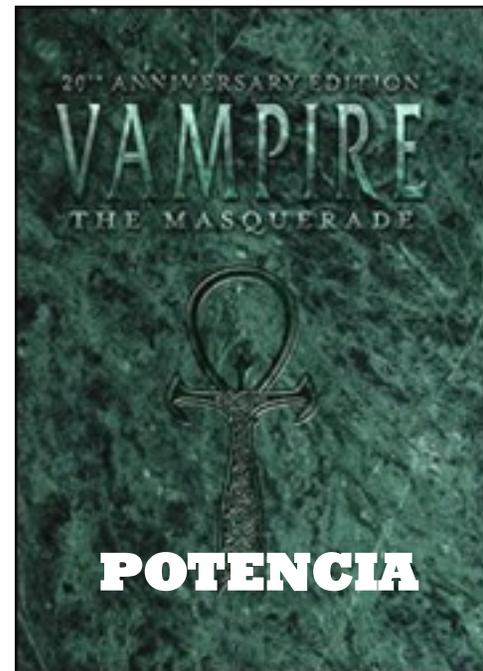


CELERIDAD

El Abrazo concede a algunos vampiros unos reflejos y una velocidad increíbles. Estos Vástagos podrán emplear Celeridad para actuar a una impresionante rapidez en momentos de tensión.

Sistema: El personaje gasta un único punto de sangre y al turno siguiente gana un número de acciones adicionales igual a su puntuación en Celeridad.

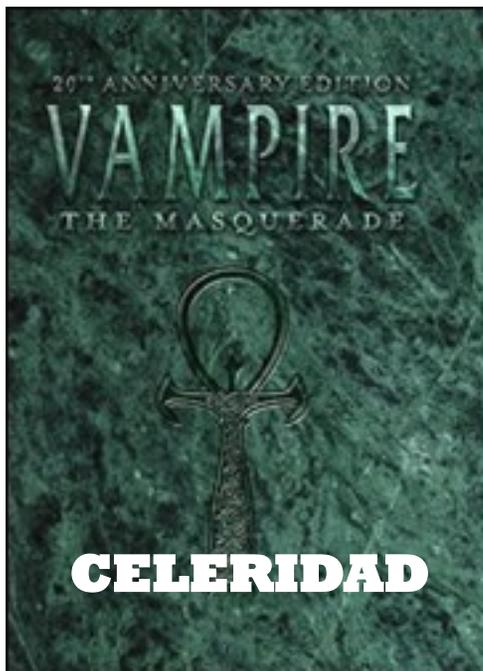
Estas acciones deben ser físicas.



POTENCIA

Los vampiros dotados con esta Disciplina poseen una fuerza sobrenatural. Potencia permite saltar enormes distancias, levantar grandes pesos , etc.

Sistema: El jugador realiza normalmente todas las pruebas de Fuerza, pero sumando un éxito automático por cada punto que tenga en Potencia. En el combate desarmado o con armas cuerpo a cuerpo los éxitos automáticos se aplican a las tiradas de daño.

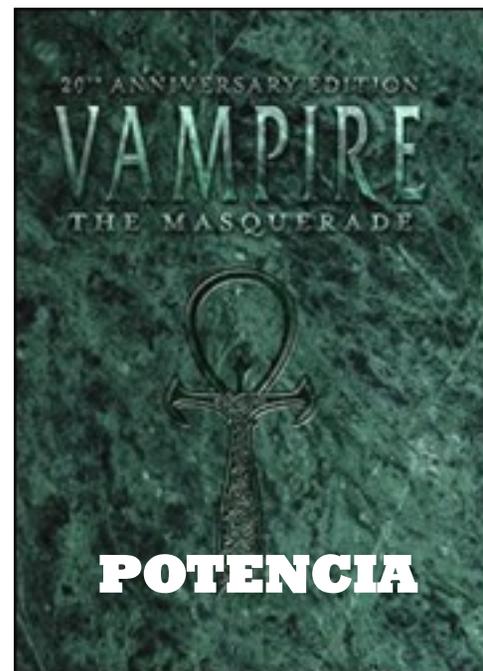


CELERIDAD

El Abrazo concede a algunos vampiros unos reflejos y una velocidad increíbles. Estos Vástagos podrán emplear Celeridad para actuar a una impresionante rapidez en momentos de tensión.

Sistema: El personaje gasta un único punto de sangre y al turno siguiente gana un número de acciones adicionales igual a su puntuación en Celeridad.

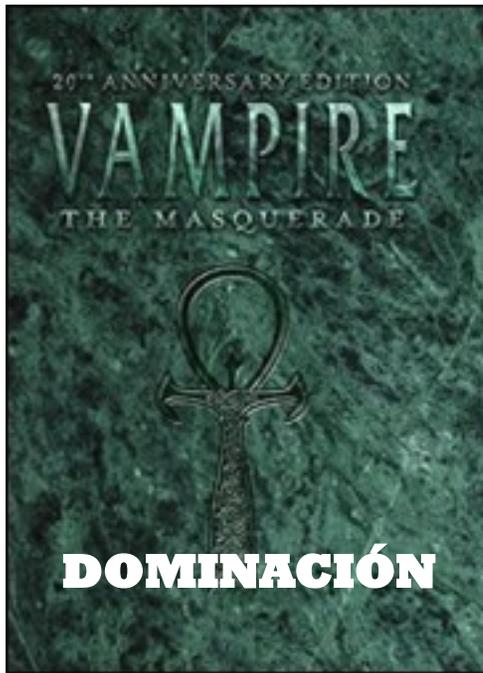
Estas acciones deben ser físicas.



POTENCIA

Los vampiros dotados con esta Disciplina poseen una fuerza sobrenatural. Potencia permite saltar enormes distancias, levantar grandes pesos , etc.

Sistema: El jugador realiza normalmente todas las pruebas de Fuerza, pero sumando un éxito automático por cada punto que tenga en Potencia. En el combate desarmado o con armas cuerpo a cuerpo los éxitos automáticos se aplican a las tiradas de daño.



Nivel 1: Orden

El vampiro mira a los ojos a su objetivo y pronuncia una orden de una palabra que debe ser obedecida inmediatamente. Debe tratarse de algo claro y directo.

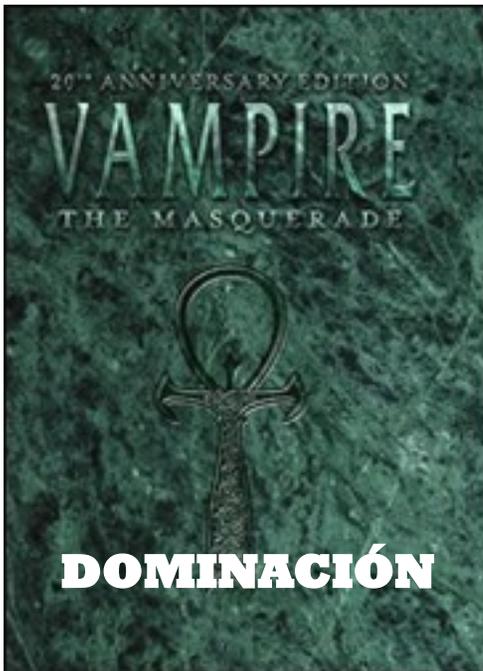
Sistema: El jugador tira Manipulación + Intimidación (la dificultad es la Fuerza de Voluntad permanente del objetivo). Un mayor número de éxitos hace que el objetivo cumpla la acción con más cuidado o durante más tiempo.



Nivel 2: Mesmerismo

Con este poder un vampiro puede implantar verbalmente un pensamiento falso o una sugestión hipnótica en el subconsciente del objetivo.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Liderazgo (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad permanente del objetivo). El número de éxitos determina lo bien que la sugestión queda implantada en el subconsciente de la víctima.

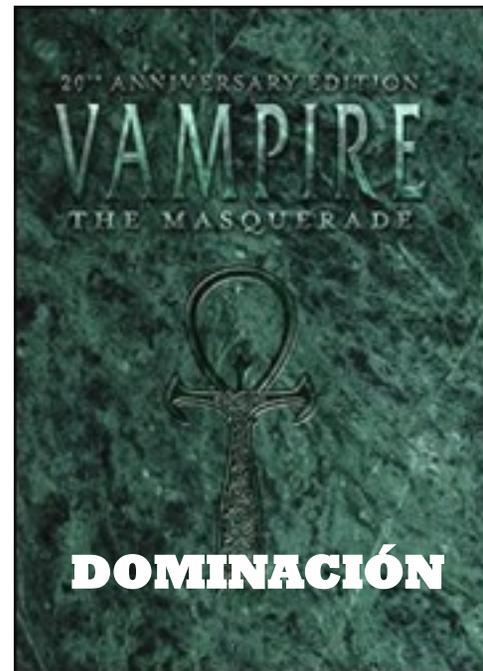


Nivel 3: La Mente Olvidadiza

Después de capturar la mirada del objetivo el vampiro podrá trastear en sus recuerdos, robándose los o recreándolos a voluntad.

Sistema: El jugador indica el tipo de alteración que quiere realizar y tira Astucia + Subterfugio (la dificultad es la puntuación de FV)

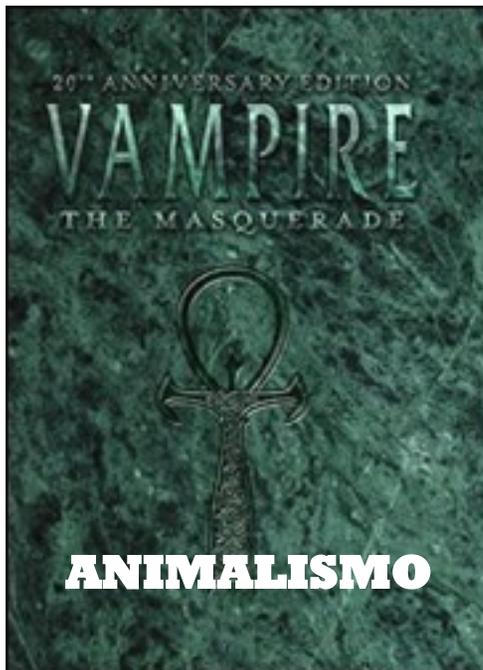
- 1 éxito — Se puede eliminar un solo recuerdo; dura un día.
- 2 éxitos — Se pueden eliminar recuerdos permanentemente.
- 3 éxitos — Se pueden hacer ligeros cambios en los recuerdos.
- 4 éxitos — Se pueden eliminar o alterar escenas enteras.
- 5 éxitos — Reconstruir periodos enteros de la vida de la víctima.



