también da a los Heraldos una

impresionante capacidad de recuperación, pudiendo incluso levantarse (de nuevo) de la Muerte Definitiva.

Sistema: Para dominar los dos últimos niveles de la Senda es necesario tener al menos Fortaleza tres.

O EL PASO DE LA GUADAÑA

Mediante este poder puede causarse a una víctima una experiencia cercana a la muerte. El sujeto experimenta un paro cardiorrespiratorio y cualquier otro efecto fisiológico de la muerte, lo que permite tanto estudiar las reacciones del momento como las posibles secuelas, además de ser un eficaz modo de escalear a cazadores e inquisidores.

Sistema El Heraldito toca a la víctima, tira Manipulación + Medicina a dificultad igual a su Fuerza de Voluntad y gasta un punto de sangre. El número de éxitos indica hasta qué punto es afectado el objetivo: con uno es solo malestar general, mientras que cinco dan un ataque coronario masivo y secuelas psicológicas posteriores. Este poder nunca causa la muerte. Con un fracaso, el Heraldito queda incapacitado durante el resto de la escena, sufriendo visiones de su propia Muerte Definitiva. El Paso de la Guadaña no afecta a vampiros.

OO VER EL VIENTO NEGRO

El Heraldito de las Calaveras puede detectar la variación del flujo de la vida y la muerte que se produce cuando alguien deja de existir, llegando a reconocer las sutilezas de esas fluctuaciones. Con habilidad suficiente, incluso puede detectarse cuando alguien de las cercanías pasa de la vida a la muerte o está a punto de hacerlo. El Heraldito no necesita estar presente para usar estas percepciones, pues está en sintonía con el flujo y reflujo de la vida y la muerte de todos los seres.

Sistema: Cuando alguien muere en un radio de 50 metros del Heraldito, éste tira Percepción + Oculismo a dificultad seis, recibiendo información según la tabla de abajo. Con un fracaso la información es errónea (el Narrador debería hacer la tirada aparte). Para percibir la cercanía de la muerte en un ser vivo, se tira Percepción + Oculismo a dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo. Los éxitos se comprueban también en la tabla, aunque la información dada es el tiempo, lugar y circunstancias de la muerte.

Éxitos Información

- 1 Percibe la muerte cercana
- 2 Idea básica de la causa de la muerte
- 3 Idea general de la ubicación y causa de la muerte en detalle
- 4 Localización específica y una idea de los sucesos que llevaron a la muerte
- 5 Información extremadamente detallada sobre todos los aspectos

OOO INVOCACIÓN OSCURA

El Heraldito puede escupir su sangre sobre un blanco, para que sea detectada desde más allá del Manto, atrayendo a los Espectros para que se ceban en la víctima. También puede usarse a modo de ritual para convocar Espectros, si bien no ofrece control sobre ellos. Este poder era parte de la Disciplina de Deimos, pero se incluyó en esta Senda por su orientación más espiritual y porque no cabía realmente en la Senda Deimos.

Sistema: El Heraldito gasta tres puntos de sangre escupiendo sobre la víctima (Destreza + Atletismo, dificultad siete). La sangre puede lavarse, pero la marca mística permanece toda la escena, a lo largo de la cual llegarán los Espectros para entretenerse.

OOOO LA FORTALEZA DEL CADÁVER

El Heraldito es capaz de reconstruir su cuerpo incluso tras sufrir daños masivos. Se han visto brazos y cabezas reptando por el suelo hasta unirse de nuevo a sus torsos, entrañas volviendo a sus cavidades y articulaciones recomponiéndose para que el Heraldito vuelva una vez más de la muerte para vengarse. Se sabe que los Capadocios dominaban dos versiones de este poder, una al alcance de aquellos de Quinta Generación que necesitaba Fortaleza y otra, exclusiva de Mortis, que sólo poseían los chiquillos de Ashur. Los Heralditos han logrado que esta segunda versión esté al alcance de todos.

Sistema: El Heraldito gasta todos los puntos de sangre que le queden y cuatro de Fuerza de Voluntad + uno por cada miembro cortado, incluyendo la cabeza. Si no tiene Fuerza de Voluntad suficiente, muere de forma normal. La partes del cuerpo deben estar cerca del cadáver, reptando hacia él hasta encajarse de nuevo. El Narrador establece la distancia límite, pero si alguien aparta los miembros o impide que lleguen de otra forma, mala suerte. El Heraldito se cura hasta el nivel Malherido y se arrastra hasta algún lugar donde pueda curarse en condiciones. El poder entra en funcionamiento de forma automática cuando es necesario, pero debe tenerse en cuenta que el daño catastrófico como caer en un volcán o similar está más allá de su alcance. Sin embargo, si el Heraldito tiene Fortaleza 7 o superior puede incluso volver tras la muerte del sol y el fuego, pasando una tirada de Fortaleza a palo seco a dificultad diez y obteniendo tres éxitos (aparte del gasto de sangre y toda su Fuerza de Voluntad). Eh, nadie dijo que resucitar fuera fácil.

OOOOO RESURRECCIÓN

Se decía que este legendario poder sólo lo poseía Ashur Cappadocius, pero ha sido visto en algunos Heralditos. De ser así, sólo cabe que la propia alma del Antediluviano colaborara con ellos en el Mundo Subterráneo, lo que sugiere toda clase de incómodas preguntas sobre la diablerie llevada a cabo por Augustus. Este poder permite resucitar a otro Cainita, aunque su uso es muy peligroso. Los Heralditos recurren a él raramente, firmando contratos con determinados líderes del Sabbat, a los que aseguran la vuelta de la Muerte Definitiva a cambio de enormes cantidades de favores y privilegios.

Sistema: Deben verse quince puntos de sangre sobre el suelo y los restos del Cainita fallecido. Se tira entonces Nigromancia + Tanatología a dificultad ocho. Un éxito reconstruye el cuerpo del sujeto con la sangre gastada por el Heraldito en sus venas, un fallo llama a un Espectro y un fracaso convierte al Heraldito de las Calaveras en un montón de cenizas que no pueden ser restauradas mediante este poder.

SENDAS DEL SEÑOR DE LA MUERTE

Durante su estancia en el Mundo Subterráneo, los Heralditos aprendieron a tratar con los Muertos sin Reposo y a obtener poder sobre ellos. Durante cerca de

cinco siglos de estudio, algunos entre ellos lograron hacerse con grandes grupos de esclavos fantasmales, muchos de ellos recogidos directamente después de su muerte. Los Heraldos que conocen esta Senda suelen tener gran cantidad de wraiths como sirvientes en sus refugios, en ocasiones incluso Espectros.

O SOBORNAR

El Heraldo puede dar su propia sangre en forma de emociones a los wraiths, con el fin de sobornarlos para que colaboren. Los fantasmas no pueden ser Vinculados con Sangre, pero la Pasión que toman suele ser aliciente suficiente como para que colaboren con el nigromante en busca de una fuente rápida.

Sistema: El Heraldo tira Manipulación + Cultura del Mundo Subterráneo (u Ocultismo, con un +1 a la dificultad) y gasta cuantos puntos de sangre quiera. Cada uno de ellos se convertirá en un punto de Pathos o Angustia (a elección del Heraldo) para el wraith que los consuma.

OO ORDENAR

Aunque Sobornar es útil, no puede garantizarse su eficacia, puesto que los fantasmas colaboran sencillamente porque quieren. Ordenar va un paso más allá. Permite al Heraldo dar una única orden que debe ser obedecida de inmediato, como ocurre con la Disciplina de Dominación. Los fantasmas son más difíciles de influenciar debido a su "doble personalidad", pero aún así Ordenar es una importante arma en el arsenal de cualquier nigromante.

Sistema: El Heraldo tira Manipulación + Ocultismo a dificultad ocho. Si tiene éxito, puede dar una orden de tres palabras como máximo, que el wraith obedecerá de inmediato, aunque puede resistirse tirando por su puntuación de Angustia permanente a dificultad siete.

OOO ENCADENAR

Encadenar permite al Heraldo dar de beber su sangre a los wraiths como con Sobornar, pero con efectos muy diferentes. Aunque no se trata de un vínculo de sangre, Encadenar predispone inmediatamente al fantasma a favor del Heraldo de las Calaveras, volviéndolo mucho más colaborador.

Sistema: El Heraldo gasta cuatro puntos de sangre y tira Astucia + Ocultismo a dificultad ocho. Cualquier wraith que beba de esa sangre se verá incapaz de resistir las órdenes del nigromante, perdiendo tres dados en todas las tiradas destinadas a contrarrestar esta Senda y cualquier otra forma de coacción por parte del Heraldo. Además, se sentirá inclinado a obedecer al nigromante, debiendo tirar Fuerza de Voluntad a dificultad siete para resistirse a una orden dada sin utilizar Nigromancia.

OOOO DOMINAR

En este nivel, el Heraldo de las Calaveras es el auténtico señor de los espíritus, quienes obedecen sus palabras sin rechistar, como perros adiestrados. Cualquier orden dada a un fantasma será cumplida de inmediato, no importa su peligrosidad.

Sistema: El Heraldo tira Manipulación + Intimidación a dificultad ocho y gasta un punto de sangre antes de usar Orden o intentar una tirada Social con un fantasma. De superar la tirada, añade un dado por cada éxito a la tirada de Orden, y suma uno a la dificultad por cada dos éxitos a la tirada de resistirse del fantasma. Además, cada éxito le permite añadir una palabra a las tres de la Orden.

OOOOO GOBERNAR HUESTE ESPECTRAL

Este poder funciona igual que Dominar, pero permite afectar a un gran número de wraiths a la vez, comandando auténticos pequeños ejércitos fantasmales.

Sistema: Funciona como Dominar, pero puede afectarse a tantos wraiths como puntos de Fuerza de Voluntad permanentes tenga el nigromante.

SENDA DEL ALMA NEGRA

Esta Senda está diseñada para tratar con los Espectros, aunque no en buenos términos. La imprevisibilidad de estos seres es tan grande que incluso los Heraldos de las Calaveras tienen que estar preparados para sus peligrosas salidas de tono. Por tanto, desarrollaron esta Senda, que les permite causar confusión a los Espectros al dar potencia a su olvidada Psique, negarles el uso de sus poderes o sentir qué es lo que les motiva. Pocos Heraldos conocen esta Senda, y son en su mayoría los que están más interesados en el Mundo Subterráneo que abandonaron que en el mundo físico al que volvieron.

O AVIVAR LA PSIQUE

Los Heraldos con este poder son capaces de alentar a la Psique de un Espectro, a modo de "voz de la conciencia", para que los distraiga y moleste continuamente, restándoles eficacia.

Sistema: El Heraldo gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Empatía a dificultad ocho, que el Espectro resiste con su Angustia permanente a la misma dificultad. Si gana el Heraldo, la Psique del Espectro gana nuevas fuerzas y le susurra y atosiga continuamente, restando tres dados a todas sus tiradas.

OO SENTIR PASIONES OSCURAS

Ahora el Heraldo de las Calaveras es capaz de reconocer cuáles son las motivaciones y objetivos del Espectro, con el fin de impedirle alimentarse de la Angustia que le da poder al asegurarse de que no encuentra sustento, o bien para prometerle la satisfacción de sus Pasiones si colabora.

Sistema: El Heraldo de las Calaveras tira Percepción + Empatía a dificultad seis. Cada éxito revela una Pasión Oscura, dos la Pasión y la emoción y tres la emoción y la puntuación.

OOO CORTAR LAS ESPINAS

La Sombra de un wraith puede ofrecerle dones temporales, llamados Espinas, para acercarlo al Olvido lentamente. Los Heraldos pueden "cortar" esas espinas, así como los Arcanos Oscuros que intente el Espectro, dejándolo privado de sus poderes.

Sistema: El nigromante tira Astucia + Cultura del Mundo Subterráneo a dificultad ocho, que el Espectro

o Sombra resiste con su Angustia permanente a la misma dificultad. Cada éxito de ventaja del nigromante elimina un nivel de un Arcanoi o Espina cualquiera. Por ejemplo, si el Heraldo tiene cuatro éxitos y el Espectro Ultraje 3, Usura 2, Moliar 4 y Lamento 3, podría eliminar un nivel de cada uno, eliminar Ultraje o Lamento y un punto de Usura o Moliar, eliminar Moliar y un punto de otro, eliminar Usura y dos puntos de otro...lo mismo ocurre con las Espinas de las Sombras. Todos los niveles vuelven a su propietario original al cabo de una escena por cada éxito.

OOOO DEVORAR ANGUSTIA

El Heraldo de las Calaveras puede absorber la Angustia que da ser al Espectro, para dejarle sin fuerzas e incapaz de activar sus poderes, mientras él se encuentra pletórico de energías.

Sistema: El Heraldo gasta tres puntos de Fuerza de Voluntad y tira Inteligencia + Cultura del Mundo Subterráneo a dificultad ocho. El Espectro resiste, como siempre, con su Angustia permanente a dificultad ocho también. Cada éxito de ventaja del Heraldo roba un punto de Angustia al Espectro, que se convierte en un punto de Fuerza de Voluntad para el nigromante.

OOOOO ROBAR ESPINAS

La mejor táctica es siempre usar las armas del enemigo, y los Heraldos lo saben muy bien. Mediante este poder, son capaces de arrebatarse sus poderes a los Espectros para usarlos ellos mismos en su contra, en adición a sus considerables habilidades nigrománticas.

Sistema: Funciona como Cortar Espinas, pero los puntos eliminados del Espectro pueden ser utilizados por el Heraldo hasta que pasen los efectos.

RITUALES DE LOS HERALDOS

Los siguientes rituales han sido desarrollados por los pocos Sabbat que practican la Nigromancia, aunque el reciente refuerzo de los Heraldos ha impulsado enormemente su desarrollo y multiplicado el arsenal de la secta. Sólo es oficial el primer ritual de cada nivel, y éstos, además, se encuentran con cierta frecuencia fuera de la Espada de Caín, si bien en versiones degradadas con menor efecto o mayor dificultad, si es que se logran encontrar. Los rituales no oficiales fueron desarrollados por los Heraldos y por tanto no se encuentran fuera de ellos (ni siquiera entre otros nigromantes del Sabbat, aunque alguna excepción hay).

Nota: Aquí no se listan los rituales de la Mano Negra, ni siquiera en un apartado propio, porque estos pertenecían más propiamente a los Nagaraja.

RITUALES DE NIVEL UNO

FARO SOBRENATURAL

A pesar de compartir su nombre con un ritual de los Giovanni, el Faro Sobrenatural del Sabbat es muy distinto. Necesita una vela verde, cuya cera derretida es moldeada en forma de esfera, la cual emite un resplandor



verde y malsano en las Tierras de las Sombras. Todos los Arcanoi de los fantasmas afectan con mayor potencia a quien porte dicha esfera, restando uno a la dificultad de las tiradas. La esfera conserva su poder durante una hora por éxito.

CUERVO DE DESGRACIAS

Este ritual encanta a un cuervo, que debe ser convertido en ghoul, con el manto de las desgracias y el infortunio. Dicho cuervo debe ser sometido a un proceso que dura siete noches de luna nueva, durante las cuales se espolvorean cenizas de cadáveres muertos violentamente sobre sus plumas y se le da a comer carne humana. Finalmente, el cuervo es degollado a la séptima noche con una daga consagrada a Plutón y bañada en sangre del Heraldo. El cuervo muerto es colocado en un recipiente de plomo sobre el fuego (un fuego lo más fuerte posible) y dejado así hasta que el recipiente se ponga al rojo vivo y empiece a fundirse. El cuervo entonces "revivirá" como una especie de zombi que debe ser alimentado con un punto de sangre. El cuervo volará hacia donde le diga el Heraldo, buscando a una persona determinada y derrumbándose, muerto de nuevo, sobre ella. A partir de entonces, la víctima sufrirá una grave maldición, en forma de un "uno fantasma" en todas sus tiradas, durante una noche por éxito. Si el nigromante obtuvo cinco éxitos en su tirada, además no podrá gastar Fuerza de Voluntad para obtener éxitos automáticos.

RITUALES DE NIVEL DOS

TÍTERE

Títere es empleado generalmente para facilitar la conversación con los muertos, aunque también se usa como forma de tortura psicológica. El ritual prepara a un sujeto, sea o no voluntario, para ser poseído por un fantasma, mediante tierra de cementerio, que el nigromante frota durante una hora en sus ojos, labios y frente. Durante el resto de la noche, cualquier fantasma que intente poseer al sujeto obtendrá dos éxitos automáticos. Los efectos del ritual permanecen aunque se limpie la tierra.

PRESIÓN FANTASMAL

Este ritual se utiliza para afligir a un blanco mortal con horribles dolencias cardíacas, que pueden incluso provocarle la muerte. Necesita la mano izquierda y el corazón de un cadáver reciente, y un cirio negro. Se coloca el corazón en el interior de la mano, presionando de forma que quede bien apretado, y luego se atraviesa corazón y mano con un estilete de hierro de medio metro de largo. Se cuelga la mano sobre el cirio y se entonan determinados cánticos que incluyen el nombre del sujeto mientras se quema algo que le pertenezca sobre la llama del cirio (algo pequeño, claro). Concluido el ritual, el nigromante presiona el corazón en su propia mano hasta que lo aplasta por completo. El sujeto entonces sufre un ataque leve al corazón, cayendo Incapacitado a menos que supere una tirada de Resistencia a dificultad ocho. Durante un año por cada éxito obtenido, el sujeto padecerá debilidad de corazón, debiendo tirar Resistencia a dificultad ocho para no sufrir un infarto mortal cada vez que realice esfuerzo físico.

AULLIDOS ESPECTRALES

Este ritual permite afligir los sueños de una víctima con horrendas visiones del Mundo Subterráneo y la existencia de los muertos. El objetivo, sea mortal o Cainita, será incapaz de dormir bien, restando dos dados a todas sus tiradas y sumando uno a la dificultad de cualquier acción que requiera un mínimo de concentración. Además, todas las dificultades del Arcano Fantasma bajarán en dos cuando le afecten. El componente material del ritual es un puñado de ceniza de un cadáver, que debe llegar al domicilio de la víctima de alguna forma, aunque basta con que sea extendida en la puerta o lanzada al interior. El efecto del ritual dura una semana por cada éxito obtenido.

RITUALES DE NIVEL TRES

EL ESTRÉPITO DE LOS CONDENADOS

Este ritual es similar a la Llamada de los Muertos Hambrientos, ya que hace audibles en el mundo físico los sonidos del Inframundo. El Estrépito de los Condenados, sin embargo se utiliza para proteger una sala contra los espías. El nigromante traza una línea continua de ceniza de crematorio a lo largo de los muros de la estancia durante media hora. Durante el resto de la noche, cualquier intento de escuchar lo que ocurra en la sala, ya sea mediante el tradicional vaso en la pared, tecnología de cualquier tipo, sea alta (micrófonos láser) o baja (un transmisor medio escondido) o Auspex o similar requiere más éxitos en una tirada de Percepción + Ocultismo a dificultad siete que los logrados por el invocador. Cualquiera que no logre esta tirada oírá solo lamentos y gemidos fantasmales, así como vientos aullantes; con un fracaso, ensordece por el resto de la noche.