Nivel 4: Condicionamiento

Mediante una manipulación prolongada el vampiro puede hacer a alguien más receptivo a su voluntad. Con el tiempo, la víctima será cada vez más susceptible a la influencia del vampiro, al tiempo que aumenta su resistencia a otros inmortales.

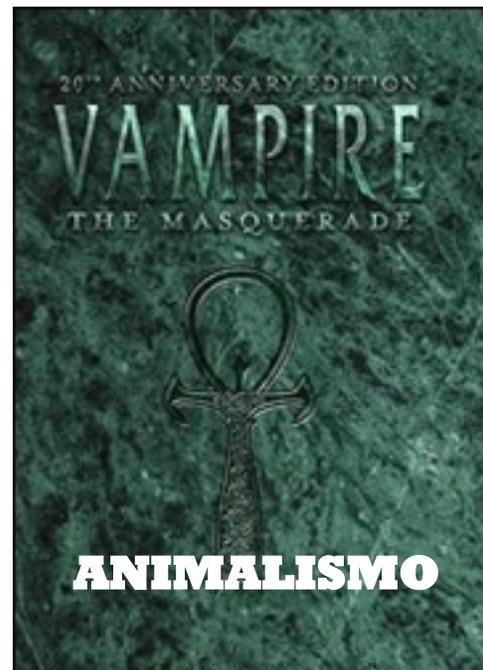
Sistema: El jugador tira Carisma + Liderazgo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad permanente del objetivo). El Condicionamiento es una acción extendida.



Nivel 1: Susurros Salvajes

Este poder es la base de la que crecen todos los demás poderes de Animalismo. El vampiro crea una conexión empática con una bestia, permitiéndole comunicarse con ella o darle órdenes sencillas.

Sistema: Para hablar con un animal no es necesaria tirada alguna, pero antes hay que establecer el contacto visual. Dar órdenes requiere de una tirada de Manipulación + Trato con Animales.

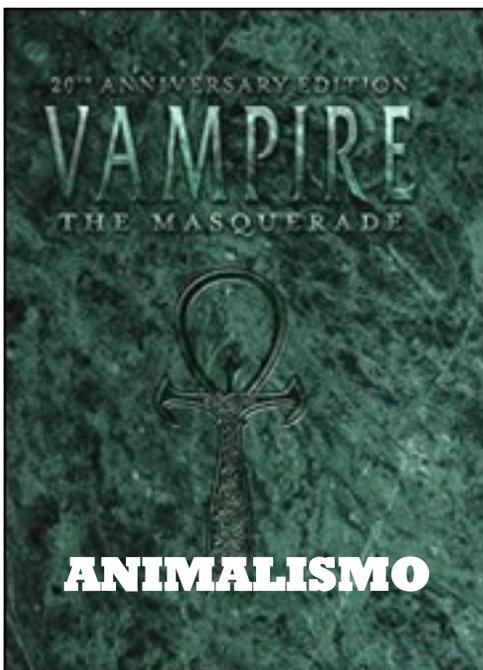


Nivel 2: La Llamada

La conexión del vampiro con la Bestia se hace lo suficientemente fuerte como para hablar con la voz de un tipo específico de animal (aullando como un lobo, graznando como un cuervo, etc.)

Sistema: El jugador tira Carisma + Supervivencia (dificultad 6)

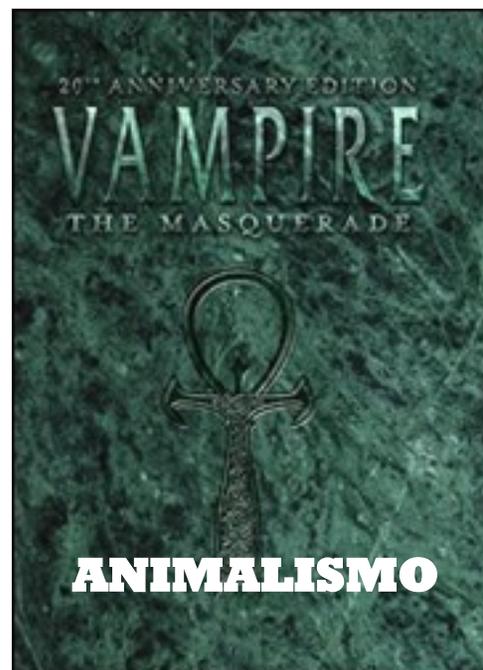
- 1 éxito — Responde un solo animal.
- 2 éxitos — Responderá un 25% de los animales en la zona.
- 3 éxitos — Responderá el 50% de los animales.
- 4 éxitos — Responderán casi todos los animales.
- 5 éxitos — Responderán todos los animales.



Nivel 3: Reprimir la Bestia

Como depredadores supremos del mundo material, los Vástagos están en sintonía con la naturaleza bestial que se oculta en todos los corazones mortales. Un vampiro que desarrolla este poder puede imponer su voluntad sobre un humano o animal.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Intimidación si somete la Bestia mediante el miedo, o Manipulación + Empatía si le induce un estado de complacencia.

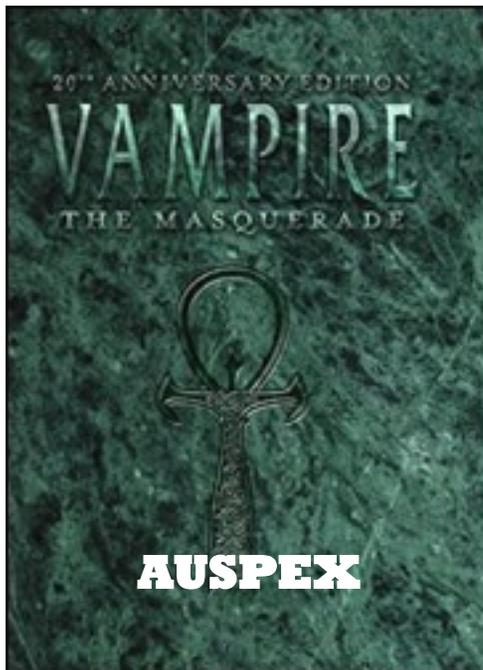


Nivel 4: Comunión de Espíritus

Fijando su mirada en la de un animal el vampiro puede poseerlo psíquicamente.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Trato con Animales (dificultad 8) mientras el personaje mira a los ojos del objetivo .

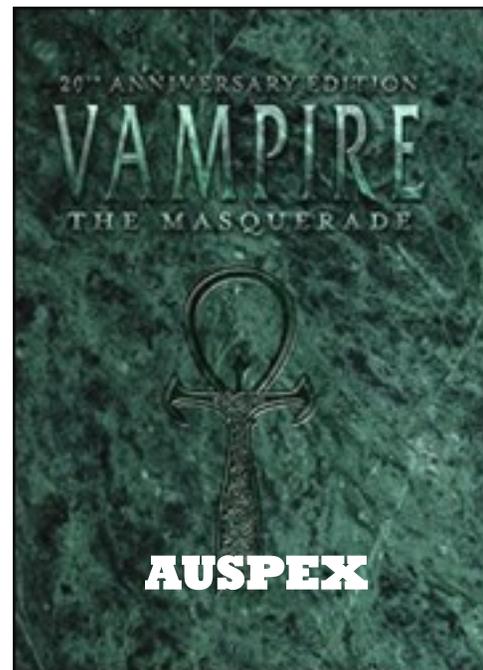
- 1 éxito — No puede utilizar Disciplinas
- 2 éxitos — Puede utilizar Auspex
- 3 éxitos — Puede utilizar también Presencia
- 4 éxitos — Puede utilizar también Dementación y Dominación
- 5 éxitos — Puede utilizar también Nigromancia, Quimerismo y Taumaturgia



Nivel 1: Sentidos Agudos

Aumenta la percepción del vampiro, doblando el alcance y la nitidez de su vista, oído y olfato. El tacto y el gusto también se harán más agudos; el vampiro podría detectar un rastro de licor en la sangre de una víctima por ejemplo.

Sistema: Este poder no suele precisar del uso de dados, ya que normalmente se define mediante las descripciones del Narrador y la imaginación de los jugadores.

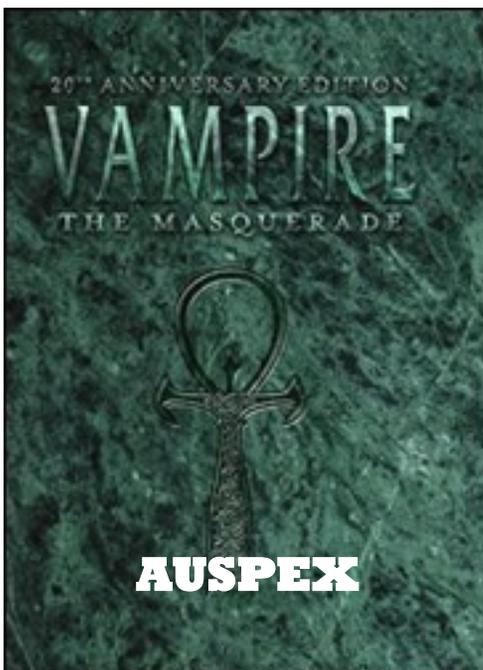


Nivel 2: Percepción del Aura

Empleando este poder el vampiro puede percibir las “auras” psíquicas que irradian tanto los mortales como las criaturas sobrenaturales.

Sistema: El jugador tira Percepción + Empatía (dificultad 8); cada éxito indica hasta qué punto se puede ver y comprender el aura del objetivo.

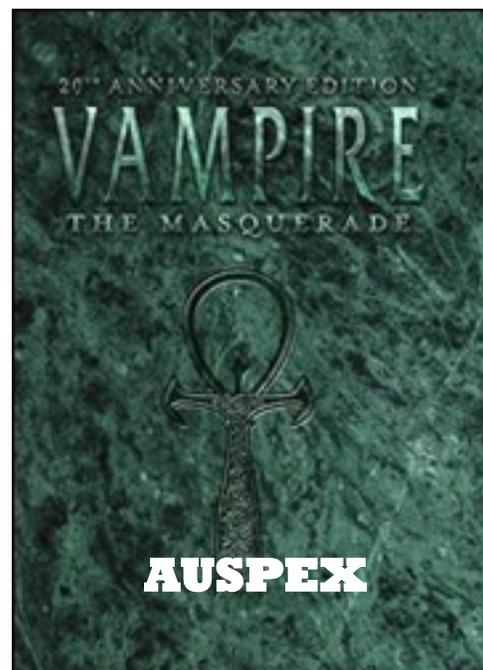
- 1 éxito — Solo puede distinguir una sombra.
- 2 éxitos — Se puede distinguir el color principal.
- 3 éxitos — Se pueden reconocer patrones de color.
- 4 éxitos — Se pueden detectar cambios sutiles.
- 5 éxitos — Se pueden identificar mezclas de color y patrón.



Nivel 3: El toque del Espíritu

Cuando alguien utiliza un objeto durante un tiempo deja en él una impresión psíquica. Un vampiro con este nivel puede “leer” estas sensaciones, descubriendo quién utilizó el objeto, cuándo lo hizo por última vez y qué se hizo con él recientemente.

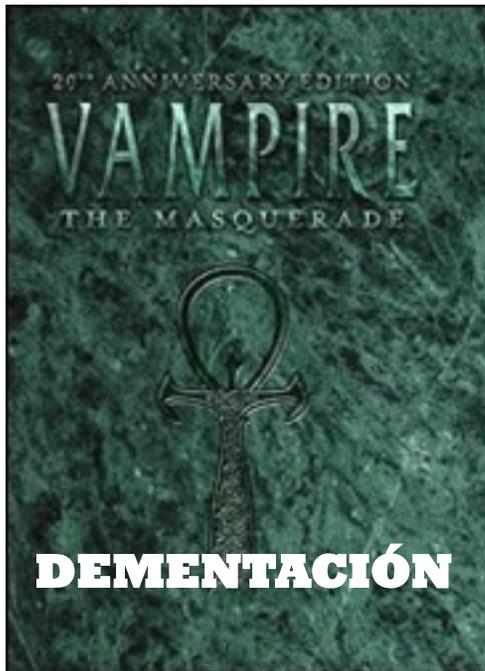
Sistema: El jugador tira Percepción + Empatía. La dificultad queda determinada por la edad de la impresión y por la fuerza mental y espiritual de la persona.



Nivel 4: Telepatía

El vampiro proyecta una porción de su conciencia hacia una mente mortal cercana, creando un enlace por medio del cual puede comunicarse sin palabras, o incluso leer los pensamientos más profundos de su objetivo.

Sistema: El jugador tira Inteligencia + Subterfugio (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo). Proyectar los pensamientos propios hacia la mente de destino requiere un éxito.



20th ANNIVERSARY EDITION
VAMPIRE
THE MASQUERADE

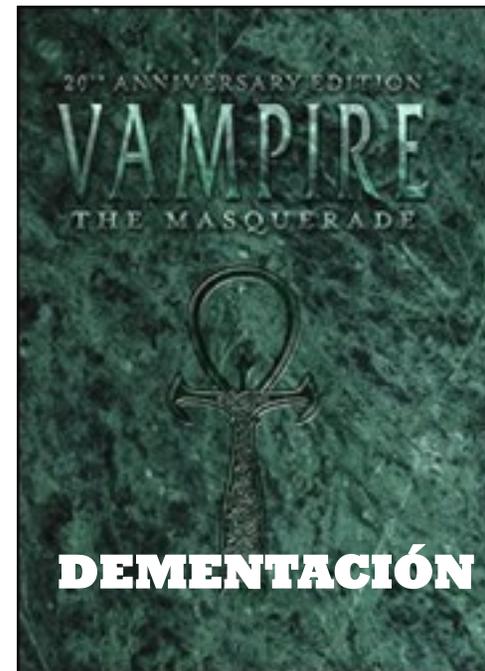
DEMENTACIÓN

Nivel 1: Pasión

El vampiro puede agitar las emociones de su víctima, ya sea llevándolas a un paroxismo o ahogándolas hasta que el objetivo quede completamente insensibilizado.

Sistema: El jugador tira Carisma + Empatía (la dificultad es la Humanidad de la víctima).

1 éxito Un turno
2 éxitos Una hora
3 éxitos Una noche
4 éxitos Una semana
5 éxitos Un mes
6+ éxitos Tres meses



20th ANNIVERSARY EDITION
VAMPIRE
THE MASQUERADE

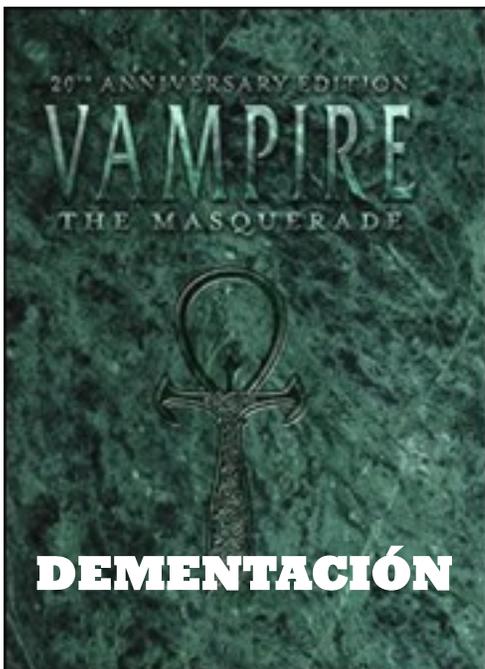
DEMENTACIÓN

Nivel 2: Hechizar

El vampiro puede afectar a los centros sensoriales del cerebro de su víctima, inundándola con visiones, sonidos, olores o sensaciones que no sean reales.

Sistema: El jugador gasta un punto de sangre y tira Manipulación + Subterfugio (la dificultad es la Percepción + Autocontrol de la víctima).

1 éxito Un turno
2 éxitos Una hora
3 éxitos Una noche
4 éxitos Una semana
5 éxitos Un mes
6+ éxitos Tres meses



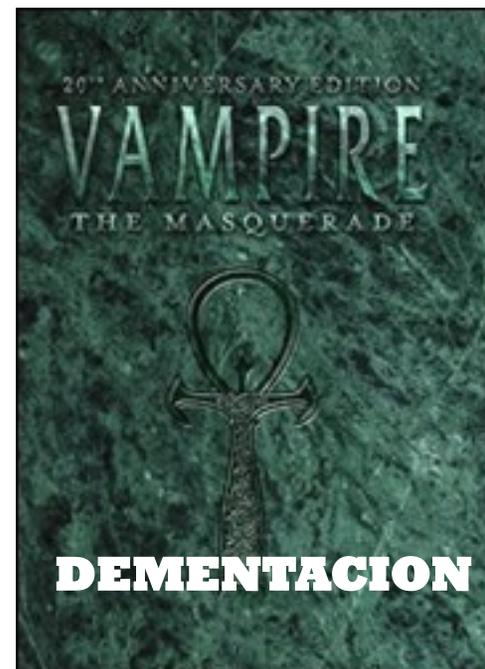
20th ANNIVERSARY EDITION
VAMPIRE
THE MASQUERADE

DEMENTACIÓN

Nivel 3: Los Ojos del Caos

Este peculiar poder permite al vampiro aprovecharse de la fracturada sabiduría de su locura. Podrá escudriñar los “patrones” del alma de una persona.

Sistema: Este poder permite al vampiro determinar la verdadera Naturaleza de un objetivo (entre otras cosas). El Vástago se concentra durante un turno y el jugador tira Percepción + Ocultismo.