PIEDRA DE ALMAS

Mediante este ritual, los Heraldos capturan espíritus recién liberados para extraer sus capacidades a modo de fetiche. Es necesaria la piedra de un sepulcro (por lo general, uno muy antiguo, o bien un fragmento de lápida tallado para darle forma regular), que es bañada en la sangre del nigromante bajo la adecuada conjunción de la luna en fase nueva con Plutón. El Heraldo graba un sello determinado en la piedra y la guarda de forma que no la toquen los rayos del sol o de la luna, en un recipiente de plomo. Esta piedra puede ser colocada en cualquier momento sobre la frente o el corazón de un moribundo o un cadáver muy reciente (menos de cinco minutos), tirándose los éxitos obtenidos en la creación contra la Fuerza de Voluntad del propietario del cuerpo, ambos a dificultad seis. Si el nigromante tiene éxito, se hace con una piedra con Visión Vital, Visión de la Muerte y Sentidos Agudizados, así como cinco puntos de Arcanoi. Sin embargo, la piedra tiene voluntad propia y Sombra, por lo que es muy probable que se niegue a colaborar, de manera que el nigromante debe superarla en una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del otro cada vez que quiera usar sus Visiones, Arcanoi o Espinas. Además, como el alma está vacía de Pathos o Angustia, todos los costes deben ser sufragados con la sangre del nigromante. Cada piedra

puede contener sólo un alma, la cual es capaz de comunicarse mentalmente con el nigromante, normalmente no precisamente para felicitarle su cumpleaños.

RITUALES DE NIVEL CUATRO

ESCUDRIÑAR MÁS ALLÁ DEL MANTO

Este ritual permite encantar, en un proceso que dura una hora, un puñado de ergot, un moho que crece sobre el grano en climas fríos y húmedos, para que sirva como catalizador de la segunda visión, ya que quien lo ingiera ganará los efectos de Visión del Manto durante tantas horas como Resistencia tenga el nigromante. El ergot suele ser venenoso, pero el ritual elimina sus propiedades tóxicas... salvo que se obtenga un fracaso, en cuyo caso causa ocho niveles de daño letal a quien lo ingiera, incluyendo vampiros.

ALZAR A LA VOZ OSCURA

Este ritual permite despertar a la Sombra de un mortal *permanentemente*. El afectado tendrá continuamente en su cabeza una segunda voz que le susurra y le tienta, distrayéndole y dificultando mucho su vida, por no hablar de la posibilidad de que tome el control. El ritual requiere de una máscara de hueso en forma de calavera, ennegrecida con hollín y con dos ópalos por ojos. La presunta víctima debe ser extendida, inconsciente, sobre una mesa o altar, con el cuerpo cubierto por cenizas de crematorio, y luego se le coloca la máscara mientras se pronuncia determinada letanía. Se coloca un cirio negro sobre el pecho del sujeto y se deja hasta que la cera hirviendo comience a tocar la piel. Éste despertará con el dolor, y con él su Sombra, que le acompañará a partir de entonces. Existen enormes probabilidades de que, a su muerte, se convierta en wraith.

RITUALES DE NIVEL CINCO

EL FRÍO DEL OLVIDO

La invocación de este ritual requiere doce horas menos una por cada éxito en la tirada de invocación, e infunde a un objetivo el frío de la tumba. Requiere un decímetro cúbico de hielo, que se funde sobre el pecho del sujeto, causando, en un mortal, tres niveles de daño contundente. El receptor debe estar desnudo sobre la tierra mientras dura el ritual. Una vez completo, los efectos permanecen una noche por punto de Ocultismo del nigromante. El afectado tratará el daño agravado por fuego o altas temperaturas como si fuera letal y podrá intentar apagar cualquier fuego tirando Fuerza de Voluntad a dificultad nueve, rebajando en uno la dificultad de la absorción por cada éxito. Un fuego reducido a dificultad dos se convierte en ascuas. Sin embargo, el aura del objetivo quedará marcada como si

hubiera cometido diablerie, e irradiará un aura de frío a medio metro de su cuerpo, con efectos similares a los defectos Presencia Inquietante y Toque Gélido. Además, el ritual atrae Espectros que tienden a acosar sin parar al objetivo, restando tres a la dificultad de todos los Arcanoi Oscuros que se empleen en su contra.

NAVEGAR POR EL ABISMO

Los Heraldos tuvieron que aprender a moverse por el Mundo Subterráneo cuando estaban atrapados en él, y no perdieron el tiempo. Este ritual les permite moverse por la Tempestad casi indefinidamente, navegando en las oscuras aguas del Mar sin Sol con cualquier propósito aún más oscuro. Requiere una barca tallada en obsidiana, de no más de cinco centímetros de largo, y una hora de preparación. Concluida la parte preliminar del ritual, el Herald baña la barca con un punto de sangre y, con la reproducción en la mano, utiliza la Senda de las Cenizas para cruzar el Manto, apareciendo directamente en la Tempestad sobre una barca negra de unos dos metros de largo. Lamentablemente, muchos Heraldos han sido confundidos a primera vista con Barqueros, un error bastante peligroso para los wraiths incautos. Dicha barca permitirá al Herald desplazarse a voluntad por toda la Tempestad, incluso entre los Reinos Oscuros, durante tanto tiempo como desee. Para volver al mundo físico no es necesario más que gastar un nuevo punto de sangre para aparecer en las Tierras de las Sombras con la barca en la mano. Volver a las Tierras de la Piel ya es asunto del Herald.

DESPELLEJADOR DE ALMAS

Este ritual incluye la cremación de determinadas hierbas y preparados asquerosos durante cerca de una noche completa, recogiendo las cenizas y diluyéndolas en determinados líquidos más asquerosos aún que las hierbas. El resultado es hervido y el humo cuidadosamente recogido en un recipiente de vidrio o plomo, sellado con cera. Cuando vaya a ser usado basta con abrir o romper el recipiente y echar a correr. Brotará una niebla oscura de aproximadamente diez metros cuadrados de superficie, que se moverá según sople el viento y a veces ha sido confundida con usos de Obtenebración por observadores poco experimentados. Quienes han estado en su interior la describen como "una tormenta de cuchillas heladas" o "algo tan frío que quemaba". Este mismo frío quema las almas de quienes se encuentren en el interior, arrebatándoles su Fuerza de Voluntad (un punto temporal por turno, si se acaban uno permanente cada dos turnos) y causándoles un dolor interior indescriptible (cuando la nube se disipa permanecen Incapacitados durante dos turnos por el dolor). La nube tarda en disiparse un turno por cada éxito obtenido por el nigromante. Los Heraldos la utilizan pocas veces, pero muchos tienen guardados algunos frascos en sus estanterías por si acaso.





CAPÍTULO TRES

NAGARAJA

La línea de sangre Nagaraja es originaria de la India, y sirvió durante varios siglos a la misteriosa secta conocida como la Verdadera Mano Negra, al servicio de la cual puso sus conocimientos de Nigromancia. Esta línea de sangre era, en sus orígenes, un culto de magos Eutánatos que, experimentando con la inmortalidad, entraron en contacto con los vampiros. Parece ser que lograron algo parecido a los que hicieron los Tremere (sólo que dos mil años antes; ni siquiera en eso son originales) pero gracias a la sangre cedida por el Antediluviano Ashur, lo que, en pocas palabras, los convierte en una línea de sangre de los Capadocios, exactamente igual que los Samedi, los Giovanni o los propios Heraldos, si no los queremos considerar simplemente Capadocios. De esta forma, los Nagaraja, como las otras líneas de la sangre Capadocia, se han dedicado al estudio de la muerte en su propia vertiente, en este caso la espiritual, aunque centrándose en el Olvido, la descomposición y la entropía, como buenos ex eutánatos. Para ello han desarrollado dos Sendas exclusivas y un cierto número de rituales, destinados tanto a sus estudios como a servir a la Mano Negra. En la actualidad, con la destrucción de la secta, quedan solo unos pocos Nagaraja (se dice que poco más de una docena), por lo que sus Sendas están casi perdidas, aunque nadie descarta la posibilidad de que aún quede alguno pululando por el Mundo de Tinieblas.

SENDAS NAGARAJA

Los Nagaraja llaman a veces al conjunto de sus Sendas exclusivas "Nihilística", es decir, "perteneciente o relativo a la Nada", para remarcar que tratan sobre el Olvido y la desaparición de todo. Por lo general aprenden en primer lugar la Senda del Sepulcro y escogen luego alguna de estas Sendas como segundo foco de estudio, dándose también a la Senda de las Cenizas; raramente practican la Senda del Osario, que se centra demasiado en el aspecto físico de la muerte para su gusto.

Nota: En la Segunda edición, Nihilística era una disciplina independiente, y la actual Senda Vítreo apenas tiene que ver, por lo que transformé los cinco primeros niveles de Nihilística en una nueva Senda y el sexto lo hice ritual (vale, de acuerdo, el quinto nivel de la Senda es en realidad el séptimo, pero encajaba mucho mejor, y como quedaría repetido, pues...). No son oficiales como Nigromancia, claro (de hecho, según la tercera edición nunca han existido). La verdad es que intenté desarrollar alguna Senda más, pero no hay mucho que mover sobre este tema.

SENDA VÍTREO

La Senda Vítreo (no me preguntes de dónde viene el nombre) permite controlar y dominar la energía del Olvido, manipulando la entropía y la descomposición, fuerzas con las que incluso los antiguos Giovanni y los Heraldos más endurecidos se sienten incómodos. De hecho esta Senda tiene un uso muy limitado, pero sus poderes son un gran complemento a otras actividades nigrománticas, y los Heraldos de las Calaveras y los Giovanni obsesionados con el dominio de las almas y la muerte correrían muchos riesgos para hacerse con sus secretos, de conocer su existencia.

O LOS OJOS DE LOS MUERTOS

El nigromante puede ver literalmente por los ojos de los fantasmas de los alrededores, usando su Visión de la Muerte. Obviamente, si no hay wraiths cerca el poder es inútil, pero como siempre suele haber alguno rondando no hay problema. Para un nigromante experimentado, las auras que rodean a los seres cercanos revelan su salud e incluso sus emociones y deseos, así como la cercanía de su muerte.

Sistema: El Nagaraja tira Percepción + Ocultismo a dificultad seis para ver por los ojos de los wraiths que le rodean. Esto suele ser bastante desorientador, pudiendo imponer una penalización de hasta +4 a la dificultad a todas las acciones no



relacionadas con las Tierras de las Sombras, a criterio del Narrador y dependiendo del número de Muertos Sin Reposo que haya por los alrededores. Los efectos concretos de mirar por Los Ojos de los Muertos consisten en determinar si alguien está herido, enfermo o moribundo, así como si está bajo los efectos de alguna maldición u otra magia similar. En caso de duda, una tirada de Inteligencia + Ocultismo puede revelar los patrones más oscuros de las auras.

OO LA HORA DE LA MUERTE

Este poder, de forma similar a Los Ojos de los Muertos, permite al nigromante ver como un Muerto Sin Reposo, pero por sí mismo, sin necesitar tomar prestados los ojos de uno. Además, esta visión es más detallada, ya que muestra las marcas entrópicas del cuerpo de las personas, permitiendo hacerse una idea aproximada de lo cerca que está de la muerte, así como, a veces, de la causa probable. También permite calibrar los sentimientos y pasiones de otros en un momento dado, revelando cuándo una persona está agitada, lo que da una gran ventaja. Muchos Nagaraja usan este poder para estar en el momento y lugar adecuados para capturar un alma que sale de su cuerpo.

Sistema: Se tira Astucia + Ocultismo a dificultad siete. Cuantos más éxitos se obtengan más se podrá averiguar sobre el destino del sujeto, puesto que con uno se puede saber si morirá en el plazo de algunas semanas, con tres sencillamente cuánto le queda de vida y la causa probable y con cinco incluso el tiempo y lugar de la muerte. Aunque este poder dura una escena, sólo se puede leer el destino de un sujeto cada vez. Ni que decir tiene que las marcas de la muerte tienden a ser inevitables, pero si el Narrador tira los dados por su cuenta el jugador nunca sabrá si su lectura fue correcta.

OOO JUICIO DEL ALMA

Usando Juicio del Alma, el Nagaraja es capaz de determinar si la personalidad dominante en el Corpus de un wraith es la Sombra o la Psique. Este conocimiento es muy útil, puesto que las Sombras tienden a ser más cooperativas con los nigromantes, e incluso puede negociarse de forma independiente con la Sombra y con la Psique, ocultando a esta lo que hace la otra (aunque raramente al contrario).

Sistema: Se tira Percepción + Ocultismo a dificultad siete y se gasta un punto de Fuerza de Voluntad para distinguir qué aspecto del wraith está al mando. También puede saberse cuál de los dos es el que domina normalmente, no vaya a negociar con un Espectro sin saberlo y se lleve una sorpresa en el momento más inoportuno.

OOOO ALIENTO DE TÁNATOS

De forma parecida a la Invocación Oscura de la Senda de Hades, el Aliento de Tánatos permite al nigromante absorber energía entrópica y concentrarla sobre un área o persona expulsándola en forma de neblina o nube que se revela oscura y virulenta para quien sea capaz de ver el paso de la entropía, pero que es del todo invisible para quien carezca de estas percepciones. La energía de la nube actúa como un reclamo para Espectros, que son atraídos como polillas a una llama, sin obligación de portarse bien, por lo que es mejor que el Nagaraja esté preparado y tenga un buen plan para cuando lleguen.

Una vez expulsada la energía, el nigromante puede dispersarla por un área como cebo para Espectros o bien canalizarla hacia un objeto o persona,

concentrando sobre él las siniestras energías del Olvido y llegando a causarle verdadero daño físico.

Sistema: Se gasta un punto de sangre y se tira Fuerza de Voluntad a dificultad ocho. Basta con un éxito para convocar el Aliento de Tánatos. Para invocar Espectros, la nube cubre unos quinientos metros en torno al Nagaraja, más otros tantos por punto de sangre gastado, opcionalmente. La energía se dispersa al final de la escena, pero los Espectros no tienen obligación de irse, sobre todo si se estaban divirtiendo. Existe una probabilidad razonable de que ataquen al pobre nigromante...más o menos la misma que de que ataquen a cualquier otro, o a todos a la vez, si te sirve de consuelo.

Para atacar aun objetivo concreto hay que tocarle o dirigir la corriente de entropía con Destreza + Ocultismo a dificultad siete. Un blanco atacado de esta forma sufre un único nivel de daño agravado que se manifiesta generalmente como enfermedad o descomposición. La Entropía permanece a su alrededor como una mortaja, obligándole a sumar 2 a la dificultad de todas las tiradas sociales con quienes no estén familiarizados con la muerte (la gran mayoría de los humanos, los magos, excepto Eutánatos, Seres Huecos y demás, los Lupinos, las hadas...). Además, aquellas percepciones que puedan detectar la Corrupción (Sentir al Wym, el primer nivel de Entropía...) detectarán como marcado al sujeto, lo cual suele ser peligroso cuando están implicados determinados seres peludos de tres metros con garras como cuchillos. Esta forma de corrupción dura hasta el amanecer o anochecer, y quien sea afectado no puede serlo de nuevo hasta que se haya desvanecido la primera nube de entropía.

Con un fracaso en la tirada, el Nagaraja pierde el control de la entropía y la dirige contra sí mismo, sufriendo todos los efectos mencionados y la incómoda atención de los Espectros.

OOOOO DEVORAR EL ALMA

Así como el nigromante puede dirigir las energías del Olvido, también puede absorberlas en su interior para ganar poder. Este poder permite absorber la energía de la muerte de los alrededores, o alimentarse activamente de un wraith, robando su propia sustancia para transformarla en un tosco sustento.

Sistema: Hay que gastar un punto de Fuerza de Voluntad para que el Nagaraja pueda alimentarse de las energías de los muertos. Para extraerlas de la atmósfera es necesario estar en lugar donde haya ocurrido una muerte reciente, o donde éste sea común, como un cementerio o un depósito de cadáveres (en otras palabras, una zona con un Manto bajo, de entre dos y cinco). Por lo general pueden absorberse entre uno y cuatro puntos de entropía en tales lugares, aunque cada punto que se consuma elevará en uno la puntuación del Manto, aumentando por tanto en la misma proporción la dificultad de cualquier magia Nigromántica y de cualquier Arcano que quiera afectar a las Tierras de la Piel.

Alimentarse de un wraith requiere atacarle como si estuviera en el mundo físico, pudiendo tomarse de él hasta diez puntos de Corpus, el cual se transforma en algo parecido a sangre, aunque sólo sirve para alimentar Disciplinas, no para proporcionar sustento o para

propósitos como la curación o el aumento de Atributos. Combinado con la Senda de las Cenizas permite obtener poder, que no alimento, mientras se está en el Mundo Subterráneo. Mientras está alimentándose del wraith, el Nagaraja es vulnerable a cualquier ataque a ambos lados del Manto, incluyendo los que normalmente no afectan al otro lado, puesto que está justo en medio, como el jueves. El wraith atacado se considera inmovilizado y no puede correr y escapar a menos que supere al Nagaraja en una tirada de Fuerza de Voluntad.

Un fracaso en el intento de alimentarse de un Muerto Sin Reposo deja al nigromante en medio de los dos mundos pero incapaz de alimentarse, pudiendo recibir ataques de ambos lados. Este estado dura un turno por punto del Manto local.

SENDA DEL OLVIDO

Esta segunda Senda estudia también el Olvido y la descomposición, pero está más centrada en esparcirlo que en observarlo. La Senda del Olvido está centrada en destruir para que lo que cae en el Olvido pueda ser renovado y surgir de nuevo, tal y como creen los Eutánatos que fueron los primeros Nagaraja. Esta Senda, unida a la Senda Vítea, contribuye a crear una siniestra aura en torno a los Nagaraja, creándoles una imagen de crueles y demenciales hechiceros... que por lo general es totalmente justificada, claro.

O VISIÓN DE LOS MUERTOS

Este poder permite al Nagaraja, al igual que el primer nivel de la Senda de las Cenizas, observar las Tierras de las Sombras desde las de la Piel y viceversa.

Sistema: Basta con gastar un punto de sangre, y el efecto dura toda una escena. Puede cambiarse la percepción de un mundo a otro a voluntad mientras dure el efecto. El Nagaraja no es consciente de lo que ocurre en un mundo mientras se concentra en el otro, y sólo puede ver y oír lo que ocurre más allá del Manto.