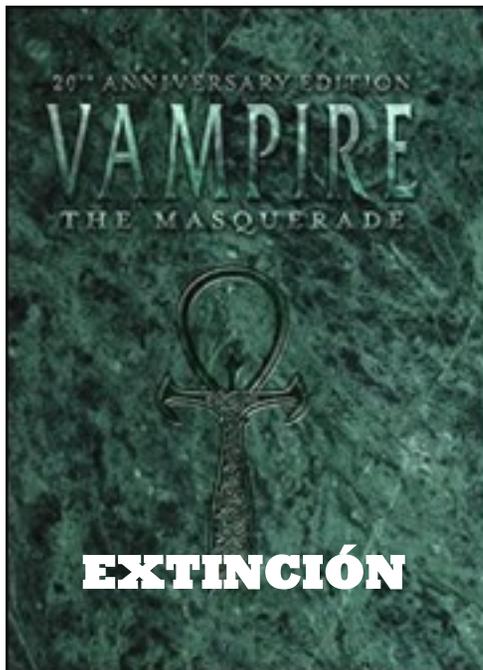
20th ANNIVERSARY EDITION
VAMPIRE
THE MASQUERADE

DEMENTACION

Nivel 4: La Voz de la Locura

Con solo dirigirse en voz alta a una víctima el Malvivan puede provocar ataques de rabia ciega o de miedo, obligando al objetivo a abandonar la razón y el pensamiento superior. as víctimas serán acosadas por alucinaciones de sus demonios subconscientes y tratarán de huir o de destruir sus vergüenzas ocultas

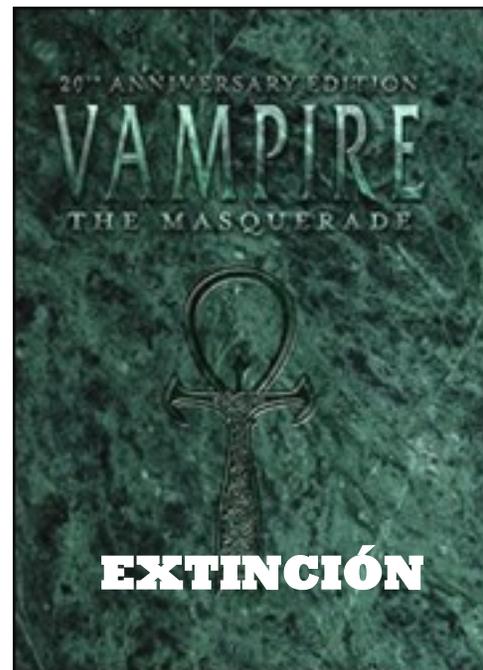
Sistema: El jugador gasta un punto de sangre y hace una tirada de Manipulación + Empatía (dificultad 7)



Nivel 1: El Silencio de la Muerte

Muchos Assamitas aseguran no haber oído jamás los estertores de sus víctimas. El Silencio de la Muerte rodea al vampiro con una insonoridad mística que irradia de su cuerpo, apagando todo ruido en las cercanías.

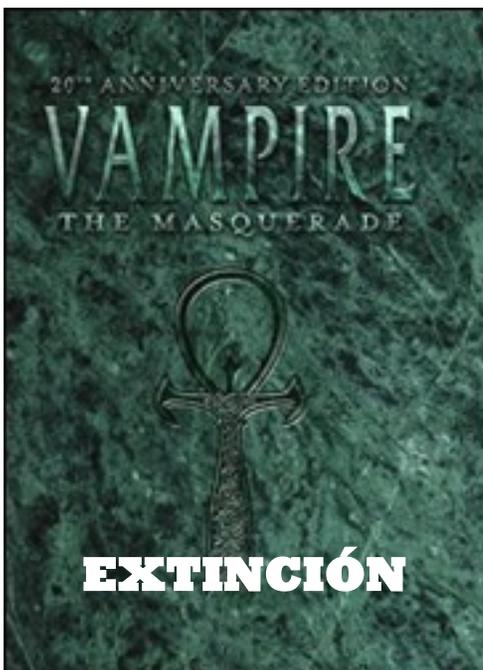
Sistema: Activar este poder cuesta un punto de sangre; crea una superficie de 6 metros de radio de absoluto silencio alrededor del vampiro durante una hora.



Nivel 2: El toque del Escorpión

Cambiando las propiedades de su sangre, un Assamita puede crear un poderoso veneno que arrebatara a su presa toda resistencia.

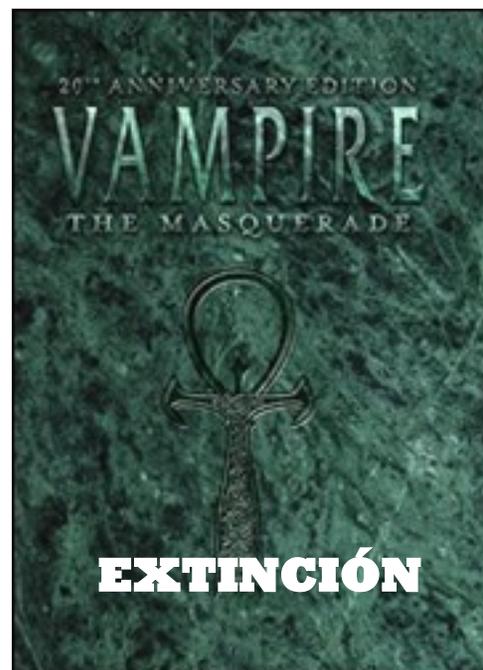
Sistema: Para convertir parte de la sangre en veneno el jugador gasta al menos un punto de sangre y hace una tirada de Fuerza de Voluntad (dif 6). Si tiene éxito y consigue golpear a su oponente, éste perderá una cantidad de puntos de Resistencia igual a los puntos de sangre convertidos en veneno.



Nivel 3: La Llamada del Dragón

Descubierto recientemente, permite ahogar a sus víctimas en su propia sangre. Concentrándose, el vampiro destruye los capilares del objetivo e inunda sus pulmones con vitae.

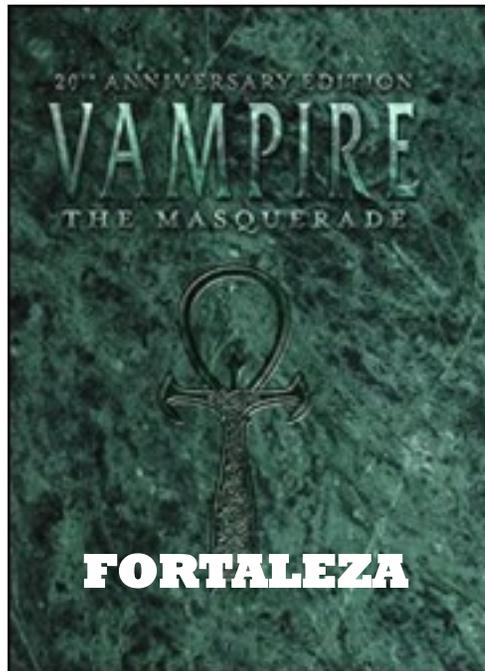
Sistema: Se debe tocar a la víctima. La invocación cuesta un punto de Fuerza de Voluntad. El jugador hace una tirada enfrentada de Resistencia contra Resistencia. La dificultad de ambas tiradas es igual a la Fuerza de Voluntad permanente del enemigo.



Nivel 4: La Caricia de Baal

La Caricia de Baal, el penúltimo uso de la sangre como arma (aparte de la propia diablerie), permite al Assamita convertir su vitae en un potente licor que destruye la carne viva o muerta con el mero contacto.

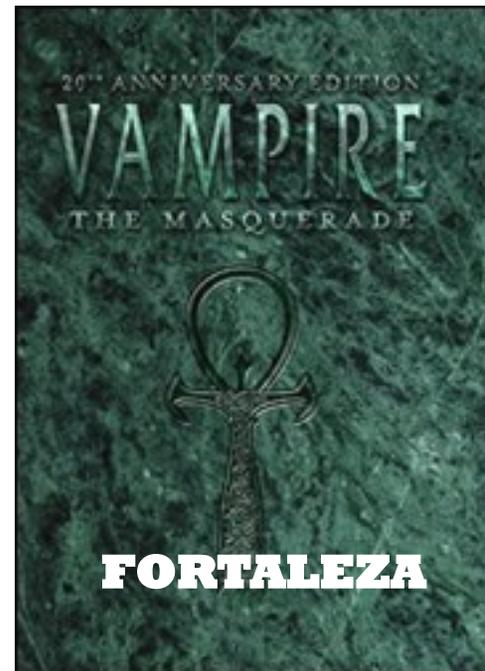
Sistema: La Caricia de Baal no aumenta el daño causado por un arma dada, pero hace que el daño que ésta inflija sea agravado, no normal. No hace falta tirada alguna para activar el poder, pero por cada impacto se consume un punto de sangre.



FORTALEZA

Todos los vampiros poseen una constitución preternatural que hace que el daño mortal parezca inconsecuente. Fortaleza otorga un vigor y una dureza aún mayores.

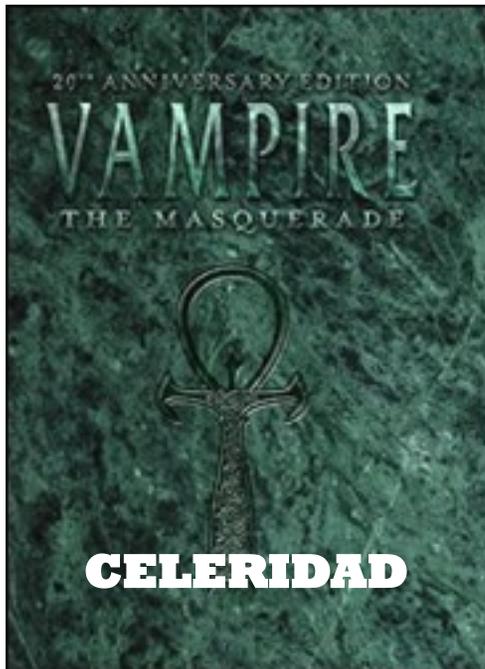
Sistema: La puntuación de Fortaleza de un personaje se suma a su Resistencia a la hora de absorber el daño normal (contundente y letal). Un vampiro con esta Disciplina también puede emplear sus círculos en ella para absorber daño agravado.



FORTALEZA

Todos los vampiros poseen una constitución preternatural que hace que el daño mortal parezca inconsecuente. Fortaleza otorga un vigor y una dureza aún mayores.

Sistema: La puntuación de Fortaleza de un personaje se suma a su Resistencia a la hora de absorber el daño normal (contundente y letal). Un vampiro con esta Disciplina también puede emplear sus círculos en ella para absorber daño agravado.