OO CONSUMIR A LOS MUERTOS

Con el fin de que caigan finalmente en el Olvido que les permitirá renacer (y de paso alimentándose) el Nagaraja puede hundir sus colmillos en un wraith para consumirlo y recibir sustento por ello.

Sistema: No hace falta tirada, pero sólo pueden consumirse tres puntos de Corpus por turno, que se convierten en otros tantos puntos de sangre. El Sin Reposo no sufre los efectos habituales del Beso, pudiendo resistirse y luchar con todas las armas de que disponga.

OOO AURA DE DESCOMPOSICIÓN

El nigromante puede fortalecer la corrupción a su alrededor para sus propios usos, royendo la madera, oxidando el metal y corroyendo el plástico, el cristal y la materia orgánica. El radio de efecto es sólo de treinta centímetros en torno al Nagaraja, pero todos los que permanezcan en las cercanías serán capaces de sentirlo.

Sistema: No es necesaria ninguna tirada tampoco en este nivel, pero hay que gastar un punto de sangre. Los objetos sometidos a este poder tienden a quedar inservibles tras entre un turno y una noche completa de exposición, dependiendo de su complejidad,

del material y del tipo de objeto. Un ordenador o una radio dejaría de funcionar al primer turno, pero harían falta muchas horas para corroerlo por completo, con todos sus componentes. Una estaca de madera, por ejemplo, perdería punta al primer turno, y en un minuto ya estaría podrida e inservible.

OOOO EL TOQUE OSCURO

El Nagaraja es capaz de dirigir las energías destructivas del Olvido hacia sus oponentes, estén vivos, muertos o no muertos. La víctima sufre un dolor horrible y literalmente se descompone ante la mirada del nigromante, quien debe estar a una distancia máxima de tres metros de la víctima y ser capaz de hacer un gesto en su dirección.

Sistema: Se tira Carisma + Ocultismo a dificultad igual a la Resistencia de la víctima +3. Dicha víctima sufre dos niveles de daño letal por éxito.

OOOOO LA DANZA DEL OLVIDO

Este poder permite al nigromante usar su cuerpo como un conducto para canalizar las energías del Olvido en las Tierras de la Piel. Dicha energía brota de la nariz, orejas, ojos y boca del Nagaraja mientras éste gira sobre sí mismo, afectando a todo el que se encuentre en las cercanías.

Sistema: El nigromante tira Resistencia + Atletismo a dificultad ocho. Afecta con Toque Oscuro y Aura de Descomposición a todo lo que haya en un radio de medio metro por éxito, sin contar al propio Nagaraja pero sí a sus posesiones.

RITUALES NAGARAJA

Los Nagaraja desarrollaron un cierto número de rituales por su cuenta, rituales que se extendieron a los otros Nigromantes de la Mano Negra (los escasos Nigromantes que tenía aparte de ellos, claro). La mayor parte de ellos versan sobre el viaje entre las tierras de los vivos y los muertos, aunque algunos otros permiten relacionarse con los wraiths (algo que, paradójicamente, rara vez permiten las Sendas practicadas por los Nagaraja) o viajar por el Mundo Subterráneo. También aprenden muchos de los rituales comunes de la Nigromancia, a pesar de su poco aprecio por el aspecto físico de la muerte, así como el ritual de los Heraldos de las Calaveras de Navegar por el Abismo.

Determinados Nigromantes de la Falsa Mano Negra han podido tener acceso a estos rituales, pero es muy extraño. Pertenecen (o pertenecían) casi en exclusiva a la Verdadera Mano, que no permitía que sus peones los conocieran más que nada para que no tuvieran la posibilidad de encontrar Enoch. Paso a las Tierras de las Sombras, Puerta de Sombras, Preservar Cadáver y Tumba Colectiva son oficiales. Sangre Negra lo es solo como poder de alto nivel de Nihilística, y el resto no son oficiales.

RITUAL DE NIVEL UNO

PRESERVAR CADÁVER

A pesar de que los Nagaraja estudian la muerte desde un punto de vista filosófico y centrado en el

Olvido, no pueden olvidar su propia debilidad, por lo que se ven obligados a consumir carne fresca. Parea ello han desarrollado este ritual, que permite crear un elixir especial que impide la descomposición. Dicho elixir se compone de materias orgánicas en descomposición y hierbas extrañas, que debe ser extendido con la mano en una capa que cubra por completo el organismo a preservar. Cuando el líquido se seca, la materia orgánica queda preservada indefinidamente. Un ritual produce dosis suficiente para un adulto de buen tamaño, pero debe utilizarse en el plazo de una semana o pierde potencia.

RITUAL DE NIVEL DOS

NUBE DE OLVIDO

El Nagaraja inhala el humo resultante de la cremación de determinadas sustancias cuya composición es mejor no cuestionar y lo mantiene en sus pulmones (un turno por punto de Resistencia), en los cuales entrará en contacto con su sangre, precisándose el gasto de un punto. En el momento en que desee que el ritual cause efecto, el nigromante sólo tiene que expulsar el humo (obviamente no puede hablar ni abrir la boca antes, y despedirá sospechosos zarcillos oscuros por la nariz a menos que se la tape), el cual se extenderá por una zona de cincuenta metros por cada éxito que haya obtenido el Nagaraja en la elaboración del ritual. Cualquiera que se encuentre en el interior de la oscura nube se encontrará deprimido y sin ganas de nada, como si algo les hubiera robado su impulso y sus ganas de vivir, no pudiendo gastar ni recuperar Fuerza de Voluntad mientras dure la nube (una escena por éxito). Además, quedarán marcados por la entropía, siendo detectados por quienes posean estas percepciones como corruptos (como con el Aliento de Tánatos).

RITUAL DE NIVEL TRES

CONVOCAR A LOS MUERTOS

Este ritual permite al Nagaraja invocar a gran cantidad de wraiths para cualquier cosa que quiera. No invoca a un fantasma en concreto o a un grupo concreto, sencillamente, permite llamar a varios fantasmas que haya en las cercanías. El Nagaraja necesita un puñado de cenizas de hojas de ciprés, que lanza sobre un brasero encendido mientras entona el ritual. Por cada éxito obtenido se manifestará un wraith cualquiera que se encontrara a una distancia máxima de diez kilómetros por cada éxito en las Tierras de las Sombras. Los Sin Reposo no están obligados a ser buenos chicos, ni tienen ninguna obligación hacia el nigromante; es más, es bastante probable que se sientan molestos por haber sido convocados con tan poco tacto.

RITUAL DE NIVEL CUATRO

PUERTA DE SOMBRAS

Este ritual permite al nigromante entrar o salir de las Tierras de las Sombras pintándose una X con polvo de carbón y cenizas humanas sobre cada ojo y entrando después en una zona de sombra lo más oscura posible.

Ésta se abrirá a las Tierras de las Sombras, permitiendo el paso al nigromante con todo lo que pueda cargar.

RITUAL DE NIVEL CINCO

PASO A LAS TIERRAS DE LAS SOMBRAS

El nigromante puede pasar físicamente a las Tierras de las Sombras, siempre que haya estado allí previamente. Requiere un "suicidio" simbólico durante el cual el nigromante se clava una daga especialmente preparada en el corazón, sufriendo al menos dos niveles de daño y cayendo en una masa de agua lo bastante profunda como para cubrirle. La daga debe ser de la plata más pura, y la empuñadura debe contener un colmillo de vampiro. Cuando el nigromante vuelva de las Tierras de las Sombras, aparecerá en la masa de agua. Los miembros de la Verdadera Mano solían usar este ritual para viajar a Enoch.

RITUALES DE NIVEL SEIS

TUMBA COLECTIVA

La mayoría de los miembros de la Tal'mah'Ra solían viajar a Enoch por primera vez mediante este ritual. Es similar a Paso a las Tierras de las Sombras, pero afecta a todo un grupo, cuyos miembros deben ser enterrados juntos en una tumba utilizando tierra mezclada con los restos de al menos un ser inteligente recién muerto.

SANGRE NEGRA

Este ritual permite al Nagaraja vincular con su sangre a los Muertos sin Reposo, incluso convirtiéndoles en ghouls. El Vínculo de Sangre funciona igual que con un ser vivo, y los wraiths ghoul ganan un punto de Potencia. El nigromante debe consumir previamente el plasma destilado de un espíritu para que este ritual tenga efecto, pero una vez realizado es permanente.





CAPÍTULO CUATRO: MORTIS

Los Capadocios guardan celosamente el secreto de la Disciplina de Mortis. Las leyendas del clan dicen que las habilidades inherentes a esta Disciplina fueron entregadas a los Matusalenes del clan por el mismo Cappadocius. Mortis permite a su usuario desentrañar y usar los secretos de la misma muerte. Pueden robar los rasgos dejados por los vivos en un cuerpo muerto, reforzar o debilitar la naturaleza cadavérica del cuerpo de un vampiro, y pueden animar a los muertos. Aquellos que usan Mortis, sean Capadocios o no, con frecuencia desarrollan una obsesión con la muerte y los muertos. Esta preocupación antinatural a menudo se convierte en un análisis introspectivo de la naturaleza del vampirismo y en ocasiones produce una melancolía que sólo se puede curar con un largo paseo en un día soleado.

Mortis es una forma de hechicería de la sangre que se ocupa de la condición del cadáver después de la muerte. Los eruditos Capadocios enseñan que el alma abandona el cuerpo y va a recibir su recompensa cuando termina la vida, mas algo queda. Es este “algo”, tanto el hecho físico de un cuerpo en descomposición y el eco espiritual que queda dentro de él, el sujeto de estudio de Mortis. Se rumorea que los antiguos del clan han Abrazado a propósito a hechiceros venecianos hábiles en las formas de afectar a las almas desplazadas de los cuerpos, un arte que llaman Senda de la Nigromancia. Muchos Capadocios tradicionales encuentran la idea de traficar con fantasmas y almas desagradable en el mejor de los casos, y herética en el peor.

SENDAS DE MORTIS

Mortis progresa a lo largo de tres sendas, aunque persisten los rumores sobre otras (por ejemplo, se dice que la línea de sangre de las sacerdotisas guerreras Lamia, que sirven en ciertos templos Capadocios, practican su propia senda de Mortis). Un vampiro que aprenda Mortis puede elegir cualquiera de las tres sendas principales como su senda primaria.

SENDA DE LA PODREDUMBRE DE LA TUMBA

La primera senda de Mortis procede de la observación de la obra del tiempo sobre todas las cosas mortales. La piedra se deshace y el cuerpo se pudre hasta que no queda nada, un proceso de incesante fascinación para los antiguos y estudiosos del clan Capadocio. De hecho, para los que no mueren, el proceso de deterioro es una enfermedad fascinante que afecta a todo y todos salvo a ellos. Bajo esta senda, un practicante de Mortis canaliza esa fuerza.

O DESTRUIR LA CÁSCARA

Los Cainitas que matan a sus víctimas, en vez de simplemente alimentarse de ellas, frecuentemente se ven en la necesidad de librarse rápidamente de un cadáver. Aunque hay muchas formas de asegurarse de que ese cuerpo no sea encontrado, darlo de alimento a una jauría de sabuesos o ponerle pesos y tirarle a un río, muchos de esos métodos no garantizan el éxito. En contraste, Destruir la Cáscara es a prueba de fallos. El uso de este poder simplemente convierte un cadáver humano en un montón de aproximadamente 15 kilos de polvo ordinario, de aproximadamente el mismo tamaño y forma que el cuerpo.

Sistema: El jugador gasta un punto de sangre cuando el vampiro deja caer su vitae sobre el cadáver. El jugador tira entonces Inteligencia + Medicina (Dificultad 6). Un éxito es todo lo que hace falta para convertir el cadáver en polvo, aunque el proceso lleva un número de turnos igual a cinco menos los éxitos. Aunque el uso con éxito de magia vulgar mortal, Taumaturgia, Auspex o un ritual apropiado de Mortis podrían indicar algo al mago o vampiro sobre la identidad anterior del montón de polvo, no hay fuerza mortal ordinaria que pueda averiguar la naturaleza anterior del polvo.

OO RIGOR MORTIS

Uno de los primeros cambios que sucede a un cuerpo muerto es la rigidez; el cuerpo se vuelve tan inflexible como un tablón, congelado en una única pose. El Cainita que esgrima Rigor Mortis es capaz de empujar a cualquier cuerpo vivo o no muerto hasta ese punto empleando únicamente su voluntad y comprensión de las fuerzas del deterioro. Fuerza a su blanco a volverse rígido, incapaz de moverse sin un enorme esfuerzo de voluntad ya que sus propios músculos le traicionan.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Medicina (dificultad 7). Cada éxito congela en su sitio al blanco durante un turno. Un fallo simplemente indica la pérdida de tu punto de Fuerza de Voluntad, mientras que un fracaso hace al blanco inmune a tu uso de Podredumbre de la Tumba durante las próximas 24 horas. El blanco debe estar visible y a menos de 25 metros para que esta habilidad tenga efecto. Un blanco congelado se trata como si estuviera estacado. Con una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) y dos éxitos, el blanco puede romper el rigor durante su turno. El fallo causa un nivel de daño contundente y significa otro turno gastado y congelado.

OOO MARCHITAR

El poder de Marchitar, que recuerda a algunas de las habilidades del clan Tzimisce, permite a un vampiro inutilizar el miembro de un adversario. Ya sea un enemigo vivo o no muerto, el músculo se arruga y encoge, la piel se cae y el hueso se vuelve frágil. El blanco es incapaz de ejercer cualquier fuerza digna de mención en el miembro tullido. Esta herida dura mucho más que el resto de las heridas sufridas por los Cainitas, y en los mortales simplemente no se cura.

Marchitar no tiene por qué usarse en un miembro, aunque ese es su propósito habitual. También puede usarse para afectar el rostro y cabello del blanco, haciéndole parecer más anciano de lo que es. También puede aplicarse a un ojo u oído, destruyendo el sentido en ese órgano (y por tanto se requieren dos éxitos para cegar o ensordecer de forma permanente). Marchitar no se puede usar como un poder que mate instantáneamente, los Cainitas no pueden marchitar órganos vitales, pero puede infligir una gran variedad de lesiones a un enemigo.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad. El personaje elige un miembro del blanco y lo toca. Si el blanco está intentando evitar el contacto, el jugador tira Destreza + Pelea para golpear de la forma normal. Si el personaje tiene éxito en tocar el miembro, el blanco sufre dos heridas agravadas. A menos que el blanco absorba ambas heridas (con Fortaleza), el miembro golpeado está tullido e inútil hasta que ambas heridas sean curadas. Los Cainitas curan éstas como con cualquier otra herida agravada. Los mortales son incapaces de curar las heridas agravadas, así que las sufren durante toda su vida a menos que sean curados por medios sobrenaturales. Un miembro marchito no degenera más, incluso en un mortal. El personaje puede quedar tullido de por vida, pero el miembro no se infectará o sufrirá gangrena.

Los efectos del marchitamiento dependen del miembro afectado. Un brazo tullido tiene una Fuerza de 0

y no puede levantar nada más pesado que un cuarto de kilo. Una pierna lisiada impide al personaje moverse más rápido que a saltitos o arrastrando el miembro. El personaje sufre los efectos del Defecto Cojera (ver más abajo). Un único ojo u oído marchito impone un +1 a la dificultad de las tiradas de Percepción relevantes. Perder los dos ojos u oídos impone los efectos de los Defectos de Ciego o Sordo (ver más abajo). Una lengua marchita impone los efectos del Defecto Mudo (ver más abajo), mientras que un rostro marchito reduce la Apariencia de la víctima en uno por cada herida agravada sufrida.

Cojera (Defecto de 3 puntos): Tus piernas están dañadas, por lo que no puedes caminar o correr con facilidad. Te ves obligado a caminar con un bastón o incluso muletas, y tienes una cojera pronunciada. Tu velocidad caminando es un cuarto de lo normal y te es imposible correr.

Ciego (Defecto de 6 puntos): No puedes ver. Los personajes pueden compensar esta pérdida logrando una mayor sensibilidad en otros sentidos, pero pierden totalmente las imágenes y pistas visuales. Las acciones de coordinación visual y manual serán complicadas, especialmente en situaciones de tensión. La dificultad de todas las tiradas de Destreza aumenta en dos. Los vampiros con Auspex 2 siguen pudiendo usar esta habilidad, aunque la información se interpreta por medio de los otros sentidos.

Sordo (Defecto de 4 puntos): No puedes oír. Aunque puedes ser inmune a algunas aplicaciones de Dominación, no puedes oír avisos y tienes grandes dificultades para comunicarte. La dificultad de cualquier tirada de Alerta que requiera oír aumenta en tres.

Mudo (Defecto de 4 puntos): No puedes hablar. Puedes comunicarte con el Narrador y describir tus acciones, pero no puedes hablar con los personajes de los jugadores o del Narrador a menos que hayan comprado con sus círculos en Lingüística un lenguaje de signos común, o escribas lo que deseas comunicar.

OOOO CORROMPER LA CARNE NO MUERTA

Corromper la Carne No muerta difumina la línea entre la vida y la no muerte, convirtiendo a la criatura no muerta en algo lo suficientemente vivo como para sufrir y ser portador de enfermedades. La enfermedad infecta al blanco, causando letargo, náuseas, pérdida de sangre, torpeza y la incapacidad de mantener sangre dentro de su sistema. Esta perniciosa influencia es extremadamente virulenta en los mortales. Se contagian de la enfermedad simplemente pasando unas pocas horas cerca de la víctima. Es más difícil que otros Cainitas adquieran la enfermedad, pues deben consumir la sangre de la víctima para que eso ocurra, pero sufren tanto como la víctima original de la Disciplina después, incluyendo el transmitirla a otros. La enfermedad desaparece en una semana aproximadamente.

Sistema: El jugador elige un blanco dentro de la línea de visión del personaje y a no más de 20 metros de distancia. Tira Manipulación + Medicina (dificultad 6) y gasta un punto de Fuerza de Voluntad. El jugador de la víctima debe tirar Resistencia (+Fortaleza, si se tiene) contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del atacante. Si el jugador obtiene más éxitos que la víctima,

ésta adquiere una virulenta enfermedad inmediatamente. La enfermedad tiene los efectos siguientes:

La Fuerza y Astucia de la víctima se reducen a la mitad (redondeando hacia abajo).

La víctima pierde un punto de Destreza.

El jugador de la víctima debe gastar un punto de sangre adicional cada noche, sólo para que el vampiro se despierte. Los mortales pierden un nivel de salud por día.

El jugador de la víctima debe tirar Autocontrol o Instinto cada vez que se alimente (dificultad 8). Si falla, el vampiro no puede mantener la sangre que ha ingerido dentro de su cuerpo y la vomita en espantosos goterones de sangre, perdiendo cualquier beneficio que proporcionara la sangre. Los humanos vomitan la comida.

Cada noche con la puesta del sol, la víctima tiene la oportunidad de vencer al a peste. El jugador de la víctima tira Resistencia con una dificultad igual a 11 menos el número de puestas de sol desde que adquirió la peste. Con una tirada con éxito, el personaje detiene la enfermedad y empieza a recuperarse. Recobra instantáneamente su capacidad de ingerir sangre, y recupera un punto perdido de Atributo por hora hasta que regresen todos.

OOOOO DISOLVER LA CARNE

Esta habilidad devuelve la senda de Podredumbre de la Tumba al punto de partida, ya que regresa al poder de nivel uno, Destruir la Cáscara, aplicado a los vampiros. Dissolver la Carne permite al Capadocio intentar convertir la carne vampírica en polvo o cenizas, como si el blanco hubiera sido quemado o expuesto al sol.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de sangre y un punto de Fuerza de Voluntad mientras el vampiro extrae una cantidad de su vitae cargada con el poder de la tumba. Si rocía con ella a una única víctima Cainita en cualquier momento de los siguientes pocos turnos (la mayor parte de la sangre debe alcanzar a la víctima, de modo que arrojar unas pocas gotas no produce efecto), causa que pedazos enteros del cuerpo de la víctima se deshagan en cenizas. El jugador tira Fuerza de Voluntad contra una dificultad igual a la Resistencia + 3 de la víctima, por cada éxito, el blanco se lleva una herida agravada.

La carne no muerta dañada por este poder se convierte en polvo (desaparecida por lo presente) y debe ser regenerada laboriosamente por la víctima, si sobrevive. Ese polvo indudablemente tendrá propiedades místicas de las que podrían sacar partido los Capadocios, Tremere y otros hechiceros de la sangre. Cada herida infligida por esta habilidad representa la pérdida de cerca de un octavo del peso del blanco: el Narrador elige dónde se produce la pérdida (podría perderse de todo el cuerpo, dejando a la víctima algo más enjuta, a discreción de la víctima).

Regenerar partes del cuerpo sucede de forma natural cuando se curan heridas agravadas a la tasa normal.



SENDA DEL CADÁVER DENTRO DEL MONSTRUO

Esta senda aumenta la comprensión del Capadocio de la forma sin vida y permite a su usuario experimentar por completo el cadáver, el pórtico entre la vida y la muerte. La senda permite al Capadocio aplicar algunos de los rasgos de un cadáver a un vampiro, y puede aumentar o reducir estos rasgos en los diversos niveles del poder.

O MÁSCARA DE LA MUERTE

El personaje con esta habilidad puede asumir un semblante cadavérico o infligir esa forma a otro Cainita. La carne del personaje se vuelve pálida y fina (si no lo estaba ya), y la piel se tensa contra el hueso. Esta habilidad puede ser muy útil, ya que le permite a uno esconderse a plena vista en una tumba o cripta en cualquier momento (aunque el personaje sigue siendo tan vulnerable a la luz del sol y al fuego como siempre). Cuando un Cainita usa este poder en otro Cainita, la víctima gana el mismo aspecto cadavérico. En este sentido, la habilidad funciona como una especie de maldición menor.

Sistema: El jugador gasta un punto de sangre para que el personaje adquiriera la forma descrita. Aquellos afligidos con la Máscara de la Muerte pierden dos puntos de Destreza y Apariencia (mínimo de 1 en Destreza y 0 en Apariencia) mientras dure el poder. El jugador también gana dos dados adicionales a su reserva de dados de Intimidación, si desea aterrorizar a cualquier espectador. También si el personaje se queda completamente quieto, los observadores deben sacar cinco éxitos en una tirada de Percepción + Medicina (dificultad 7) para distinguir al personaje de un cadáver normal. El jugador no tiene que tirar nada para que el personaje se quede quieto; los vampiros no tienen funciones autónomas.

Si el usuario inflige Máscara de la Muerte en otro personaje, debe gastar un punto de sangre, tocar al blanco y hacer una tirada de Resistencia + Medicina (dificultad la de la Resistencia + 3 del blanco). La Máscara de la Muerte dura un día y una noche enteros, a menos que el personaje que creó la máscara desee extinguir sus efectos antes.

OO FRÍO DE LA TUMBA

Los muertos no sienten dolor, aunque por supuesto, la mayoría de los no muertos sí. Con esta habilidad el personaje puede asumir temporalmente la apariencia insensible de la muerte, para protegerse de daños físicos y emocionales. Cuando asuma el Frío de la Tumba, la piel del vampiro se vuelve inusualmente fría. Cuando habla, su aliento se condensa incluso en aire cálido, aquellos con sentidos excepcionales pueden incluso ver un leve tinte rojizo en el aliento.

El poder causa una sensación letárgica al personaje, tal como se sentiría un mortal bajo la influencia de una enfermedad leve. Se hace difícil animarse a actuar, y muy poco parece lo bastante importante para preocuparse de verdad por ello. El muerto no tiene preocupaciones, después de todo.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Durante el resto de la escena, el personaje no sufre ninguna penalización por heridas, y el jugador gana un dado adicional a todas las reservas de dados que impliquen resistir la manipulación emocional, como Intimidación o Empatía. No obstante, el jugador también pierde un dado en las reservas de dados para manipular emocionalmente a otros. El personaje es algo así como un pescado frío para aquellos con los que se relaciona, y no responden de buen grado a él. Sin embargo, el Frío de la Tumba no protege al personaje contra las depredaciones de la Bestia. Puede ser emocionalmente fría en la superficie, pero si otros se burlan de él y lo enfadan lo suficiente, sigue estando sujeto al frenesí como es normal.

OOO MALDICIÓN DE LA VIDA

La Maldición de la Vida inflige algunos de los rasgos indeseables de los vivos sobre los no muertos, eliminando su naturaleza cadavérica y creando una falsa vida para recordarles las peores cosas de estar vivo. Los blancos de este poder recuperan sólo los aspectos desagradables de la vida, entresacados de los recuerdos del usuario de la Disciplina. Esto puede incluir el hambre y la sed mundanas, sudor y otras secreciones, la necesidad de orinar y defecar, una reducción en la agudeza sensorial y una vulnerabilidad particular al os ataques que el personaje podría ignorar como cazador de la noche.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Inteligencia + Medicina (dificultad 8) para afectar a un blanco dentro de su línea de visión y a no más de 20 metros del personaje. Si la tirada tiene éxito el blanco sufre de las debilidades de los vivos sin ganar ningún beneficio de tal estado. No se vuelve inmune a la luz del sol o los objetos sagrados, por ejemplo. Sin embargo, sí sufre grandes molestias por las necesidades mundanas, con el resultado neto de que su jugador sufre una penalización de +2 a la dificultad en todas las tiradas. Puede ignorar estas distracciones al coste de un punto de Fuerza de Voluntad por escena. Además, la víctima no puede usar sangre para subir sus Atributos Físicos mientras dure el efecto de este poder, y la Fuerza de Voluntad no puede eliminar esa penalización. Este poder permanece en efecto hasta la próxima puesta de sol.

OOOO DON DEL CADÁVER

Este poder, uno de los más poderosos de la senda del Cadáver dentro del Monstruo permite al Cainita ignorar la mayoría de las debilidades intrínsecas de su raza durante un corto tiempo. Un cuerpo muerto no es especialmente vulnerable a la luz del sol, artefactos sagrados, frenesí o a ser atravesado su corazón con una estaca, y así es con un Capadocio que use Don del Cadáver. Como con Frío de la Tumba, el personaje que use este poder asume un semblante incluso más cadavérico que el que sea socia típicamente con el clan Capadocio. Acostumbra a durar menos de un minuto, pero ese tiempo puede ser suficiente para permitir a un personaje correr a través de un edificio ardiendo sin temer al frenesí o a la muerte instantánea. Los estudiosos vampíricos creen que esta habilidad llegó a manos del clan mediante alguna clase de trato entre un arcángel y el

Antediluviano Cappadocius. No está claro cuál arcángel fue, aunque el candidato más probable es Gabriel, el ángel de la muerte del que se dice que maldijo a Caín con el ansia de sangre.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 8). Por cada éxito, el personaje puede pasar un turno en un estado en el cual es más semejante a un cadáver animado que a un vampiro. Los artefactos sagrados y el suelo santificado no tienen efecto, y el personaje es inmune al frenesí y al Röttschreck. La luz del sol causa sólo un leve daño (daño contundente sólo, y únicamente si se expone piel desnuda en un día despejado). Una estaca que atraviese el corazón sólo supone tanto peligro como si su bazo muerto fuera acuchillado. El fuego le daña sólo como si fuera un mortal, causa daño letal en vez de agravado.

Si el personaje finalizara la duración del poder mientras estuviera expuesto a alguna de las cosas dañinas ya mencionadas, sufre su efecto completo inmediatamente. Si está estacado, queda inmovilizado; si está envuelto o cercano al fuego, comienza a sufrir el daño que un Cainita debería recibir, y debe tirar inmediatamente contra Röttschreck.

Aquellos que puedan ver el halo del personaje durante la duración de este poder pueden advertir un tinte rojo pulsante en él, su apariencia cambia como se describe previamente. No obstante, es libre de usar todas sus otras habilidades vampíricas, incluyendo las ventajas de absorción de daño contundente y letal.

El uso de esta habilidad puede ser interpretado como un rechazo de incluso el eco de la humanidad en la forma Cainita. Por consiguiente, puede interferir con el avance del personaje en un camino, a discreción del Narrador.

OOOOO DON DE LA VIDA

La obsesión Capadocia con la frontera entre la vida y la muerte les ha llevado a aproximarse, sin alcanzarla nunca del todo, a la frontera entre los mortales y los no muertos. Por mucho que lo intenten, no pueden proporcionarse tanto la riqueza de la vida mortal como el poder e inmortalidad el vampirismo. La mayor parte de esta senda representa el resultado de varios experimentos a lo largo de tales caminos. El Don de la Vida es el más completo que ese conozca fuera de ciertas sectas de antiguos. Con él, el personaje puede experimentar los mejores y más positivos aspectos de estar vivo. La abrumadora ansia de sangre disminuye temporalmente, permitiendo al personaje consumir y disfrutar de la comida y la bebida. También puede experimentar y disfrutar del apareamiento sexual si lo desea, y el sol no le quema.

Sin embargo, el Don de la Vida conlleva un precio terrible y siniestro. Su uso es casi seguro que tenga como consecuencia la muerte de un mortal, ya que el vampiro debe gastar una enorme cantidad de vitae para poder iniciarlo. Los efectos de la Disciplina duran hasta medianoche después de que el personaje use este poder, de modo que es conveniente más usarlo justo después de medianoche. Aquellos pocos Cainitas fuera del clan Capadocio que han oído hablar de este poder desconfían y temen a los Ladrones de Tumbas aún más que lo que

hacen otros vampiros. El Clan de la Muerte cree que esta reacción es debida a la envidia (o al temor de ser atacado durante el día), pero los estudiosos vampíricos están de acuerdo en que mofarse tan descaradamente de la maldición de Dios sobre Caín es algo tremendamente peligroso, algo que puede acarrear un gran precio en las noches venideras.

Sistema: El jugador gasta 12 puntos de sangre (sí, 12) quemando tanta sangre como sea posible en cada turno hasta que alcance ese nivel. Entonces tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 6) y sólo necesita un éxito para que funcione el poder. Un fracaso tiene efectos catastróficos. El personaje podría morir instantáneamente, o podría abrazar sin darse cuenta a su víctima. Si le lleva más de un turno gastar la sangre necesaria para activar esta habilidad, no tiene efecto hasta que se han gastado los 12 puntos. Sin embargo, la sangre debe gastarse continuamente: el vampiro no puede quemar cinco, salir corriendo a alimentarse, y luego gastar siete más una hora más tarde. Por otra parte, puede alimentarse cuando activa el poder, en un turno podría quemar un punto de sangre mientras bebe 3. Ya que pocos Cainitas por encima de la 7ª Generación pueden gastar fácilmente tal cantidad de sangre, la forma más eficiente de activar este poder es tener un humano cerca que pueda ser sacrificado para alimentar la transformación.

Después de su transformación, el personaje gana muchos rasgos de un humano ordinario. Es en gran medida inmune a los efectos abrasadores del sol (se reducen a la mitad las dificultades para absorber daño de la luz solar directa con Fortaleza, y no sufre ningún daño si está lo suficientemente cubierta) y puede experimentar muchas de las buenas cosas de la vida humana. No obstante, retiene algunos de sus beneficios vampíricos. Fortaleza y Auspex permanecen si tiene cualquiera de esas Disciplinas. El Narrador puede permitirle conservar otras Disciplinas también si lo considera dramáticamente apropiado. También retiene los beneficios del vampiro cuando se trata del daño contundente. Sin embargo, sigue siendo vulnerable a los artefactos sagrados, la fe humana y a ser estacado. Su sangre sigue siendo vitae, no sangre humana. El uso de esta habilidad, que crea una parodia de la vida humana, puede interferir con el avance del personaje en un camino, a discreción del Narrador.

El vampiro no es más vulnerable al fuego que cualquier otro mortal mientras esté en este estado medio vivo, pero sigue sufriendo ligeramente la Bestia. Las dificultades del frenesí y Röttschreck se dividen entre dos (redondeando hacia arriba). Puede permanecer activa durante el día sin limitaciones basadas en el poder de camino, aunque ciertamente está cansado durante el día, ya que no son sus horas habituales de actividad.

Su Bestia se cobra una peligrosa venganza cuando acaba su día de "vida". Aunque su influencia es suprimida en gran medida mientras dura este poder, la Bestia domina al vampiro durante las siguientes seis noches, ya que todas las dificultades de resistir el frenesí aumentan en tres. El Capadocio prudente se esconde en alguna parte durante ese período, pero dependiendo de su camino y temperamento, el aislamiento forzado puede llevarlo al frenesí por sí mismo.



SENDA DE LA ANIMACIÓN CADAVERICA

Las sendas de la Podredumbre de la Tumba y El Cadáver dentro del Monstruo son básicamente estudios simpáticos. Se concentran en usar una comprensión del comportamiento de los cadáveres para aplicar ese comportamiento a otras materias, ya sea la carne viva o sin vida. La Animación Cadavérica se basa en cambio en las teorías del contagio mágico, proponiendo que puede hacerse que los cuerpos muertos, una vez habitados por almas vivientes, imiten los hábitos del a vida. Se dice que los nigromantes venecianos recientemente Abrazados en el clan Capadocio tienen una comprensión más profunda de esta senda y las artes relacionadas, pero eso no son más que susurros entre los Ladrones de Tumbas.

Las estadísticas para las diversas formas de cadáveres animados aparecen en la Senda del Osario (capítulo uno).

O RASTRO DE VIDA

El Capadocio con esta habilidad puede causar que un cadáver exhiba uno o dos rasgos de vida mediante la estimulación directa de la carne para que dé un espasmo o se mueva lentamente. Este poder se usa más a menudo o para convencer a los seres queridos del fallecido que su amado sigue vivo, o para causarles terror. El vampiro no puede forzar al cadáver a hablar, y si hace que se abran sus ojos, cualquier duda de que el sujeto siga muerto es eliminada por el aspecto lechoso y podrido de sus ojos.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 6). Incluso con un solo éxito, el personaje puede hacer que un solo cadáver en un radio de 10 metros tenga un espasmo o haga movimientos leves parecidos. Esta habilidad puede incluso replicar el latido del pulso humano. Más éxitos permiten movimientos más realistas, aunque el personaje no puede hacer que el cuerpo haga más que replicar un mortal dormido, incluso con muchos éxitos. Un solo éxito permite un rápido espasmo, una inspiración o cualquier otro único movimiento. Cuatro o más éxitos permiten al vampiro establecer un patrón de movimiento, un pulso, respiración, agitarse ligeramente o incluso todos ellos, que dura una escena.

Un fallo significa que el poder no tiene efecto, pero el jugador puede tirar otra vez el próximo turno. Un fracaso causa que el cadáver se descomponga rápidamente como si el Cainita hubiera usado el poder Destruir la Cáscara de la Senda de la Podredumbre de la Tumba. En cualquier caso, los observadores deben tirar Percepción + Medicina (dificultad 7) y sacar más éxitos que los del personaje para poder darse cuenta de que el cadáver está muerto en efecto. Esta dificultad cae a 5 si el observador toca el cuerpo y advierte la falta de calor. El éxito es automático si el observador puede ver los ojos lechosos del cadáver.

El usuario de Mortis puede usar Rastro de Vida sobre un vampiro en letargo. Los resultados son los mismos que con un cadáver, salvo que el jugador necesita dos éxitos adicionales (por lo tanto, necesita un mínimo de tres éxitos para conseguir algún efecto). Este poder es ineficaz sobre vampiros de sangre más alta (esto es, generación más baja) que la del invocador.

OO INVOCAR AL SIRVIENTE HOMÚNCULO

Con una pequeña dosis de su sangre, un Capadocio que use Invocar al Sirviente Homúnculo puede causar que una pequeña y móvil parte de un cuerpo muerto se desprenda del resto del cadáver y se desplace por sus propios medios. Generalmente, el Capadocio anima una mano, pero el poder se ha usado en el pasado para permitir que globos visuales rueden por sí mismos, y de vez en cuando se cuentan historias aún más extrañas.

El homúnculo tiene sentidos místicos que le permiten ver y oír, se esconde extremadamente bien, y tiene algo de inteligencia propia. Cuando está a menos de 400 metros del vampiro, el sirviente puede comunicar lo que ve y oye al vampiro que lo creó, mediante una tosca telepatía. El sirviente es lo bastante inteligente para comprender órdenes simples, telepáticas o habladas, pero carece de iniciativa, un fallo que es particularmente patente cuando sale fuera del radio de control del Cainita. El sirviente no puede llevar nada, aunque joyas u otros objetos muy pequeños podrían ser sujetos a él.

Sistema: El jugador gasta un punto de sangre y tira Destreza + Ocultismo (dificultad 7) mientras que el personaje deja caer gotas de vitae sobre la parte apropiada de un cadáver disponible. Con un éxito, la mano del cadáver (u otro miembro) se convierte en una criatura animada con las estadísticas de juego descritas en la página 257. Si la tirada falla, el personaje puede intentar crear un sirviente a partir del mismo miembro en el próximo turno. Un fracaso pudre el residuo de vida en el cadáver, haciendo que sea inútil para siempre para los propósitos de este poder.

El homúnculo es totalmente obediente a su creador e ignora por completo otras órdenes o peticiones (aunque persisten los rumores sobre un ritual para usurpar el control de un sirviente). Puede comunicarse telepáticamente con su creador, siempre que no se aleje más de 400 metros. Si lo hace, actúa según sus instrucciones más recientes hasta que oiga otra cosa.