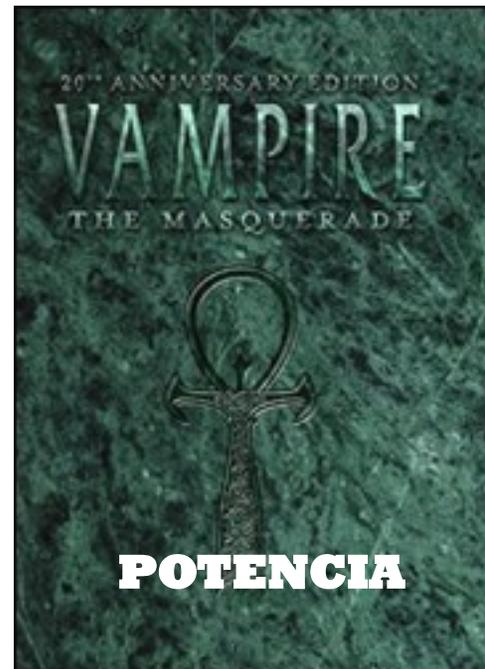


CELERIDAD

El Abrazo concede a algunos vampiros unos reflejos y una velocidad increíbles. Estos Vástagos podrán emplear Celeridad para actuar a una impresionante rapidez en momentos de tensión.

Sistema: El personaje gasta un único punto de sangre y al turno siguiente gana un número de acciones adicionales igual a su puntuación en Celeridad.

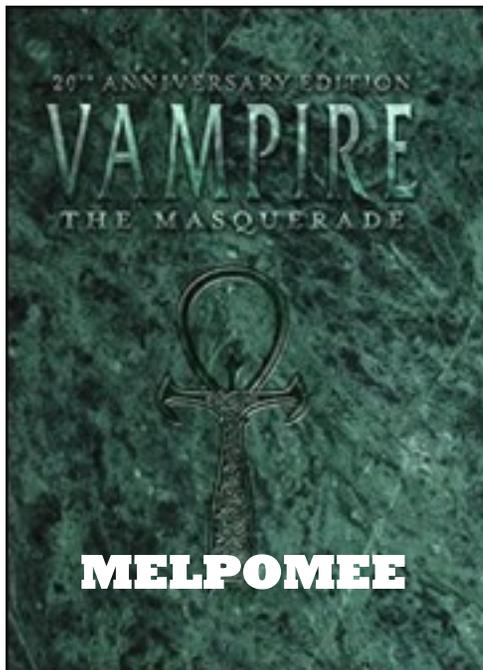
Estas acciones deben ser físicas.



POTENCIA

Los vampiros dotados con esta Disciplina poseen una fuerza sobrenatural. Potencia permite saltar enormes distancias, levantar grandes pesos, etc.

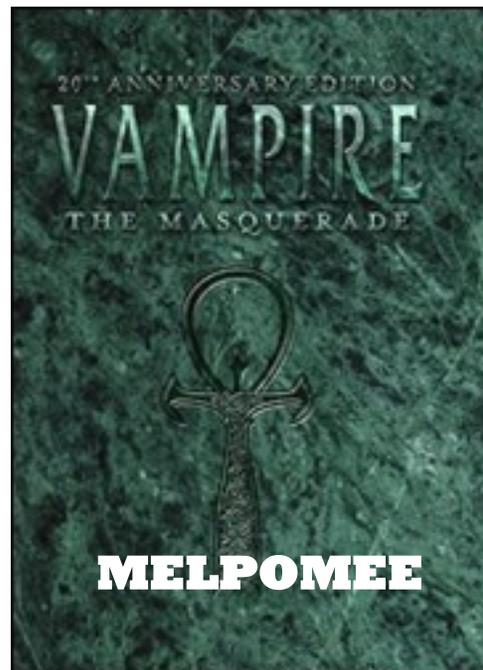
Sistema: El jugador realiza normalmente todas las pruebas de Fuerza, pero sumando un éxito automático por cada punto que tenga en Potencia. En el combate desarmado o con armas cuerpo a cuerpo los éxitos automáticos se aplican a las tiradas de daño.



Nivel 1: La Voz Extraviada

Un vampiro con este poder puede “proyectar” su voz a cualquier parte dentro de su línea de visión, llevando incluso dos conversaciones simultáneas.

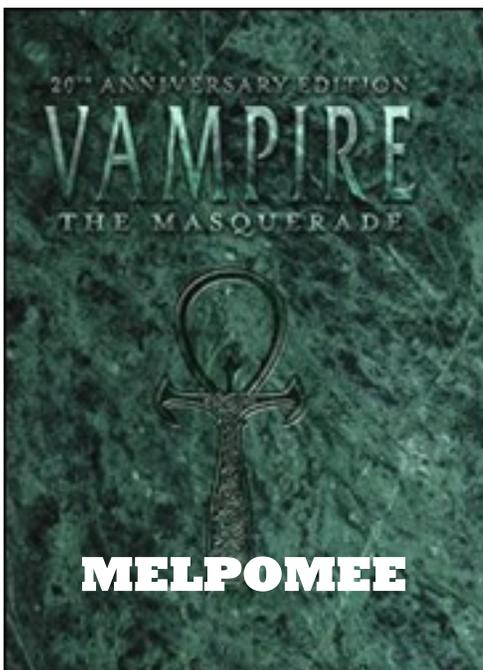
Sistema: El poder funciona automáticamente con una mera orden mental. Sin embargo, si se utiliza la Voz Extraviada al tiempo que se realiza una actividad que no sea hablar o cantar se sufre una penalización de dos dados a esa acción.



Nivel 2: Hablante Fantasma

Con este poder el vampiro puede proyectar su voz hacia una persona con la que tenga una cierta familiaridad. La única limitación a la distancia es que debe ser de noche allá donde se encuentre el oyente.

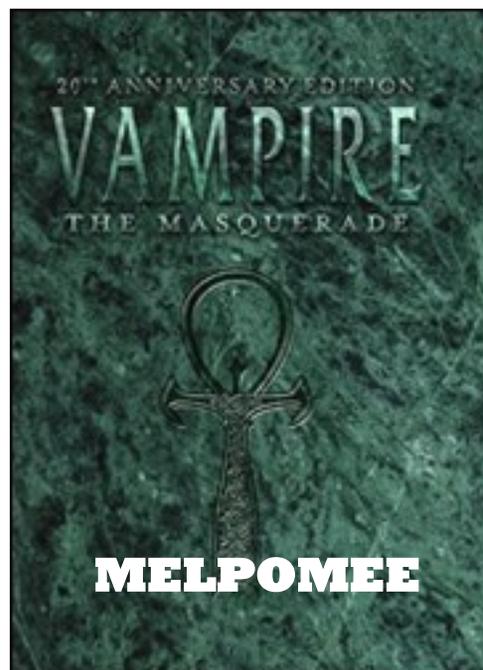
Sistema: El jugador tira Astucia + Interpretación (dif 7) y gasta un punto de sangre. Cada éxito permite un turno de conversación; con tres o más se puede hablar durante toda una escena.



Nivel 3: Madrigal

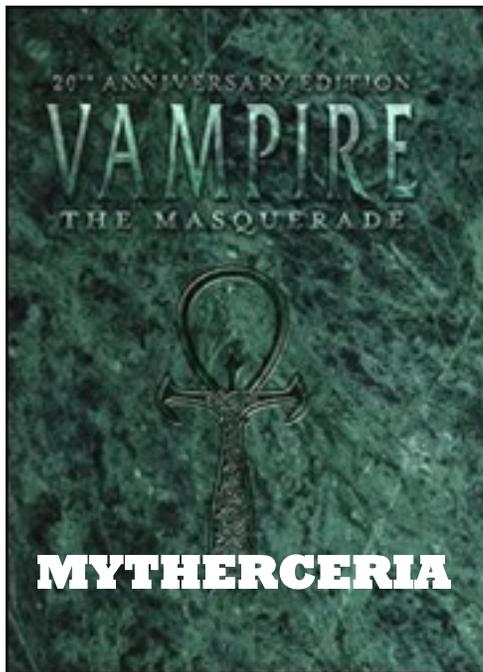
El vampiro puede imbuir a su audiencia emociones expresadas en su canción, incitando sus pasiones o ahogándola en una desesperación aparentemente infinita.

Sistema: El jugador tira Carisma + Interpretación (dificultad 7). Cada éxito imbuir la emoción elegida en un quinto de la audiencia vampírica (con más de cinco éxitos no se logra efecto adicional alguno).



Nivel 4: Canto de Sirena

Este poder llega hasta el fondo del alma de la víctima y retuerce por completo su psique. Provoca una locura temporal. Sistema: Requiere una tirada enfrentada y extendida. El jugador tira Manipulación + Interpretación (la dificultad es la FV del objetivo); la víctima se resiste con FV (la dificultad es la Apariencia + Interpretación de la cantante). Si ésta acumula cinco o más éxitos que la víctima en cualquier momento el alma indefensa adquirirá un trastorno



Nivel 1: Visión Feérica

Un vampiro con este poder esta sintonizado con los seres y objetos feéricos, y pueden ver las regiones feéricas (áreas que son a la vez parte del mundo físico y de Arcadia).

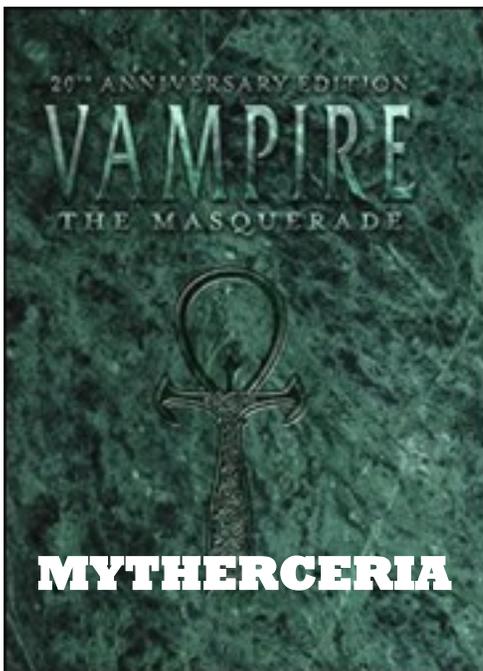
Sistema: Este poder no exige ninguna tirada especial, a menos que el personaje intente ver algún espíritu en particular, en cuyo caso debe tirarse Percepción + Ocultismo (Dificultad 9)



Nivel 2: Ardid Oscuro

El Kyasid puede gastar pequeñas bromas mágicas. Aunque ninguno de estos efectos espontáneos es verdaderamente dañino, si que perturban y molestan a quien los sufre.

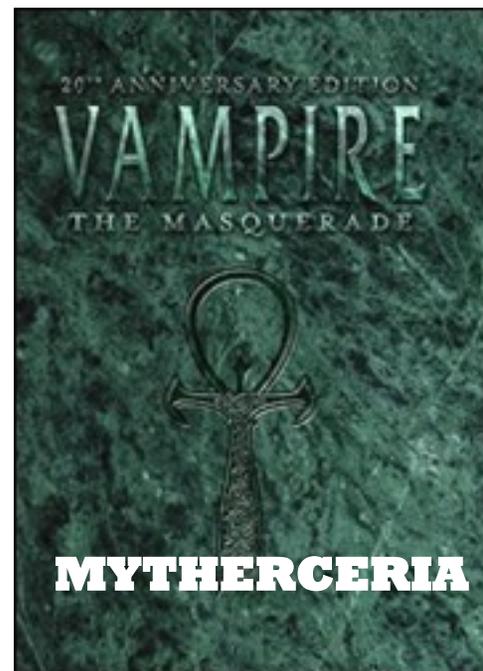
Sistema: El uso de este poder requiere una tirada de Manipulación + Ocultismo (Dificultad 7). El numero de éxitos suele determinar la duración de los efectos, según la naturaleza exacta de los mismos. Ejemplo: el cabello (a la victima e le cae el pelo)



Nivel 3: Trasgo

Tiene una innata comprensión de la tierra y la piedra, y parece identificar instintivamente las piedras y formaciones rocosas.

Sistema: Los conocimientos y sentidos de la dirección asociados a este poder no requieren ninguna tirada, pero modelar la roca exige que el vampiro invoque la ayuda de los trasgos. Estos se sentirán inclinados a ayudarlo, pero no obligados: aparecerá uno de ellos por cada éxito en una tirada de Carisma + Liderazgo.

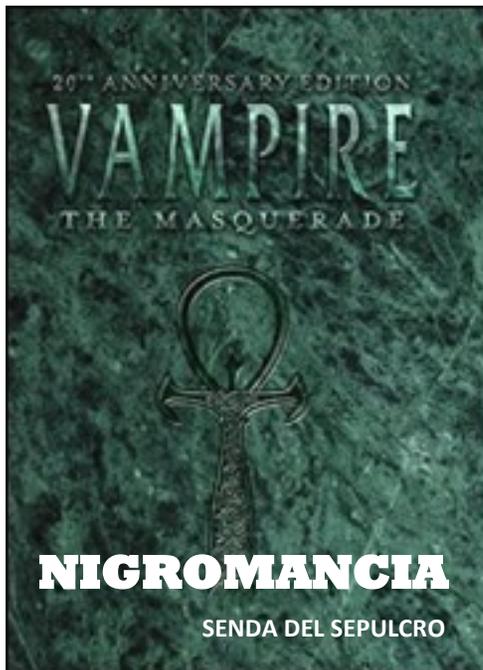


Nivel 4: Protección Feérica

El Kiasyd puede proteger una zona determinada con glifos feéricos, haciendo que cualquiera que entre en la zona quede extremadamente desorientado.

Sistema: El personaje debe tirar Destreza + Seguridad (Dif 7 para los objetos inanimados, o equivalente a la Fuerza de Voluntad de la victima + 2)

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



Nivel 1: Penetración

Este poder permite a un nigromante mirar a los ojos de un cadáver y ver reflejado en ellos lo último que contempló antes de morir.

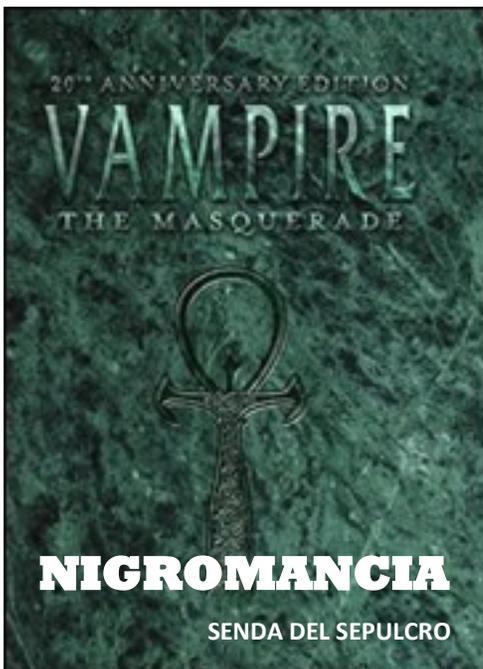
Sistema: Este poder requiere una tirada de percepción + Ocultismo (Dif 8 para criaturas que estuvieron vivas, 10 para las no-vivas, como los vampiros) mientras se observan los ojos del objetivo. El número de determinar la claridad de la visión; un fracaso mostrará al nigromante su propia Muerte Definitiva.



Nivel 2: Invocar Espiritu

El poder de Invocar Espíritus permite al nigromante llamar a un fantasma del Inframundo, aunque solo para conversar con él.

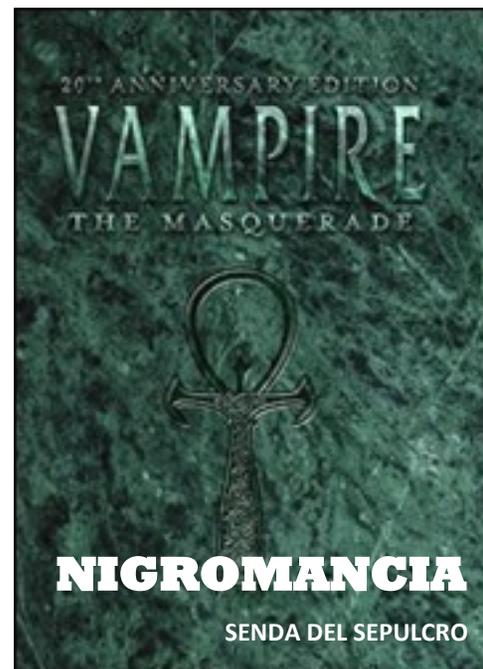
Sistema: Para usar Invocar Espíritus el jugador debe tirar Percepción + Ocultismo (dificultad 7 o la Fuerza de Voluntad del fantasma, si el Narrador la conoce). El número de éxitos obtenidos indica la disposición del espíritu y el tiempo que la criatura se quedará por las inmediaciones.



Nivel 3: Ordenar a Espíritu

Puede lograr que un fantasma obedezca sus órdenes durante un tiempo. Este poder es peligroso, y cuando no se emplea de forma adecuada supone un riesgo.

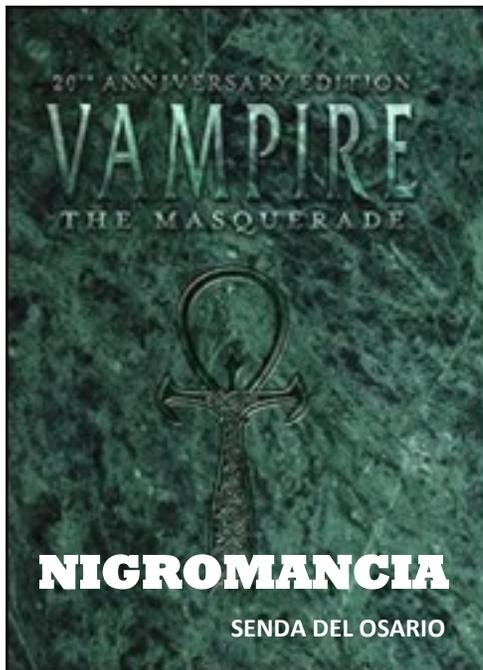
Sistema: Para dar órdenes a un espíritu el vampiro tiene que invocarlo primero con éxito. Antes de que el fantasma abandone el lugar el jugador tirará Manipulación + Ocultismo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo).



Nivel 4: Embrujar

Este poder ata al fantasma invocado a un lugar determinado o, en casos extremos, a un objeto.

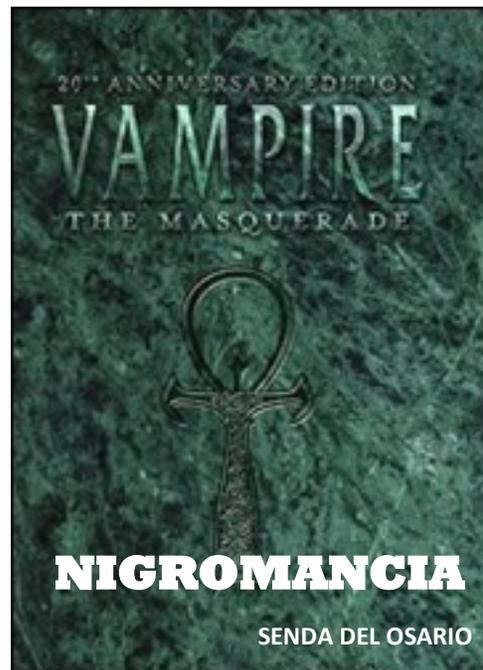
Sistema: El jugador tira Manipulación + Ocultismo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad si el objetivo se resiste, 4 en caso contrario). Cada éxito atará al fantasma al lugar decidido por el nigromante durante una noche. Con el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad el plazo se convierte en una semana. Un punto permanente aumenta la duración a un año.



Nivel 1: Tremens

Tremens permite a un Nigromante animar durante una acción la carne de un cadáver. Un brazo podría extenderse repentinamente, un muerto podría sentarse a unos ojos sin vida abrirse en el momento menos esperado.