El sirviente permanece en activo durante una escena por éxito. Si el jugador vuelve a gastar sangre y a tirar Destreza + Ocultismo al final de su duración, puede extender la "vida" del sirviente durante una escena adicional por éxito. Este proceso puede continuar indefinidamente, y muchos Capadocios tienen homúnculos de larga duración de este tipo. El sirviente puede ser matado en combate como cualquier otra criatura, y no gana la resistencia del vampiro al daño contundente.

OOO ANIMAR AL SIRVIENTE CADAVÉRICO

Esta habilidad permite al Capadocio dar a un cuerpo sin vida una apariencia de no vida, convirtiéndolo en un mal remedo de una persona que se arrastra. Animar al Sirviente Cadavérico funciona igual de bien ya tenga el cadáver sólo media hora o se haya descompuesto hasta un estado esquelético. El sirviente es incapaz de pensamiento independiente, pero puede seguir órdenes habladas perfectamente bien. Sin embargo, un sirviente cadavérico no es un combatiente. Puede interferir a los enemigos del vampiro interponiéndose en su camino o intentando quitarles sus cosas, pero no tiene la habilidad de atacar. Es más semejante a un mayordomo

tambaleante, y siempre está presente en los monasterios o refugios Capadocios.

Sistema: El jugador gasta un punto de sangre y tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 6) mientras el personaje deja caer gotas de vital en la boca del cadáver. El proceso lleva tres turnos, y el sirviente cadavérico está activo durante un día por éxito en esta tirada. Si la tirada falla, el personaje puede intentar crear un sirviente a partir del mismo cadáver después de que pasen tres turnos. Un fracaso destruye el cuerpo en una llamarada sobrenatural. El sirviente no es completamente estúpido. Puede hacer tareas del hogar sencillas como limpiar, preparar comidas y escoltar a visitantes por el hogar. Sin embargo, es un cadáver, no un vampiro. Se descompone lentamente, y exhibe síntomas de ese deterioro. No puede hablar, pero puede hacer gestos (aunque suelen ser torpes y simples). Aunque no puede luchar, intentará con entusiasmo liberar a los "invitados" del peso de sus armas y armadura, intentando desarmar de modo incompetente a los enemigos si se le ordena. Una vez que la duración de la animación termina, el cadáver puede ser animado de nuevo sin penalización.

Sirviente Cadavérico:

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 0, Manipulación 0, Apariencia 0, Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 1.

Fuerza de Voluntad: 0, Niveles de Salud: 0, 0, 0, -2, -5.

Ataque: Ninguno.

Habilidades: Pericias 1, Senescal 2.

Notas: Los Sirvientes Cadavéricos son torpes cadáveres a los que se les da una semblanza de vida por medio de la senda de Animación Cadavérica. Sirven como ayudantes y obedecen a su mamo. No pueden hablar, y se mueven lentamente, arrastrando los pies cinco metros por turno. Como cosas auténticamente muertas, son inmunes a la mayoría de los efectos de las Disciplinas que alteran la mente, y absorben el daño letal y contundente como si fueran vampiros.

OOOO LLAMAR AL ATHANATOS

A diferencia de Animar al Sirviente Cadavérico, Llamar al Athanatos convierte a un cadáver animal o humano en un auténtico monstruo, un asesino animado. El Capadocio controla a este guerrero no muerto mediante la fuerza de voluntad, pero la cosa en sí está dirigida por una sola motivación: la muerte. Las leyendas en torno a este poder sugiere que el guerrero no muerto es una herramienta no de su creador sino de la misma Muerte, un engendro impío de la Parca. La criatura animada por este poder es un diestro combatiente, familiarizado con la mayoría de las armas de combate cuerpo a cuerpo incluso si su cadáver no era en vida el de un guerrero (aunque el cadáver de un guerrero es más eficaz que el de un campesino).

Athanatos (en plural Athanatoi) es un uso algo irónico del término de Herodoto para los así llamados "Inmortales", la guardia de élite de los antiguos reyes de Persia. Los Capadocios con menores inclinaciones clásicas a menudo llaman a los guerreros simplemente caballeros cadavéricos o Ministeriales (un nombre prestado de los caballeros-siervos de Alemania).

Este poder debe ser usado con cautela. Abundan las historias de Capadocios imprudentes que han creado un guerrero no muerto sólo para perder el control sobre él y ser llevados a la muerte por su propia creación.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de sangre y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 8), mientras que el personaje pasa cinco minutos dejando caer gotas de vitae sobre un cadáver en un patrón ritual. Un éxito significa que el cadáver se alza para convertirse en un guerrero animado con las mismas características listadas más abajo. Los éxitos adicionales pueden mejorar las habilidades de combate del guerrero. El guerrero inmediatamente intenta liberarse del control del personaje. Aunque no tiene mente, es de voluntad fuerte, y si el Cainita pierde el control del guerrero, este atacará a la cosa más cercana, ya sea mortal o vampiro. El personaje debe tirar Fuerza de Voluntad (dificultad 7) para retener el control del Athanatos, punto en el cual éste obedezca órdenes.

Toma nota de que si el cadáver del cual nace el guerrero tenía (en vida) valores de Pelea, Esquivar, Tiro con Arco o Armas de Cuerpo a Cuerpo mayores que los valores por defecto, la criatura tiene en su lugar esas estadísticas. Además los éxitos adicionales en la tirada de Resistencia + Ocultismo pueden ser aplicados para darle al guerrero puntos en cualquiera de esas Habilidades, con un máximo de 5 en cualquiera de ellas. El guerrero es completamente incompetente en todas las actividades que no sean de combate excepto las más simples. Puede abrir una puerta, pero llenar una copa de vino está más allá de lo que puede hacer.

Estas capacidades duran durante toda una noche, después de ese tiempo el guerrero no muerto debe ser reanimado con el gasto de más sangre y otra tirada de Resistencia + Ocultismo. Además, el personaje debe mantener bajo un control férreo los impulsos asesinos del monstruo. Si el guerrero no muerto se aleja más de 100 metros del personaje, actúa por su propia cuenta, tratando de matar casi todo lo que encuentre. El Capadocio puede intentar imponer de nuevo su voluntad sobre el ser con una nueva tirada de Fuerza de Voluntad, pero debe acercarse hasta unos pocos metros de la criatura asesina para hacerlo. Si la criatura entra en combate, el personaje debe hacer otra tirada de Fuerza de Voluntad para mantener el control cuando termine el combate y no haya más enemigos en las cercanías.

Caballero Cadavérico Athanatos:

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 0, Manipulación 0, Apariencia 0, Percepción 1, Inteligencia 1, Astucia 2.

Fuerza de Voluntad: 0, Niveles de Salud: 0, 0, 0, 0, -5.

Ataque: Puñetazo de Fuerza + 1 de daño contundente; los Athanatoi típicos están armados con una espada (Fuerza + 4 letal) y llevan armadura ligera o mixta (+3 absorción).

Habilidades: Atletismo 2, Esquivar 3, Pelea 3, Tiro con Arco 2.

Notas: Los Athanatoi son terribles guerreros levantados de la tumba por la senda de Animación Cadavérica. Asumiendo que el Capadocio mantenga el control del caballero, este le obedece. Los Athanatoi se mueven como humanos normales. Como cosas auténticamente muertas, son inmunes a la mayoría de los

efectos de las Disciplinas que alteran la mente, y absorben el daño letal y contundente como si fueran vampiros.

OOOOO CONVOCAR AL EJÉRCITO DE CADÁVERES

Este poder es similar al de Llamar al Athanatos, excepto en que crea un cierto número de guerreros para servir al personaje. Convocar a un ejército de cadáveres es un riesgo aún mayor para el que lo emplea que lo que ya es Llamar al Athanatos. Mientras que un fallo de voluntad para un Capadocio que use Llamar al Athanatos significa que puede tener que enfrentarse con una de sus propias criaturas, la pérdida de la voluntad para un Capadocio que afronte un ejército de cadáveres significa que seguramente tenga que luchar con media docena de las mismas criaturas.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de sangre y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 8), mientras que el personaje pasa 10 minutos rociando ritualmente con vitae sobre tantos cadáveres como desee animar. Cada éxito anima a dos guerreros no muertos con las mismas estadísticas que Llamar al Athanatos. Los éxitos adicionales no se pueden usar para mejorar las habilidades de los miembros de la horda, pero los cadáveres de soldados y caballeros son más poderosos que aquellos de campesinos o damas de alta cuna. El fallo y el fracaso tienen el mismo efecto que en Llamar al Athanatos. Al igual que con aquel poder, el Capadocio debe mantener un rígido control sobre los seres homicidas que ha invocado, una tarea mucho más difícil con un ejército que con un solo guerrero. El Capadocio debe imponer y mantener el control exactamente como se describe en Llamar al Athanatos, salvo en que la dificultad de la tirada de Fuerza de Voluntad es 9. Como con los guerreros individuales, el ejército dura una noche entera.

Este poder puede usarse con mayor seguridad para crear a un grupo de sirvientes cadavéricos. La dificultad sigue siendo la misma, pero los éxitos pueden usarse para crear criados cadavéricos que no requieren tiradas de Fuerza de Voluntad para ser controlados.

SENDA DE LOS CUATRO HUMORES

La comunión con Lilith y su familiaridad con la muerte a través del clan Capadocio, ha provisto a la línea de sangre de las Lamias de secretos desconocidos incluso por la mayoría de los Capadocios. De acuerdo con las leyendas de la línea de sangre, esta senda fue desarrollada originariamente por un trío místico de Lamias: una neonata, su sire, y la fundadora de la línea. Su resonancia con el lado oscuro de la naturaleza femenina permitió al trío explorar los poderes de la muerte que están presentes en los humores vitales de todas las criaturas, y que persisten en el cuerpo cainita.

O SUSURROS AL ALMA

La Lamia con esta habilidad puede deslizar un poco de su propio humor biliar no muerto cuando ella le habla a otro ser (sea mortal o cainita). El vapor maligno se desliza en el canal auditivo, y susurra pesadillas al objetivo día y noche. El objetivo tiene mal descanso, y se vuelve irritable y distraído durante su tiempo despierto.

Sistema: La Lamia debe susurrar el nombre de su objetivo tal como ella lo conoce. La víctima tira Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si la tirada falla, la víctima sufre pesadillas y escucha horribles y demenciales murmullos por un número de días completos igual a la Manipulación de la Lamia. La víctima pierde un dado de todas sus tiradas mientras está afligida y, a discreción del narrador, la dificultad para resistir Rotschreck puede ser aumentada en uno al mismo tiempo.

OO EL BESO DE LA MADRE OSCURA

El Beso de la Madre Oscura permite a la Lamia mezclar su vitae no muerta con bilis negra, lo que convierte la sustancia resultante en un veneno nocivo. La Lamia fuerza la sustancia a entrar en su boca, como si se tratara de saliva; la vitae posee un sabor acre y amargo, como si estuviera quemada. Una vez que la Lamia cubre sus dientes y labios con ella, podrá infligir daño agravado severo mediante la mordedura.

Sistema: El jugador invierte un punto de sangre; activarlo es una acción refleja, pero debe hacerse antes de iniciar un ataque de mordisco. Si el mordisco es certero, el daño agravado infligido por el ataque se duplica antes de calcular el valor de absorción. Este poder no coarta la capacidad del personaje para drenar sangre de la víctima, y tampoco incrementa el daño que se produce con esa pérdida de sangre. El daño permanece inalterado hasta que el personaje pierde la habilidad (si se le asesta un golpe certero o dedica un turno completo a limpiarse la sangre oscurecida de la boca).

OOO HUMORES OSCUROS

Los cuatro humores que gobiernan la salud de todos los mortales (sangre, bilis amarilla y negra, y flema) permanecen en un letargo no muerto dentro de los cadáveres animados de los Cainitas. La mayoría de los vampiros sólo se preocupa de la sangre, que les viene dada en forma de vitae, pero las Lamias han aprendido a manipular los cuatro humores a través de sus oscuros estudios y emplearlos para sus fines. Una vez que la lamia se sirve de este poder, generalmente siente una emoción contraria a la que provocaría el humor concreto. Utilizar la sangre sobre una víctima deja a esta deprimida y melancólica; al servirse de la negra, la embarga el optimismo; mientras que la flema la inquieta y enfurece; la bilis amarilla le proporciona calma y satisfacción.

Sistema: El jugador invierte dos puntos de sangre. La Lamia escoge qué humor excretará. El humor podrá revestirle la piel (en cuyo caso, el humor haría efecto al tocar la víctima) o puede actuar como un veneno si se emplaza en un bebedizo (o vitae). La víctima deberá realizar una tirada de Resistencia (Dificultad 8) para resistirse a los efectos. Los resultados sobre el humor del usuario no tienen efectos de juego o tiradas de dados asociadas.

Flema: El objetivo entra en estado de letargo; todas las reservas de dados se reducen en dos por lo que quede de la escena.

Sangre: El objetivo sangra en exceso y cualquier herida de daño letal o agravado que sufra, le infligirá un nivel de salud adicional en el turno que siga al acontecimiento en el que resultó herido. La vitae alterada



por los Humores Oscuros no transformará un humano en ghoul, ni engendrará vínculo de sangre.

Bilis negra: El objetivo sufre un número de niveles de salud de daño equivalentes a la Resistencia de la Lamia. El daño es letal y podrá ser absorbido (la víctima es capaz de absorber tales daños de forma normal), aunque la armadura no lo protegerá.

Bilis amarilla: El objetivo adopta una actitud melancólica y plagada con visiones de la muerte. No podrá gastar Fuerza de Voluntad lo que reste de escena y todas las tiradas relacionadas tienen +2 a la dificultad.

OOOO DESGARRAR EL MANTO

Los filósofos consideran que la sangre, el humor sanguíneo, es a la vez caliente y mojada. La sangre de un cadáver frío ha sido transustanciada en una forma muerta, convirtiéndose en una fría encarnación del elemento caliente y mojado. La Transformación de lo vivo en muerto conlleva un gran poder; las Lamias conocen la manera de insuflarse sangre de un cadáver frío y mutar en algo que no es completamente vampírico. Con este método, las Lamias se aproximan a convertirse en cadáveres animados. Su talante crece en introversión y frialdad, como si hubieran sido poseídas por el mismísimo espíritu de la muerte; tienen que esforzarse para prestar atención al mundo físico.

Sistema: El personaje deberá beber y luego gastar cinco puntos de sangre de un cadáver frío (uno que lleve más de veinticuatro horas y menos de tres días muerto). Debería llevarle al menos dos turnos consumir esa sangre, y el poder no se activará hasta que lo haya gastado todo. Por ejemplo, si el personaje es de 12ª generación, Desgarrar el Manto tardará siete turnos completos en activarse (dos para consumirlos y cinco para gastarlos).

El poder queda activo el resto de la escena, y la Lamia consigue diversos beneficios. Para empezar, recibe dos dados adicionales de absorción que podrá usar para absorber cualquier tipo de daño, incluso agravado. En segundo lugar, obtiene un sentido místico que le informa sobre cuándo morirán aquellos que se encuentran en el área: si están sanos o débiles, padecen enfermedades, son no muertos, ghouls o mortales. Para terminar, con una tirada de Percepción + Ocultismo, podrá ver las tierras de los muertos y hablará libremente con los fantasmas. La dificultad de la tirada viene determinada por la afinidad que posea la ubicación en la que se encuentra con la muerte; un cementerio conllevaría una dificultad de cinco, mientras que una cálida hacienda implicaría siete. Sin embargo, esta habilidad hace que las Lamias sean más susceptibles a los efectos de los poderes empleados por los fantasmas, lo que significa que deberán ser cuidadosas.

OOOOO HÁLITO NEGRO

La Lamia maestra en la Senda de la Madre Oscura puede aprovechar la bilis negra no muerta que se ulcera en el núcleo de su ser. Podrá convocar dicha melancolía hasta sus pulmones y permitir que se combine con su aliento. Cuando exhale la oscura bruma, esta engullirá a todos aquellos que se encuentren próximos.

La Lamia se sentirá confusamente mareada y optimista después de utilizar este poder, al haber forzado parte de su más deprimente naturaleza hacia el mundo exterior. Los que queden atrapados entre los negros vapores carecerán de esperanza.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y otro de sangre, y realiza una tirada de Resistencia + Atletismo (Dificultad 7). El Hálito Negro permite al personaje exhalar una oscura nube de vapor de cinco metros de diámetro por éxito. Aquellos que queden envueltos en la bruma podrán hacer una tirada de Destreza + Esquivar para escapar (si cuentan con una buena oportunidad de hacerlo); en caso contrario, podrían verse abatidos por la depresión hasta el punto de suicidarse. Los que no puedan huir, tendrán que realizar una tirada inmediata de Fuerza de Voluntad (dificultad 8 para mortales y 7 para sobrenaturales) y conseguir más éxitos que la Lamia. Los mortales (incluyendo ghouls, lupinos y hechiceros) que fallen la tirada, intentarán suicidarse el siguiente turno. Si no lo consiguen una primera vez, lo intentarán tan pronto se les presente otra ocasión. El impulso se prolonga hasta el final de la escena; los que tuvieron éxito en la tirada de Fuerza de Voluntad, quedarán encantados ante la idea de morir, bien sean mortales o Cainitas, y perderán dos dados de todas las reservas lo que quede de la escena.

Los Cainitas que fracasen en la tirada de Fuerza de Voluntad no intentarán suicidarse; puesto que ya están muertos, las malignas influencias de los humores no muertos no tienen un efecto tan fuerte sobre ellos. En lugar de ello el vampiro afectado se sumerge en un letargo. La duración del letargo se basa en la puntuación de camino (Senda) de que disponga el Cainita, de igual forma que ocurriría si hubiera entrado en ese estado debido a heridas letales.

SENDA DE LA NIGROMANCIA

Abandonando el ámbito de la carne, la senda de la *nigromancia* se concentra exclusivamente en los espíritus de los muertos. Aunque sus enseñanzas derivan ligeramente de las prácticas de la hechicería mortal, la senda está tan alejada de esa magia como la Taumaturgia de las artes Herméticas de los vivos. Como todas las Disciplinas, la *nigromancia* es en última instancia una manifestación de la Maldición de Caín. Los vampiros personifican la mortaja que separa la vida de la muerte y por lo tanto existen eternamente suspendidos entre los dos mundos. Los Giovanni saben muy bien que la sangre es la vida, y la sangre de Caín guarda un terrible poder para invocar y esclavizar a los muertos. Todos los Capadocios de la familia Giovanni deben tomar *nigromancia* como su senda primaria si aprendieron ese arte en vida. De otra forma pueden elegir su senda primaria como otros Capadocios. Los Capadocios no Giovanni no pueden seleccionar *nigromancia* como su senda inicial sin una explicación muy razonable.