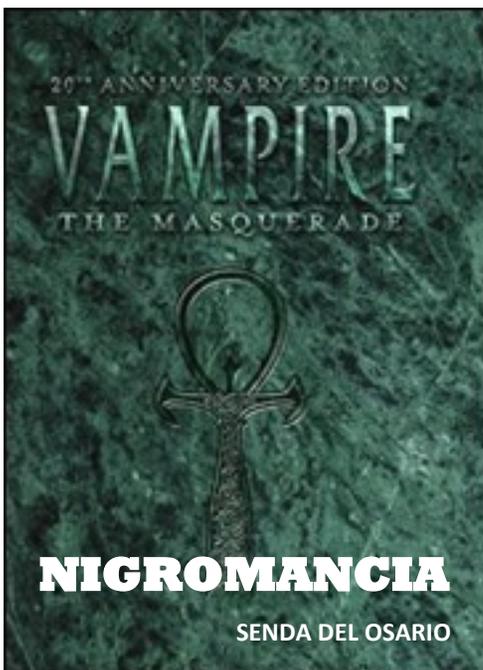
Sistema: Para usar Tremens el nigromante gasta un único punto de sangre y hace una tirada de Destreza + Ocultismo (dificultad 6). Cuantos más éxitos se logren más complicada podrá ser la acción ordenada.



Nivel 2: Las escobas del Aprendiz

Con este poder el nigromante puede lograr que un cuerpo muerto se incorpore y realice una función sencilla.

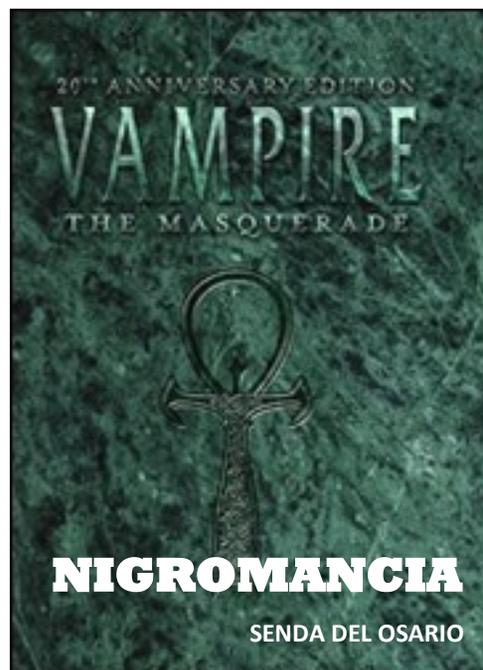
Sistema: Una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 7) y el gasto de un punto de sangre y otro de Fuerza de Voluntad son todo lo que se necesita para animar un cadáver. El número de muertos animados es igual al de éxitos obtenidos.



Nivel 3: Hordas Tambaleantes

Este poder crea exactamente lo que se podía esperar: cuerpos reanimados con la capacidad de atacar, aunque de forma torpe y lenta.

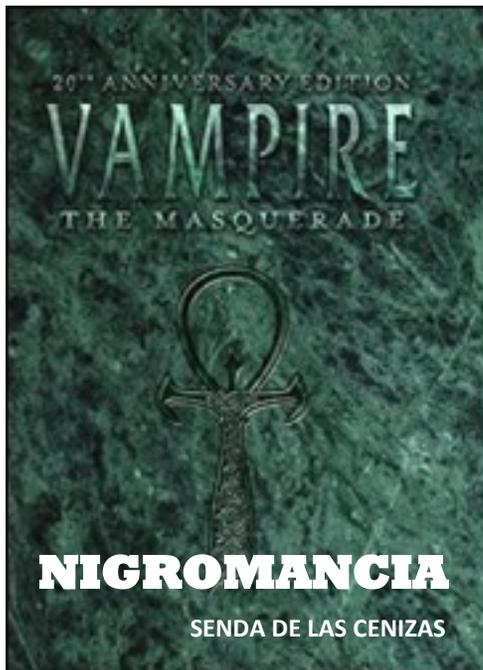
Sistema: El jugador invierte un punto de Fuerza de Voluntad y gasta un punto de sangre por cada cadáver que quiera animar. Después deberá superar una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 8); cada éxito permitirá al vampiro levantar a otro cadáver de la tumba.



Nivel 4: Robar Alma

Este poder afecta a los vivos, no a los muertos. Sin embargo, convierte temporalmente un alma viviente en una especie de fantasma, ya que permite al nigromante arrancarla de un cuerpo mortal o vampírico.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y hace una tirada enfrentada del mismo rasgo contra la víctima (Dif 6). Los éxitos indican el número de horas que el alma es obligada a permanecer fuera de su cuerpo.



Nivel 1: Visión del Manto

Este poder permite al nigromante ver a través del Manto, la barrera mística que separa el mundo de los vivos del Inframundo. El vampiro podrá contemplar los edificios y otros objetos fantasmales, el paisaje conocido como las Tierras de las Sombras y a los propios muertos sin reposo.

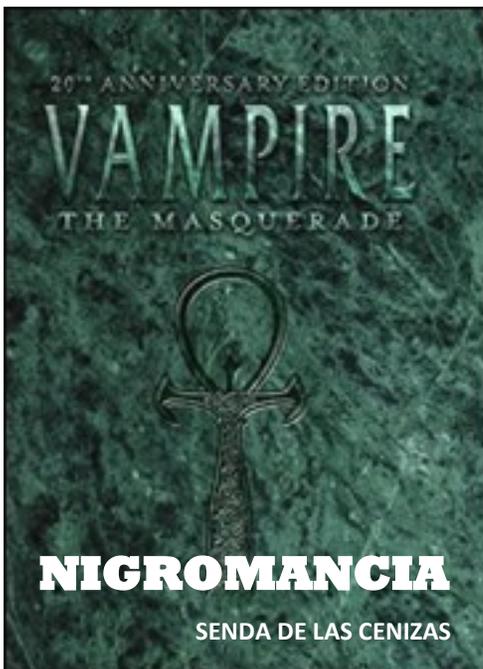
Sistema: Una tirada simple de Percepción + Alerta (dificultad 7) permite al nigromante utilizar la Visión del Manto. Los efectos duran una escena.



Nivel 2: Lenguas sin Vida

Mientras el poder anterior permitía ver a los fantasmas, éste otorga la capacidad de conversar con ellos sin esfuerzo. Después de activar Lenguas sin Vida el nigromante podrá tener conversaciones con los moradores del tenebroso Inframundo.

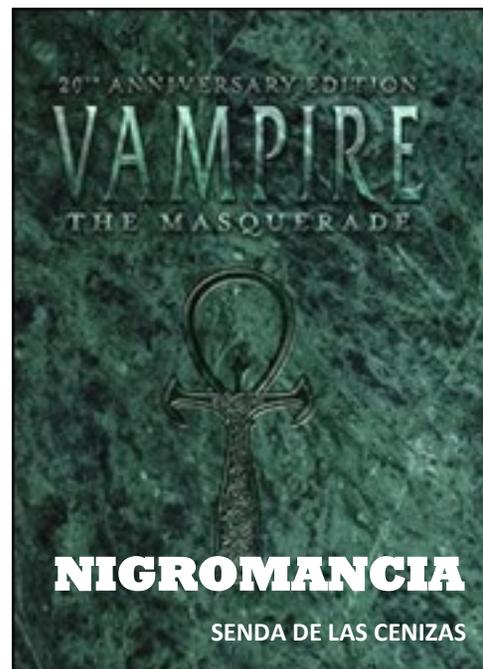
Sistema: El uso de este poder requiere de una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad 6) y del gasto de un punto de Fuerza de Voluntad.



Nivel 3: Mano Muerta

De forma similar al poder Atormentar de la Senda del Sepulcro, Mano Muerta permite al nigromante atravesar el Manto y afectar a los objetos ectoplásmicos como si fueran físicos.

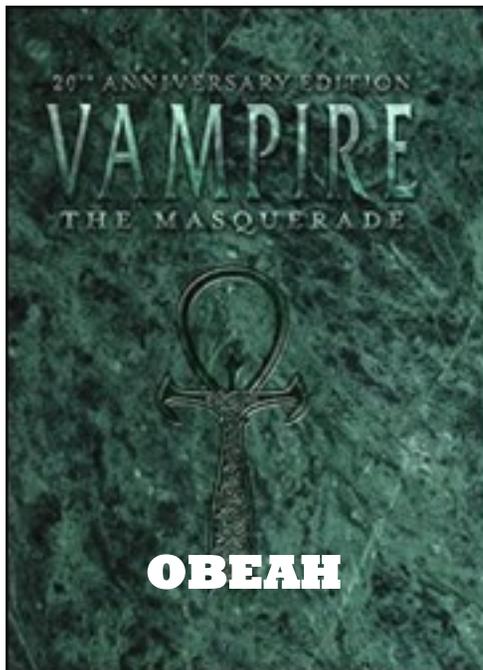
Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y hace una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 7). Por cada escena que el vampiro desee estar en contacto con el Inframundo se deberá gastar un punto de sangre.



Nivel 4: EX Nihilo

Ex Nihilo permite a un nigromante entrar físicamente en el Inframundo. Mientras esté en las tierras de los muertos será, en esencia, un fantasma extraordinariamente sólido.