O TESTIGO DE LA MUERTE

Antes de poder controlar a los muertos es necesario percibirlos. Este poder consiste precisamente en eso, armonizar los sentidos no muertos del vampiro con la presencia de los espíritus incorpóreos. Bajo sus efectos, un Cainita ve a los fantasmas como seres

traslúcidos que merodean entre los vivos y escucha sus susurros y lamentos. Siente el frío espectral de su tacto y huele su mohoso hedor a decadencia. Resulta difícil confundir a los muertos y a los vivos, pues los primeros son fantasmas inmateriales sin una sustancia verdadera, y mucho menos reales que las criaturas de carne y sangre. Cuando un vampiro utiliza este poder, sus ojos brillan con un pálido fuego azul que sólo los muertos pueden ver. Los fantasmas se sienten molestos con quienes son capaces de espíarlos y los más antiguos pueden utilizar sus poderes para mostrar su desagrado a los intrusos.

Sistema: El jugador gasta un punto de sangre y tira Percepción + Ocultismo (dificultad 5). El éxito permite que el vampiro perciba a los fantasmas presentes como se ha descrito durante una escena. Un fallo no tiene ningún efecto especial aparte del gasto de sangre; un fracaso significa que el vampiro *sólo* puede ver a los muertos durante una escena. Todo lo demás aparece como sombras sin forma. Aunque los demás sentidos del vampiro permanecen sintonizados con los vivos, se encuentra prácticamente ciego y sufre una dificultad de +3 a la mayoría de las tiradas y ataques basados en la Percepción. Los fantasmas perciben los ojos brillantes del vampiro que utiliza este poder sólo con una tirada exitosa de Percepción + Alerta (dificultad 7).

OO INVOCAR ALMA

De la percepción a la invocación, un vampiro que incrementa su conocimiento de la *nigromancia* puede invocar a un fantasma hasta su presencia. El Cainita sólo necesita pronunciar el nombre del espíritu que desea invocar y utilizar el poder de su sangre. Entonces el espíritu desaparece de su localización presente y aparece ante el vampiro en un vórtice de sombras. El Cainita puede percibir a este fantasma como si estuviera empleando Testigo de la Muerte, incluso sin utilizar ese poder. Aunque el espíritu no está obligado a responder preguntas u obedecer órdenes, el vampiro puede utilizar sobornos, amenazas o su simple elocuencia para obtener información o favores.

Sistema: El jugador gasta un punto de sangre y tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 7 o la Fuerza de Voluntad del fantasma, lo que sea más alto). El vampiro debe conocer el nombre del fantasma o sostener un trozo del cadáver del fantasma en su mano. Si el vampiro tiene ambos elementos reduce la dificultad de las invocaciones en -1. Suponiendo que la víctima haya muerto y se haya convertido en fantasma, el éxito significa que el fantasma aparece ante el Cainita como se ha mencionado. No todo el mundo se convierte en fantasma –requiere una voluntad fuerte perseverar ante la muerte, y las almas que han encontrado la paz se marchan a encontrarse con su recompensa eterna. Además es posible para los muertos sufrir la disolución y destrucción espiritual tras convertirse en fantasmas. El Narrador debería considerar todos estos factores cuando decide si existe un fantasma en particular para que un vampiro lo invoque. Los vampiros saben si sus invocaciones han tenido éxito por una sensación de repentina y terrible caída mientras profundizan demasiado en el más allá, así que este poder puede utilizarse para determinar si un alma ha sobrevivido a la muerte. Aunque un fallo significa que un vampiro

desperdicia su sangre, un fracaso invoca a otro espíritu distinto del que se buscaba –normalmente un fantasma malévolamente conocido como espectro. Semejante monstruo atormenta a su invocador con todos los poderes malditos a su disposición. Una vez un fantasma es invocado, puede no mostrarse deliberadamente ante el vampiro y puede tomar cualquier otra acción, incluyendo el ataque directo. El jugador del vampiro puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para expulsar al fantasma en cualquier momento (a menos que haya obtenido un fracaso). En cualquier caso, las sombras vuelven a rodear al espíritu y lo devuelven a su localización original al final de la escena.

OOO ORDENAR A LA SOMBRA

Con este poder un vampiro puede utilizar el poder de su sangre para controlar a un fantasma directamente. Semejante control es casi absoluto, aunque el fantasma sólo necesita seguir esas órdenes literalmente en lugar de cumplir el propósito del invocador. Aunque a los fantasmas les desagrada la esclavitud rara vez tratan de vengarse directamente. Después de todo, un vampiro que los esclavizó puede volver a hacerlo, y pocos espíritus soportan períodos repetidos de servidumbre. Sin embargo, algunas sombras son lo bastante poderosas o están lo bastante furiosas como para buscar venganza, así que suele aconsejarse a los vampiros que conocen este poder que tengan cuidado.

Sistema: El vampiro localiza y se aproxima al fantasma o lo invoca en su presencia con Invocar Alma. Como con el poder anterior, debe tener una parte del cadáver del fantasma o su nombre y si tiene ambos consigue una reducción de -1 a la dificultad en la tirada. Entonces el jugador gasta un punto de sangre y tira Manipulación + Ocultismo en una tirada enfrentada contra la Fuerza de Voluntad del fantasma (dificultad 6 para ambas tiradas). Si el vampiro gana, el número de éxitos finales obtenidos tras restar los del fantasma determinan el grado de control que tiene sobre el fantasma como se describe a continuación. Además, el control del vampiro sobre los fantasmas que han sido invocados con Invocar Alma les impide regresar a su localización original al final de la escena. Si el fantasma gana, el vampiro pierde un número de puntos de Fuerza de Voluntad igual a los éxitos finales obtenidos por el fantasma tras restar los del vampiro. Si hay un empate, la tirada se convierte en un enfrentamiento extendido que continúa cada turno hasta que uno de los dos vence. Si el vampiro fracasa en cualquier momento el fantasma se vuelve inmune a cualquier uso de *nigromancia* del vampiro... si el fantasma fracasa, debe obedecer al vampiro como si el jugador del vampiro hubiera obtenido cinco éxitos finales.

Éxitos Grado de Control

1 El fantasma debe realizar una tarea sencilla para el vampiro que no lo sitúe en peligro seguro. Debe cumplir la orden inmediatamente, aunque puede rechazar la compulsión y actuar por sí mismo con un punto de Fuerza de Voluntad por escena. El fantasma no puede atacar al vampiro hasta que la tarea esté completa. Es posible sustituir la orden por la respuesta a una pregunta, en cuyo caso el fantasma debe

- contestar la verdad en función de su conocimiento.
- 2 El vampiro puede realizar dos órdenes o hacer dos preguntas, como quedó establecido en un solo éxito. Alternativamente, el vampiro puede dar una orden con una posibilidad real de peligro, mientras el peligro no sea seguro. El fantasma puede demorar esta compulsión con Fuerza de Voluntad.
 - 3 El vampiro puede realizar tres órdenes como se ha mencionado en un éxito. Alternativamente puede ordenar al fantasma que cumpla una tarea difícil y peligrosa o una tarea sencilla que requiera una duración extendida de hasta un mes. El fantasma puede demorar el cumplimiento de esas órdenes con Fuerza de Voluntad.
 - 4 El vampiro puede realizar cuatro órdenes como se ha mencionado en un solo éxito o dos tareas como en dos éxitos. Alternativamente el vampiro puede ordenar al fantasma que realiza una tarea compleja que ponga al fantasma en un riesgo extremo o realizar cualquier número de tareas no amenazadoras como esclavo del vampiro durante un período de hasta un mes. Es posible para los fantasmas demorar tareas individuales, pero no si se les ha ordenado servir durante un mes.
 - 5 El vampiro puede realizar órdenes múltiples que tengan una complejidad o peligro adecuado a cinco éxitos. Opcionalmente el vampiro puede ordenar al fantasma que realice cualquier acción de la que sea capaz de ejecutar durante un mes. Semejante tarea puede colocar al fantasma ante un peligro inmediato o la destrucción, o incluso obligarlo a traicionar y atacar a sus seres queridos. No es posible para los fantasmas negarse a una tarea con Fuerza de Voluntad – *deben* obedecer.

OOOO ENCADENAR A LOS MUERTOS

Con este poder un vampiro puede aprisionar a un fantasma dentro de un objeto o vincularlo en una localización específica durante un tiempo. Semejante localización puede ser de cualquier tamaño, situada en torno a un punto de la elección del vampiro. Algunos vampiros utilizan la amenaza de este terrible poder para exigir a los muertos que les sirvan sin siquiera haber utilizado Ordenar a la Sombra. Otros vampiros utilizan este poder como recompensa, ya que un fantasma aprisionado dentro de un cadáver puede hablar con sus labios o posiblemente reanimar todo el cuerpo para realizar alguna tarea sin finalizar entre los vivos.

Sistema: El jugador gasta un punto de sangre mientras se encuentra en la localización del “encadenamiento” o tocando la “prisión”. Entonces invoca al fantasma hacia él por cualquier medio, aunque Invocar el Alma es el más rápido y fiable. Entonces su jugador tira Manipulación + Ocultismo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del fantasma si se resiste, y 4 si no se resiste). La dificultad se incrementa en +1 si el vampiro desea colocar al fantasma en un objeto y +2 si el objeto es un cadáver (el máximo de la dificultad es 9). La

dificultad se reduce en -1 si el Cainita tiene una parte del cadáver del espíritu además de conocer su nombre (dificultad mínima 3). Cada éxito vincula al fantasma en la localización u objeto durante una noche, durante la cual el espíritu es físicamente incapaz de abandonar su prisión. Esta duración se extiende una semana si el jugador gasta un punto temporal de Fuerza de Voluntad o un año si gasta un punto permanente de Fuerza de Voluntad.

Los fantasmas encerrados dentro de un cadáver razonablemente intacto pueden intentar animar su prisión durante un tiempo. Esto requiere un punto de Fuerza de Voluntad o una tirada de Fuerza de Voluntad. La dificultad es de 7 para hablar y de 9 para animar todo el cuerpo. Cada éxito permite una noche del nivel apropiado de animación. Una vez este período finaliza o el período de encierro del fantasma termina, el cadáver queda inerte y silencioso. Las estadísticas para los cuerpos reanimados de esta forma quedan a discreción de Narrador en función del poder del fantasma y el estado de conservación del cadáver. Por defecto, estos seres son similares a los *athanatoi* con los Atributos Mentales, Carisma, Manipulación y Fuerza de Voluntad del fantasma que lo habita (como en el cuarto nivel de la Senda de la Animación Cadavérica). Es posible utilizar Encadenar a los Muertos para colocar un espíritu dentro de un cadáver y entonces ordenarle que se levante y actúe como un muerto viviente mediante Ordenar a la Sombra, aunque los cuerpos habitados por fantasmas no pueden levantarse bajo la influencia de la senda de Animación Cadavérica.

OOOOO LA BALANZA DEL USURERO

Con el poder final de *nigromancia*, un vampiro puede rellenar la esencia vital de un fantasma con el poder de su sangre o devorar esa esencia para fortalecer su voluntad sobrenatural. Los fantasmas temen este poder como pocas cosas, porque un vampiro que bebe su alma hasta dejarlos secos los arroja al olvido definitivo.

Sistema: El vampiro debe ser capaz de percibir a su víctima mediante algún medio, normalmente utilizando Testigo de la Muerte. Entonces se concentra en silencio y activa este poder. Su jugador gasta un punto de sangre y tira Manipulación + Ocultismo. Si el vampiro desea transferir esencia al fantasma la dificultad es 5 y cada éxito permite que el vampiro done un punto de sangre o de Fuerza de Voluntad para revitalizar la esencia perdida del fantasma en un intercambio de uno por uno. Si el vampiro desea devorar al fantasma, la dificultad es la Fuerza de Voluntad del fantasma. Cada éxito roba un punto de Esencia y lo añade a la reserva de Fuerza de Voluntad del vampiro. Cualquier Fuerza de Voluntad que supere la puntuación permanente se disipa sin efecto. NO es posible conseguir sangre de la sustancia efímera de un fantasma. Los fantasmas reducidos a Esencia 0 con este poder se disuelven de inmediato y caen aullando en el olvido. Un fracaso tiene un efecto inverso, robando o cediendo un punto de Esencia por cada 1 obtenido. Siempre que un vampiro utilice cualquier forma de la Balanza del Usurero, las energías transferidas se manifiestan como una nube de luz roja que fluye de la boca del donante a la boca del recipiente. Esta luz es inconfundible e imposible de ocultar, aunque sólo pueden verla los fantasmas y quienes pueden verlos.



SENDA DEL EMBRUJO

Desarrollada originalmente como una rama de la *nigromancia*, la Senda del Embrujo está menos relacionada con los muertos que con sus poderes y la influencia de la muerte sobre los vivos. Los Giovanni son los principales usuarios de esta senda, aunque está extendida de forma limitada por todo el Clan Capadocio.

O FASCINACIÓN MÓRBIDA

Introduciendo en sus palabras un significado oculto, un vampiro con este poder puede infectar a un oyente con una obsesiva fijación por la muerte. Los individuos afectados se sienten atraídos hacia los cementerios y la soledad, así como lugares siniestros y se hunden en una melancolía seria. La mortalidad les interesa como nunca antes y ven presagios aciagos en las mínimas coincidencias. Inevitablemente los mortales se vuelven locos e incluso suicidas si un vampiro continúa utilizando este poder sobre ellos durante un período extendido, mientras que las víctimas Cainitas finalmente sucumben al letargo.

Sistema: El vampiro habla a su víctima mientras su jugador gasta un punto de sangre y tira Manipulación + Ocultismo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo). Un fracaso indica que el vampiro se afecta a sí mismo como si hubiera obtenido tantos éxitos como 1 en su fracaso. Durante un número de noches igual al número de éxitos obtenidos, la víctima sufre depresión y ansiedad mórbida. Esta fijación añade +2 a la dificultad de todas las tiradas Sociales (excepto las relacionadas con la Intimidación) y añade +1 a la dificultad de todas las demás tiradas no reflejas debido a la profunda apatía y tristeza. Si una víctima sufre los efectos de este poder durante más noches seguidas que su puntuación de

Fuerza de Voluntad permanente, pierde un punto permanente de Fuerza de Voluntad. El ciclo continúa después de un nuevo intervalo de días, y la víctima sigue perdiendo puntos permanentes de Fuerza de Voluntad al final de cada proceso. Una vez que el personaje se queda sin Fuerza de Voluntad se suicidará (si está vivo) o caerá en letargo (si es un vampiro). Si el poder es interrumpido y una víctima pasa una noche sin sufrir los efectos de este poder, recupera su Fuerza de Voluntad permanente al ritmo de un punto por semana. Esta curación puede detenerse con nuevas aplicaciones de Fascinación Mórbida, pero la nueva recaída en la depresión de la víctima debe durar un número de días igual a su Fuerza de Voluntad permanente antes de que el rasgo se redujera. Un vampiro que cae en letargo sin Fuerza de Voluntad despierta con su puntuación original.

OO INVOCAR FUEGO FATUO

Imbuyendo gotas de sangre con fragmentos de recuerdos y energía entrópica del oscuro reino en el que habitan los muertos, un vampiro con este poder puede invocar una esfera de luz parpadeante que revolotea y se mueve siguiendo sus órdenes. Estos fuegos fatuos tienen una sutil cualidad hipnótica que puede atraer a los mortales incautos a una trampa o proporcionar una astuta distracción.

Sistema: El vampiro extiende su mano levantada en un gesto de agarrar y concentra su sangre en la palma de su mano. El jugador gasta un punto de sangre y tira Carisma + Ocultismo (dificultad 5). El éxito invoca un orbe de luz pálida en la mano del vampiro que dura una escena. El fuego fatuo puede adoptar cualquier color que el vampiro elija y no tiene sustancia ni peso. Puede volar tan rápido como el vampiro puede correr, y emitir una luz fría tan brillante como una vela. Los jugadores de

los mortales que contemplen el fuego fatuo deben tirar Fuerza de Voluntad (dificultad 4) y conseguir más éxitos que el invocador. Si no lo consiguen caerán en un estado de trance. No seguirán la luz necesariamente a menos que los éxitos del vampiro dupliquen los suyos, pero añadirán +1 a la dificultad de sus acciones mientras estén distraídos. Quienes sigan la luz lo hacen ignorando lo que les rodea exceptuando los obstáculos obvios. Rodearán árboles y rocas, pero caerán en arenas movedizas o se caerán de un alto parapeto. Cualquier sonido fuerte u otra distracción inmediatamente romperá el trance. Si el jugador del vampiro fracasa en la tirada para invocar el fuego fatuo, éste aparece y actúa de forma maligna. Semejante criatura sólo es una molestia, pero puede mostrar una endiablada astucia atrayendo enemigos al refugio del vampiro o revelando su posición.

OOO PESADILLAS

Este poder extiende el terror provocado por Fascinación Mórbida y suprime por completo el subconsciente de la víctima. Cuando vuelva a dormir sus sueños serán visiones aterradoras de su propia muerte.

Sistema: El vampiro entabla contacto visual con la víctima mientras el jugador gasta un punto de sangre y tira Manipulación + Ocultismo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad permanente de la víctima). Si tiene éxito, la víctima se siente ligeramente inquieta. La próxima vez que duerma sufrirá horribles pesadillas sobre su muerte. Aunque no pueda recordar completamente el contenido de sus visiones cuando despierte, el trauma emocional le impide recuperar Fuerza de Voluntad. Además, el retorcido recuerdo y la paranoia antinatural le proporcionan los Defectos Pesadillas y Presencia Inquietante (ver más abajo) durante el día. Un fracaso en la invocación de este poder provoca los mismos terribles sueños sobre el invocador.

Pesadillas (Defecto de 1 punto): Experimentas horribles pesadillas cada vez que duermes y, durante la vigilia, su recuerdo no deja de acosarte. Tras despertar deberás hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) o perderás un dado en todas las acciones durante esa noche. Un fracaso en la tirada de Fuerza de Voluntad indica que, aún cuando estés despierto, sigues creyendo que estás atrapado en tu pesadilla.

Presencia Inquietante (Defecto de 1 punto): Los mortales tienen un conocimiento inconsciente de tu naturaleza no muerta, lo que les pone nerviosos e inquietos en tu presencia. Debido a esto, la dificultad de todas las tiradas relacionadas con la interacción social con mortales aumenta en dos.

OOOO FANTASMAS

A este nivel de poder, un vampiro puede moldear alucinaciones enteras a partir de las energías del inframundo para aterrorizar a los vivos. Estas apariciones no tienen verdadera sustancia aparte de un aura fría antinatural, ni pueden hablar ni realizar acciones complicadas. Sin embargo un montón de gusanos espectrales o de sangre brotando de las paredes puede ser bastante elocuente.

Sistema: El vampiro invoca la aparición deseada mientras el jugador gasta un punto de sangre y tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 7). Un fracaso

atrae la atención de un fantasma maléfico, lo que le proporciona al vampiro el Defecto Embrujado durante un número de noches igual al número de 1 obtenidos. Cada éxito permite al vampiro crear un fenómeno o añadir una característica o condición a otro fantasma. Por ejemplo, tres éxitos podrían animar las sombras de las esquinas para se agiten (un éxito) y creen una ilusión de carroña podrida de la que surja una nube de moscas cuando alguien se acerque (un éxito para la carroña y un éxito para la condición). Este poder puede crear apariciones en cualquier lugar dentro de la línea de visión del invocador. El Narrador es el árbitro final de lo que puede ser posible o no con este poder.

Embrujado (Defecto de 3 puntos): Hay un espíritu furioso y atormentado que no deja de acosarte, probablemente el de una de tus primeras víctimas. Tratará de frustrarte siempre que pueda, especialmente cuando te alimentas, y hará lo que esté en su mano para liberar su angustia sobre ti o sobre cualquier otro que esté presente. El Narrador determinará la naturaleza exacta del espíritu, sus poderes, y si existe la posibilidad de que llegue a descansar en paz.

OOOOO TORMENTO

Mientras que un vampiro con los niveles inferiores sólo puede simular efectos fantasmales en el mundo de los vivos, este poder atrae a fantasmas maliciosos y debilita la mortaja que separa la vida de la muerte alrededor de la víctima. Estas almas infortunadas se enfrentan a la tortura por parte de sombras invisibles y malignas.

Sistema: El vampiro concentra toda su rabia sobre la víctima. Entonces el jugador gasta un punto de sangre y tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 8). Con un fracaso, el vampiro gana permanentemente el Defecto Embrujado (descrito en el nivel anterior), atrayendo a los fantasmas más viles y odiosos. Si tiene éxito, la víctima siente un repentino escalofrío. La dificultad para que los fantasmas afecten a la víctima con cualquier poder se reduce en uno por cada éxito obtenido, hasta un mínimo de 4. Fantasmas malignos acuden hacia la víctima atraídos por el olor de la sangre y la facilidad de provocar horror. La reducción de la dificultad disminuye en uno cada día al amanecer hasta que la víctima vuelve a la normalidad y todos los espectros pierden el interés. Múltiples aplicaciones de este poder no pueden utilizarse para incrementar la duración o intensidad de este efecto. Las estadísticas y el poder de los espectros quedan en manos del narrador, pero la experiencia debería aterrorizar al personaje completamente y como mínimo puede terminar desarrollando trastornos.

RITUALES DE MORTIS

Al igual que ocurre con la hechicería de la sangre, Mortis abarca poderes más allá de sus sendas. Mediante ritos y hechizos, los Capadocios mantienen dominio sobre los muertos, la muerte y los espíritus sin descanso. Es una ventaja que ningún otro clan puede igualar, y por ello los Ladrones de Tumbas atesoran su conocimiento como ningún otro. Para muchos Capadocios y todos los fieles adherentes de la Senda de

los Huesos, los secretos son más apreciados que la sangre y el oro. Los que tienen conocimiento reclaman poder sobre los que no lo tienen. Los Giovanni comercian avariciosamente con su Nigromancia a cambio de retazos de ese poder, mientras que las Lamias utilizan sus sangrientos rituales en la veneración de su Madre Oscura.

Los rituales de Mortis son aún más excepcionales y guardados en mayor secreto dentro del clan que los rituales de Taumaturgia entre los Tremere. Muchos Capadocios conocen sólo uno o dos. Los personajes con Mortis comienzan a jugar con un solo ritual de nivel uno. Aprender otros lleva tiempo y acceso a una fuente de instrucción.

Sistema: Salvo las excepciones señaladas, todos estos rituales de Mortis requieren que el jugador tire Inteligencia + Ocultismo contra una dificultad igual al nivel del poder a usar +4. Para realizarlos hace falta, como media, cinco minutos por nivel; para algunos hace falta un tiempo significativamente mayor, como se indica en sus descripciones. Varios de estos ritos especializados fueron creados a partir de los principios de una senda específica. Un vampiro debe disponer el mínimo de senda señalado para aprender un ritual semejante. Si el nivel de ritual excede el mínimo de senda, el vampiro debe tener como mínimo una senda de Mortis al mismo nivel que el ritual, aunque no necesita ser la senda señalada.

RITUALES DE NIVEL UNO

AULLIDOS DEL MÁS ALLÁ (NIGROMANCIA 1)

Con 10 minutos y un poco de sangre, pelo o hueso incinerado mediante una vela, el vampiro que conozca este ritual puede afligir al propietario de dichas partes del cuerpo carbonizadas, con el poder para escuchar los lamentos y gemidos del mundo de las tinieblas.

Sistema: Esta maldición dura una hora por cada éxito en la tirada, y los sonidos de la muerte acuden distantes y deformados. Deducir cualquier información de utilidad procedente de los confusos sonidos queda a discreción del Narrador. Cualquier mortal víctima de este ritual con una Fuerza de Voluntad menor que 4 encuentra la experiencia verdaderamente enloquecedora, haciendo que gane un trastorno mental seleccionado por el Narrador.

FARO ESPIRITUAL (NIGROMANCIA 1)

Este ritual tarda 15 minutos en realizarse y requiere una vela verde, cuya cera debe ser fundida y moldeada en una esfera de media pulgada. Cualquier persona que lleve esta esfera sobre su cuerpo brilla con una luz verdosa que sólo los fantasmas pueden ver.

Sistema: Aparte de llamar la atención sobre la víctima de este ritual, la luz también actúa como conductor para las energías de la muerte. Cualquier fantasma que utilice sus poderes sobre el portador de la esfera tiene -1 a la dificultad. El encantamiento dura una hora por cada éxito en la tirada de activación.

FÚNEBRES CAMPANAS DE FATALIDAD

Este ritual permite al vampiro escuchar las acciones de los moribundos y así encontrar materiales y almas para la experimentación. Aquellos que usen este ritual normalmente tienden a ganar una ligeramente distraído aspecto que incomoda a cualquiera que reconozca el significado de su preocupación.

Sistema: El vampiro hará sonar una campana de cualquier tamaño. Antes de que la resonancia de desvanezca, el invocador atravesará la palma de su mano con un puñal, infligiéndose un nivel no absorbible de daño letal. Si el ritual tiene éxito, el vampiro conocerá inmediatamente si alguien ha muerto dentro de un número de millas (1,6 kilómetros) igual a su nivel de Ocultismo. También adquiere la orientación del lugar de la muerte con respecto a su posición actual, requiere una tirada exitosa de Astucia + Percepción (dificultad 6). El vampiro escuchará el sonido como una gran campana de hierro tocando para todos los muertos. El efecto del ritual dura hasta el amanecer.

LANZAMIENTO DE HUESOS

Arrojando un dado construido con los nudillos de un criminal ejecutado, un vampiro puede intentar adivinar e influir positivamente en su destino.

Sistema: El jugador tira un dado. Si el resultado es 6 o más, la siguiente tirada del personaje se realiza con una dificultad de -1. Si el resultado es 5 o menos, añade 1 a la dificultad de la siguiente tirada del personaje. Cada vez que el ritual es lanzado en una misma noche, reduce el resultado de la tirada en 1. Sin importar la penalización, un 10 siempre significa buena suerte.

REVIVIR LA VITAE FRÍA

Los estudiosos Capadocios pasan mucho de su tiempo lejos de los vivos y entre los muertos. Esta práctica puede hacer que sea problemática la caza de la sangre de los vivos, y la sangre de los cadáveres pierde su potencia tan rápidamente que es inútil después de unas pocas horas. Con este ritual, el vampiro puede refrescar la vitae contenida en un cadáver carnosos para permitirle alimentarse sin tener que cazar una presa viva. La fría sangre así creada es considerada repugnante por algunos vampiros y una exquisitez por otros.

Sistema: El vampiro debe tener acceso a un cadáver humano entero (o en su mayor parte entero) que todavía tenga una cantidad sustancial de carne, no importa cuán podrida esté. El ritual lleva media hora para realizarlo, y revive un número de puntos de sangre iguales a los éxitos del jugador en una tirada de Inteligencia + Ocultismo. Esta sangre fría funciona igual que la vital mortal, excepto que consumirla da muy poco placer al vampiro. La sangre fría permanece fresca sólo durante una escena.

El rito transforma los fluidos putrefactos del cadáver y de este modo hace que el cuerpo sea inútil para otras artes de Mortis (incluyendo el sendero de Animación Cadavérica). Por consiguiente, muchos estudiosos Capadocios guardan despensas de cadáveres sin importancia en descomposición para su nutrición y ahorran los cuerpos valiosos para experimentar.



ÚLTIMA VISIÓN

Este rito permite al Ladrón de Tumbas mirar a los ojos del cadáver (suponiendo que sigan intactos) y ver la última imagen estática que esa persona vio cuando estaba viva. El rito supone extraer esa última visión de los mismos ojos, un proceso que consume los órganos, dejando las cuencas vacías y agrietadas. El ritualista debe tener acceso a al menos un ojo (por tanto no son utilizables los esqueletos o cadáveres cuyos tejidos blandos hayan sido consumidos por animales). Lo que se haga exactamente con los globos varía de versión a versión. En algunos casos, el Ladrón de Tumbas se come los ojos mismos; en otros, deja caer unas pocas gotas de vitae en los ojos y estos se pudren. En cualquier caso, el ritual no se puede usar en el mismo ojo dos veces; así que es útil como mucho dos veces en el mismo cadáver.

Sistema: El jugador tira como se ha indicado mientras que el Ladrón de Tumbas pasa cinco minutos realizando el ritual. Incluso con un solo éxito, el personaje ve la última imagen que el fallecido vio antes de su muerte. El ritual no da ni revelaciones particulares sobre el estado mental del muerto, ni un análisis de la imagen presentada. Aunque la mayoría de la gente cierran sus ojos bajo una gran tensión, la imagen final nunca es oscuridad: es la última cosa que la víctima vio antes de cerrar sus ojos. Éxitos adicionales pueden proporcionar mayor detalle a discreción del Narrador.

RITUALES DE NIVEL DOS

BESO DE ENVEJECIMIENTO

(LA PODREDUMBRE DE LA TUMBA 1)

Esta inteligente adaptación de la Podredumbre de la Tumba deja listas las sobras de los cuerpos como alimento del vampiro. Un vampiro encantado con el Beso de Envejecimiento, puede beber de un mortal, dejarlo seco y luego dejar el cuerpo desmoronarse en cenizas. Este ritual sirve para los principiantes para ayudarlos en la alimentación. Desafortunadamente, las propiedades del ritual hacen casi imposible administrar el Abrazo sin la ayuda de alguna herramienta o asistencia para producir el desangramiento.

Sistema: El vampiro mezcla un puñado de cenizas o polvo de un cadáver humano con un punto de su propia vitae y bebe la poción. El jugador realiza la tirada del ritual. En un fracaso, el ritual falla al transformar las cenizas. El vampiro regurgita la pasta con un punto adicional de sangre por cada 1 sacado. El éxito imbuje el mordisco del vampiro con entropía hasta la siguiente luna llena. Cuando muerda a un cadáver intacto, esta fulminante energía fluirá dentro del cuerpo y lo pudrirá, convirtiéndolo en polvo en tres turnos. Los efectos de este poder son similares a los de Destruir la Cáscara. El vampiro mantendrá esta magia una vez por éxito en la tirada y no podrá retener el efecto para usarlo en una ocasión posterior. Cuando se alcance la luna llena, toda "carga" sobrante se disipará.

CALAVERA DE SALVAGUARDA

El vampiro toma una calavera humana intacta y la limpia minuciosamente, pintándola sus cuencas oculares y dientes con su propia vitae. Entonces, el

invocador empala el cráneo en una lanza de hierro y la sitúa junto a la entrada de su refugio.

Sistema: Si el ritual tiene éxito, el cráneo permanecerá en una silenciosa y perpetua vigilia. En cuanto otros que no sean el invocados u otros siervos no-muertos al servicio de éste, entrando en la estancia, la mandíbula de la calavera lanzará un sobrenatural aullido de rabia y dolor. Este sonido despertará al vampiro mientras duerme durante el día, aunque éste podrá luchar para estar despierto normalmente. La calavera encantada continúa chillando hasta que el intruso muere o abandona el lugar o al pasar un número de minutos igual a los éxitos obtenidos en la tirada del ritual. Una única calavera puede servir como el foco de este ritual cualquier número de veces.

DESENTERRAR LOS CADÁVERES OCULTOS (NIGROMANCIA 1)

Tras atar los huesos de un dedo humano mediante una correa de cuero empapado en sangre, el vampiro que conozca este ritual puede decir el nombre de un fallecido particular. Si el ritual tiene éxito, el hueso pasará a ser un "guía", apuntando infaliblemente hacia el punto donde haya mayor cantidad de objetivos físicos yaciendo. Si no existe tal lugar, como en el caso de alguien que haya sido incinerado y sus cenizas esparcidas, el hueso simplemente girará sin rumbo fijo. Como muchos poderes de Nigromancia funcionan con más efectividad si el vampiro tiene una parte del cadáver del espíritu además de su nombre, este ritual suele ser frecuentemente usado por los Giovanni.

Sistema: Este ritual funciona exactamente como se ha descrito arriba. Fallar no tiene efecto, pero un fracaso destruye el hueso.

MOHO HAMBRIENTO

El vampiro raspa moho de una lápida o tumba y lo hierve en un recipiente de hierro junto con vitae y grasa animal cruda. Por cada éxito en la tirada, una copa de la mezcla se transformará en una empalagosa verdegrisácea y espesará hasta tener una textura gelatinosa. Cualquier ingrediente sobrante debe ser retirado antes de que el ritual continúe. Finalmente, el vampiro dejará gotear una única gota de su sangre en el gel para despertarlo. A partir de este punto, el moho pasará a ser un mortífero hongo devorador de carne. Éste devora con gula la carne a su alcance, muerta o no muerta, dejando trozos de hueso desnudo donde una creciente colonia devasta todo el suave tejido. El invocador no es inmune, requiriendo su mayor cuidado en la manipulación del moho. Típicamente, los Capadocio dejan el moho en viales de metal u otros contenedores portátiles para usarlos como armas.

Sistema: Cada tanda de moho dura un mes completo, después del cual pierde toda magia. Cualquiera que sea salpicado con el moho sufrirá un dado de daño agravado igual al total de copas que hagan contacto con la carne. Este daño continúa cada turno, reduciendo en uno hasta que la magia sea gastada.

OJOS DE LA ABATIDA REVELACIÓN

El vampiro cubre sus ojos con un gesto de lamento y canta en un suave susurro. Si el ritual tiene

éxito, el vampiro retira sus manos y abre sus ojos para obtener la visión entrópica. Todo aparece revestido por el toque de las décadas, eras sufridas por sus presentes formas... Todos los mortales aparecen demacrados y enfermos, mientras el vampiro asume el radiante rubor de su salud perdida. La verdad más importante revelada por esta visión, no obstante, es sobre el destino final. Un mortal destinado a morir pronto aparece recubierto por una mancha negra que sugiere su fallecimiento. Una víctima de asesinato mostrará oscuras heridas, mientras que una plaga sufrida se manifestará como espectrales llagas y así sucesivamente. Es imposible saber exactamente cuando alguien está destinado a morir con precisión. Generalmente, las manchas se oscurecen cuanto más se acerque la muerte, pero un fallecimiento verdaderamente violento puede producir manchas aparentemente oscuras mucho antes del final. En última instancia, el vampiro sabe solo que la muerte triunfará pronto, y quizá alguna pista sobre la manera de este triunfo. La información no es suficiente para prevenir este final, asumiendo que el destino pueda ser alterado.

Sistema: Los efectos de este ritual para el juego, si los hay, son dejados al criterio del Narrador. Este ritual es una forma de incrementar sensorialmente la información, la cual será dada por el Narrador dentro de la trama cuando la narración detallada sea observada por el vampiro. La segunda cisión otorgada por este ritual dura hasta que el vampiro se duerma.

OJOS DE LA TUMBA

El destino de todo ser está escrito, según dicen los sabios, de modo que todo ser viviente porta consigo una premonición de su muerte. Este ritual permite al Ladrón de Tumbas despertar en el blanco las imágenes del fin que le llegará, forzando a la víctima a experimentar premoniciones de su propio fallecimiento.

El ritual implica una serie de encantamientos que llevan dos horas completas y requiere que el Ladrón de Tumbas tenga un objeto pequeño que esté relacionado con la víctima. Las elecciones tradicionales son una imagen de la víctima, un objeto pequeño que le pertenezca, o un mechón de sus cabellos. El objeto es consumido por el ritual, habitualmente quemado en un pequeño incensario. Suponiendo que el ritualista tenga acceso a un objeto apropiado, el ritual no tiene un alcance máximo. El destino no tiene límites.

En el transcurso de la próxima semana, el objetivo experimenta una serie de percepciones y visiones aterradoras de su muerte. Estas imágenes no siempre son coherentes.

Sistema: El jugador tira normalmente. Por cada éxito, el blanco experimenta una visión aterradora por día (o noche) durante la próxima semana. Un fracaso hacer que el poder afecta al mismo lanzador. Cada vez que la víctima experimente una visión, su jugador debe tirar Coraje (dificultad 7) o el personaje quedará incapacitado durante tres turnos. Un fracaso en dicha tirada significa quedar incapacitado durante una escena completa y una penalización de +1 a todas las acciones durante el resto de la semana.

RITUALES DE NIVEL TRES

BRUMA DEL CEMENTERIO (NIGROMANCIA 3)

El vampiro entona un cántico a los muertos y muerde su lengua, derramando un punto de sangre sobre la tierra. Si el ritual tiene éxito, espirales de luminosa niebla se alzarán desde el punto donde la sangre fue derramada y se propagará a través del área circundante.

Sistema: Dentro de los minutos de la prueba exitosa, la innatural bruma cubre la tierra con sus serpenteantes jirones, llenando un radio de dos metros por éxito. Cada minuto que pasa reduce esta área en un metro. Además de sus cualidades de ocultación, la niebla también revela a cualquier espíritu como traslúcidos fantasmas para cualquier observador. La muerte puede susurrar suavemente a un coste de un punto de Fuerza de Voluntad por minuto de conversación, aunque desaparezcan y se silencien de nuevo si vas más allá de la niebla.

GRILLETES DEL SIERVO (ANIMACIÓN CADAVÉRICA 3)

Mezclando su sangre con las cenizas de un Athanatos destruido, el vampiro con este ritual puede imbuir a un ghoul leal con la fuerza de los muertos. El ghoul debe haber completado el juramento de sangre para que este ritual funcione.

Sistema: El vampiro crea una poción de vitae y cenizas que dará a beber al ghoul. Si el ritual falla, la sangre alimentará al ghoul como vitae normal pero no tendrá otro efecto. Un fracaso deja la mezcla preparada altamente tóxica, infligiendo un nivel de daño agravado no absorbible por cada punto de sangre ingerido mediante la poción. El éxito transmuta la vitae en algo más potente que la sangre Cainita. El vampiro puede transformar tantos puntos de sangre de la poción como el número de éxitos obtenidos en la tirada. Mientras el ghoul retenga algún punto de la sangre contaminada de esta manera, sufrirá los efectos del Defecto Semblante de la Muerte (Ver más abajo) pero reduce todas las heridas sufridas como un muerto. Si el ghoul gasta o pierde sangre, perderá primero los puntos de sangre contaminada. En caso de que el ghoul perezca mientras posee la sangre contaminada en sus venas, su cadáver se alzarán inmediatamente en un Athanatos. El juramento de sangre todavía ata al cadáver, causando que el monstruo obedezca a su creador como mejor le permitan sus habilidades y limitada inteligencia. Cada noche, el guerrero cadavérico pierde uno de los puntos de sangre contaminada. Cuando éstos se agoten, perderá toda animación (que podrá ser posteriormente reanimado a través de los poderes comunes de Animación Cadavérica).

MALDICIÓN DE LAS FÉTIDAS VENAS

Tras un turno de intensos cánticos, el vampiro derrama sangre en la dirección de otro vampiro o ghoul que esté dentro de su línea de visión directa. La sangre no necesita alcanzar a la víctima, simplemente acompaña a la invisible rociada de fuera preternatural. Esta fuerza pudre la vitae, transformándola en un arma efectiva contra ghouls y vampiros.

Sistema: Se considera la tirada del ritual como un ataque que puede ser esquivado con +1 a la dificultad pero no parado. Si el encantamiento impacta, el vampiro hará una tirada con tantos dados como su nivel de Mortis con dificultad 7, cada éxito pudre un punto de sangre transformándolo en fango inerte. Aunque los vampiros no sufren lesiones por este hechizo, los Ghouls sufren un nivel de daño letal por cada punto de sangre que pierdan. Este daño puede ser absorbido, siempre que el ghoul ni pierda toda su vitae. Un ghoul asesinado con este ritual, apestará y asumirá un terrible aspecto, todas las venas se hincharán y oscurecerán debido a la putrefacción. Este ritual no tiene efecto sobre los mortales ordinarios o cualquier otro ser sobrenatural.

VIGOR IMPLACABLE

Tragando las cenizas de un Athanatos incinerado, el vampiro que conozca este ritual puede ganar brevemente algo de la fuerza y resistencia de estas criaturas.

Sistema: Por cada éxito en la tirada, el vampiro puede aumentar un punto en un Atributo Físico o restar un nivel del total de heridas sufridas. Solo un éxito puede ser aplicado para cada Atributo, y el vampiro no podrá exceder los límites normales impuestos por su generación. Desafortunadamente, la fuerza de los muertos está acompañada del feroz hambre de los muertos, incrementando todas las tiradas para resistir el frenesí en 2. Un fracaso en la tirada del ritual, hará que el vampiro inmediatamente entre en frenesí.

RITUALES DE NIVEL CUATRO

FIGONEAR EL SUDARIO (NIGROMANCIA 1)

Este ritual tarda una hora en realizarse, encantando un puñado de ergot (un moho que crece en en los cereales antes de la cosecha en invierno, en climas húmedos) para actuar como un catalizador para la segunda visión.

Sistema: Comiendo una pizca del mágico moho, el hechicero adquiere los beneficios del poder de Nigromancia Testigo de la Muerte (ver más arriba) por un número de horas igual a la Resistencia del Vampiro. Cada éxito en la tirada de dados crea tres dosis del moho encantado. Un fracaso empeora la toxicidad natural del moho de forma que cada dosis inflinge ocho dados de daño letal a cualquiera que lo ingiera, incluso a los vampiros.

MANCHA DE DESESPERACIÓN (NIGROMANCIA 4)

El vampiro mezcla a partes iguales sangre de un vampiro y un mortal inocente. La vitae no necesita provenir del invocador, ni tampoco deben los inocentes perecer otorgando su sangre. Para proyectos especialmente grandes, serán necesarios múltiples donantes. Tras reunir la sangre y prepararla mediante hierbas y ungüentos usados para embalsamar cuerpos, el Cainita unge su frente y ojos con el bálsamo carmesí. Después realiza, mediante las gotas del preparado, un anillo disperso alrededor de la periferia del área que desea resguardar. Si el ritual tiene éxito, todo cuanto se

encuentre dentro del círculo resonará con la furiosa corrupción de la Maldición de Caín y el insaciable hambre de la Bestia.

Sistema: Cualquier espíritu que se acerque a la barrera creada con este ritual sentirá una sensación inherente de culpabilidad que se intensifica con la cercanía. Una vez cruzado el umbral, el espíritu se sentirá abrumado por la angustia abrasante que agotará un punto de Fuerza de Voluntad al alma cada turno, hasta que se marche. Un fantasma con la Fuerza de Voluntad reducida a 1 huirá del lugar aterrorizado y ni siquiera podrá intentar entrar de nuevo hasta que rellene completamente su reserva de Fuerza de Voluntad. No existe límite en el máximo área que el vampiro puede resguardar con este ritual, siempre que tenga suficiente bálsamo preparado para dicha tarea. Esta zona permanecerá resguardada una semana por éxito, aunque esta duración puede ser extendida a un año al coste de un punto permanente de Fuerza de Voluntad.

RESURRECCIÓN DE LA SANGRE ESTANCADA

Este ritual puede ser usado sobre una de estas dos formas, para ayudar al hechicero a despertar de un sopor voluntario o para sacar a otro Cainita de su propio letargo.

Sistema: Para despertar del sueño de los siglos, el vampiro toma vitae y se tatúa laboriosamente su propio cuerpo mediante arcanos grifos. Si el ritual tiene éxito, el vampiro especifica la duración e inmediatamente entra en Letargo. Una vez haya transcurrido ese tiempo, el jugador gasta un Punto de Fuerza de Voluntad y hace una tirada de Fuerza de Voluntad contra una dificultad de (10 – el nivel de camino del personaje). Esta tirada reemplaza la tirada normal del despertar. Si tiene éxito, el vampiro alcanzará la consciencia y despertará completamente del sopor. Fallar la tirada significa que el vampiro continúa en sopor pero puede intentarlo de nuevo hasta que tenga éxito o agote su Fuerza de Voluntad. La Fuerza de Voluntad perdida en los fallos se recupera al ritmo de un punto por cada década de descanso. Un fracaso indica que la magia del ritual concluye y el vampiro debe realizar una tirada de despertar estándar para levantarse.

Sacar a otro Cainita del Letargo requiere el mismo proceso de grabar grifos arcanos en el cuerpo del sujeto. El vampiro colocará sus dedos sobre los ojos del dormido Cainita y se concentrará. Su jugador gastará un punto de sangre y otro de Fuerza de Voluntad y tirará Fuerza de Voluntad con una dificultad de (10 – el nivel de camino del sujeto del ritual). El éxito significa que los ojos del vampiro se abrirán de golpe y el vampiro despertado deberá realizar inmediatamente una tirada de frenesí a dificultad 5. Un fallo en la tirada de Fuerza de Voluntad indica que el vampiro permanece en sopor y aumenta la dificultad en uno (hasta un máximo de 10) para futuros intentos de usar el ritual sobre él. Un Fracaso induce al Letargo al Cainita que ha realizado el ritual.

VELO DE ETERNIDAD

Mediante cánticos y empapando un sudario en su propia vitae, el Cainita puede encantar la prenda con una parte de su propia inmortalidad. Esta prenda se coloca sobre un cadáver para suspender la descomposición. Los rumores insisten en poderosos



Capadocios con enormes cavernas subterráneas atestadas con cadáveres humanos, todos preservados cuidadosamente contra el tiempo cuando el Ladrón de Tumbas necesita retirarse del mundo por unos cientos de años.

Sistema: El jugador gasta 3 puntos de Sangre para realizar la tirada. Si el ritual tiene éxito, el sudario retiene un débil tono rojizo tras empapararlo en sangre y secarse. Colocado sobre un cadáver, el sudario suspende toda descomposición. El cuerpo se mantiene indefinidamente congelado en el tiempo tanto como un vampiro. Una vez el sudario es retirado, el tiempo afecta al cadáver normalmente y el sudario pierde esta magia. Este ritual es usado normalmente para mantener una buena despensa de comida y material fresco para la experimentación.

RITUALES DE NIVEL CINCO

CAMINAR A TRAVÉS DEL MANTO

Este rito, desarrollo de los nigromantes Giovanni recientemente Abrazados en el clan, permite al Capadocio forzar a su propia alma a seguir el curso de una que muera realmente, dejando atrás su cuerpo y cruzando a las tierras de los muertos, pero con la capacidad de regresar al plano físico. Este regreso se logra por medio de un foco en los ecos espirituales dejados en el cadáver no muerto (esos mismos en el sendero de la Animación Cadavérica).

Aún atada al cuerpo, el alma del Cainita no es capaz de viajar más allá del oscuro limbo de las almas perdidas. El Cielo y el Infierno (y las recompensas definitivas del alma) no son accesibles al practicante de Mortis. En estas lóbregas tierras de las sombras, el Capadocio puede encontrar fantasmas y otras almas perdidas, y puede muy bien obtener alguna información o servicios arcanos de ellas.

Este rito no debe ser realizado a la ligera. Los fantasmas en el limbo rara vez se alegran de ver vampiros, y el Cainita puede encontrarse con que los fantasmas de algunas de sus víctimas están resueltos a vengarse.

Sistema: El vampiro debe realizar el rito (que implica el cántico de encantamientos estando rodeado de polvo de tumba) desde el ocaso hasta medianoche, en dicho punto toma efecto. Un solo éxito en la tirada de Inteligencia + Ocultismo permite al alma del vampiro separarse de su cuerpo de una forma similar a Viaje del Alma (Auspex 5). El alma es inmediatamente llevada a través del manto entre la vida y la muerte y llega al limbo de pesadilla de las almas perdidas. El Narrador es libre de describir este tenebroso reino como desee. Algunos Cainitas han informado que es una tierra infinita de niebla asfixiante, otros un reflejo oscuro del mundo viviente, etc. El número de fantasmas en el área depende cuán probable es que el lugar esté encantado. Los cementerios, campos de batalla y hospicios están siempre repletos con los perdidos.

El alma del Capadocio puede permanecer en este submundo durante una hora por cada éxito en la tirada del rito (o hasta que decida regresar). Su cuerpo permanece vulnerable como el de un vampiro empleando Viaje del Alma. El Capadocio no puede traer nada

consigo cuando regrese a través del Manto, salvo sus recuerdos.

INFLUJO DE POLVO Y ARENA

Despojándose de todas sus ropas, el vampiro se arrodilla en un lugar sagrado para los muertos. El lugar puede ser un elaborado mausoleo o una pobre sepultura desenterrada, pero la localización debe haber sido construida intencionadamente o excavada como un lugar de reposo y ser usado para ese propósito. El vampiro medita durante una hora, sintonizándose con el reino de los muertos mientras drena de él su sacrilego poder.

Sistema: Si el ritual tiene éxito, el jugador del vampiro realizará una tirada de Coraje (dificultad 4). Cada éxito otorga un punto de Fuerza de Voluntad que puede hacer sobrepasar el máximo normal del personaje. Estos puntos de Fuerza de Voluntad pueden ser usados en lugar de sangre para activar Disciplinas con tales requerimientos, pero la Fuerza de Voluntad no puede reemplazar la sangre para ninguna otra tarea. Cualquier punto de Fuerza de Voluntad obtenido mediante este ritual que exceda la puntuación normal del vampiro desaparecerá al amanecer. Una vez que este ritual ha drenado las energías negativas de la tumba, dicho lugar no podrá otorgar Fuerza de Voluntad hasta pasadas tantas noches como puntos se hayan tomado de él. Cuando este tiempo de recuperación haya pasado, el vampiro puede volver por más poder.

SANTUARIO DE LOS MUERTOS VIVIENTES (ANIMACIÓN CADAVÉRICA 5)

Mejor que animar cadáveres de manera individual, los Capadocios que conocen este ritual pueden encantar un área en la que la muerte pueda moverse y servir bajo su mando. Desafortunadamente, dado que el encantamiento reposa en el lugar preferido por los cadáveres, los muertos andantes no pueden abandonar sus límites sin volver a su estado sin vida.

Sistema: Para preparar este ritual, el vástago reúne los dientes de muertos por asesinato y los siembra, como si fueran semillas, en los bordes del santuario. El área total definida por esta "valla" puede ser de cualquier tamaño, aunque cada diente no debe separarse más de medio metro de sus contiguos. Una vez que este proceso es completado, el vampiro vuelve sobre sus pasos, dejando gotear su sangre para "regar" los dientes plantados. Cada punto de Sangre cubre cinco metros de longitud, pues el vampiro necesita alimentar varias veces antes de completar el recorrido. Cuando el límite está listo, el vampiro se coloca en el centro y recita una letanía que despierta el poder de los dientes sembrados. El encantamiento animará un cadáver por cada éxito en la tirada. El cadáver que camine más allá del santuario perderá la animación y otro se alzarán dentro del santuario para reemplazar su lugar. Esto ocurre también cuando un cadáver animado es destruido. El santuario continuará reanimando cadáveres, manteniendo el máximo número disponible hasta que todos los cadáveres se agoten o hasta que se hayan alzado un total de cadáveres igual al número de dientes sembrados. Solo tras el perder el último diente, el encantamiento puede ser totalmente reactivado mediante sangre y una nueva preparación. Todos los cuerpos animados por el ritual tienen las



estadísticas de un Sirviente Cadavérico pero pueden atacar con la mejor de sus débiles habilidades. Su principal fuerza reside en el número y su habilidad de reemplazarse rápidamente para mantener dicho número. Si el ritual fracasa, cada 1 en la tirada cuenta como un éxito para determinar la intensidad del efecto; los cadáveres alzados de la tierra seleccionarán al invocador como su objetivo a destruir.

RITUAL DE NIVEL SEIS

EL DESCENSO DE ORPHEUS (NIGROMANCIA 5)

El vampiro canta desde el crepúsculo hasta la medianoche, implorando a los dioses de la muerte para abrir un sendero hacia sus sombríos reinos. Si el ritual tiene éxito, una profunda fisura rasga la tierra. El vampiro debe descender al interior de la grieta y aventurarse hasta el más profundo laberinto en lo más recóndito del reino del Hades. En este plano de pesadillas, roca y hueso conformando una arquitectura imposible como proveniente de algo blasfemo nunca creado – y cuyos muros ondulan como si respirasen

lentamente. El vampiro debe encontrar el más antiguo y malvado de los muertos buscando lo suficiente, además de maravillas y horrores nunca vistos. Es la inalterable ley de cada descenso, que el vampiro encuentre a quien o lo que busque antes del amanecer, con la condición de que el objeto de su deseo exista entre los muertos... Una vez el vampiro encuentra esta cosa o persona, debe regresar y escalar infinitas pasarelas y pasadizos que le conducirán hasta el mundo de los vivos. Semejante viaje parece durar horas, días o una eternidad comprimida en momentos, pero el vampiro volverá tan solo una hora antes del amanecer, en la noche que partió. Si el Cainita no miró hacia atrás ni una vez, el objeto de su búsqueda emergerá con él.

Sistema: Los espíritus restauran su “vida” en este modo hasta el próximo anochecer para disfrutar los recordados placeres de la carne y preparar su calmado final antes de que sus almas descendan dentro de lo desconocido que yace más allá del inframundo. Si el objeto es inanimado, éste perdurará y funcionará de acuerdo con su naturaleza como si fuera creado de nuevo. Solo los objetos que una vez pertenecieron al mundo de los vivos pueden ser reclamados mediante este ritual.



ÍNDICE

SENDAS NIGROMÁNTICAS

Senda Deimos	19
Senda de Hades	20
Senda de las Cenizas	13
Senda de Thanatos	20
Senda del Osario	12
Senda del Alma Negra	22
Senda del Olvido	29
Senda del Señor de la Muerte	21
Senda del Sepulcro	11
Senda Mortuus	18
Senda Vítrea	27

RITUALES NIGROMÁNTICOS

Nivel Uno

Cuervo de Desgracias	24
Faro Sobrenatural	23
La Llamada de los Muertos Hambrientos	14
Preservar Cadáver	30

Nivel Dos

Aullidos Espectrales	24
Nube de Olvido	30
Ojos de la Tumba	14
Presión Fantasmal	24
Títtere	24

Nivel Tres

Convocar a los Muertos	30
El Estrépito de los Condenados	24
Mano del Polvo	15
Piedra de Almas	24
Ritual del Grillete Desenterrado	14

Nivel Cuatro

Alzar a la Voz Oscura	25
Danse Macabre	15
Escudriñar Más Allá del Manto	25
Puerta de Sombras	30
Toque Cadavérico	15

Nivel Cinco

Aferrar lo Fantasmal	15
Despellejador de Almas	25
El Frío del Olvido	25
Navegar por el Abismo	25
Paso a las Tierras de las Sombras	31

Nivel Seis

Sangre Negra	31
Tumba Colectiva	31

SENDAS DE MORTIS

Senda de la Animación Cadavérica	38
Senda de la Nigromancia	42
Senda de la Podredumbre de la Tumba	33
Senda de los Cuatro Humores	40
Senda del Cadáver Dentro del Monstruo	36
Senda del Embrujo	45

RITUALES DE MORTIS

Nivel Uno

Aullidos del Más Allá	47
Faro Espiritual	47
Fúnebres Campanas de Fatalidad	47
Lanzamiento de Huesos	47
Revivir la Vitae Fría	47
Última Visión	48

Nivel Dos

Beso de Envejecimiento	48
Calavera de Salvaguarda	48
Desenterrar los Cadáveres Ocultos	49
Moho Hambriento	49
Ojos de la Abatida Revelación	49
Ojos de la Tumba	49

Nivel Tres

Bruma del Cementerio	50
Grilletes del Siervo	50
Maldición de las Fétidas Venas	50
Vigor Implacable	50

Nivel Cuatro

Fisgonear el Sudario	50
Mancha de Desesperación	50
Resurrección de la Sangre Estancada	51
Velo de Eternidad	51

Nivel Cinco

Caminar a Través del Manto	52
Influjo de Polvo y Arena	52
Santuario de los Muertos Vivientes	52

Nivel Seis

El Descenso de Orpheus	53
------------------------	----