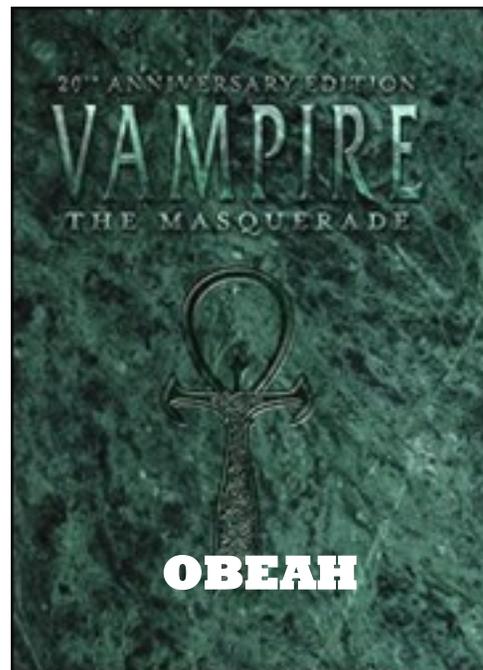
Sistema: Para activar el poder hay que dibujar primero un umbral con tiza o sangre sobre una superficie adecuada. Después el jugador gastará dos puntos de Fuerza de Voluntad y dos de sangre, realizando una tirada de Resistencia + Ocultismo (dificultad 8).



Nivel 1: Sentir Vitalidad

Puede sentir el flujo de la fuerza vital de un sujeto tras tocarlo. Este poder puede usarse para determinar el daño que alguien puede resistir antes de morir.

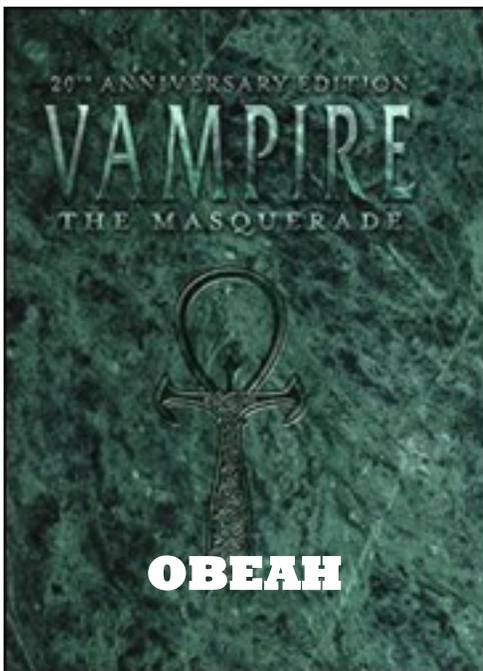
Sistema: Tocar al sujeto para ver lo cerca que se encuentra de la muerte. Para esto también se necesita una tirada de Percepción + Empatía (Dif 7). Un éxito identifica al sujeto como mortal, vampiro, ghoul u otra criatura. Dos sirven para determinar cuántos niveles de salud de daño ha sufrido.



Nivel 2: Toque Anestésico

Este poder puede usarse para bloquear el dolor por heridas o enfermedades de un sujeto voluntario, o para hacer dormir a un mortal.

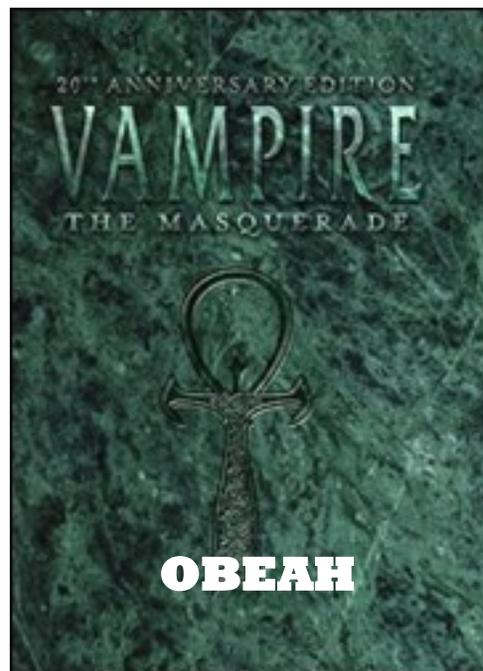
Sistema: Si el sujeto está dispuesto a someterse al proceso, el jugador deberá gastar un punto de sangre para bloquear el dolor y hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6). De este modo el objetivo podría ignorar todas las penalizaciones por heridas durante un turno por éxito.



Nivel 3: Corpore Sano

Pueden curar el cuerpo de otros imponiendo sus manos sobre una herida y canalizando sus propias energías en el proceso de recuperación. El sujeto sentirá un cosquilleo cálido.

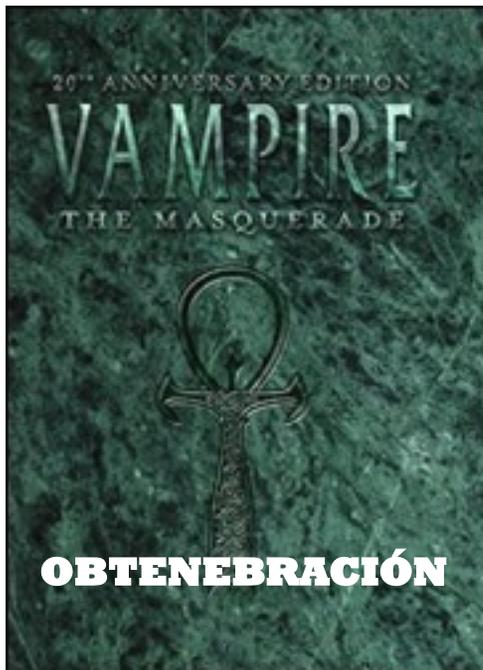
Sistema: Este poder funciona con criaturas vivas y no-muertas, pero el personaje debe poder tocar la herida (o la zona más cercana, si son daños internos). Cada nivel de salud recuperado exige el gasto de un punto de sangre y un turno de contacto. Se pueden sanar daños agravados.



Nivel 4: Mens Sana

Este poder permite eliminar un trastorno, o al menos mitigar sus efectos durante un tiempo. Los Abrazados en las noches modernas suelen preferir técnicas de terapia psicológica.

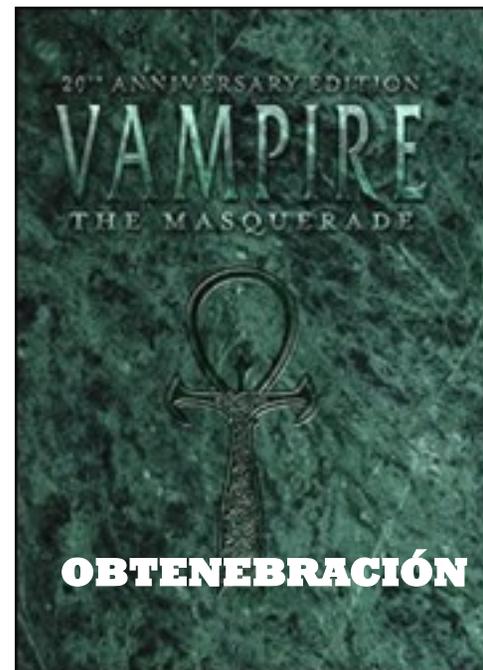
Sistema: El jugador gasta dos puntos de sangre y tira Inteligencia + Empatía (dificultad 8). El uso de Mens Sana lleva al menos 10 minutos de conversación sin interrupciones. El éxito cura al sujeto un trastorno decidido por el Salubri.



Nivel 1: Juego de Sombras

Este poder concede al vampiro un control limitado sobre las sombras y otros ambientes oscuros. Aunque el vampiro no puede “crear” tinieblas, sí puede extender y solapar las existentes para generar zonas oscuras.

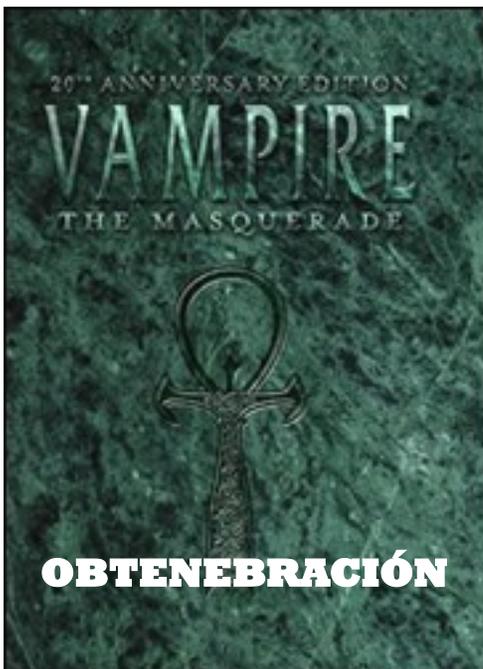
Sistema: Este poder no necesita tirada alguna, pero para activarlo debe gastarse un punto de sangre. Juego de Sombras dura una escena y no requiere de una concentración activa.



Nivel 2: El Sudario de la Noche

El vampiro puede crear una nube de negrura. La bruma bloqueará cualquier luz e incluso parte del sonido. Los que han quedado atrapados en su interior (y han sobrevivido) describen la nube como viscosa y enervante.

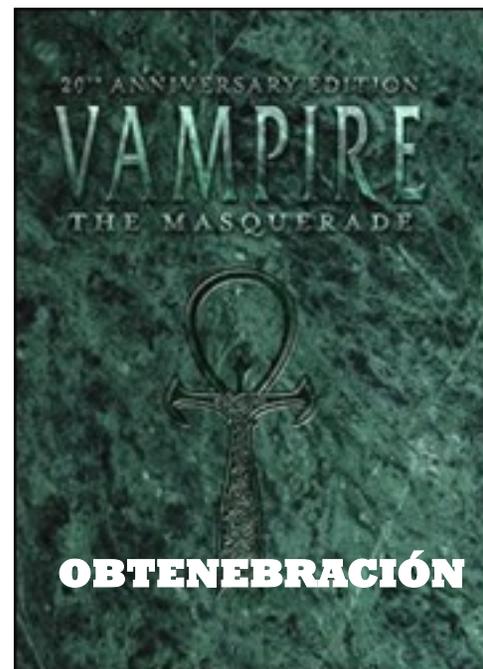
Sistema: El jugador tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 7). Un éxito generará una oscuridad de unos 3 metros de diámetro, aunque su forma amorfa cambiará y ondulará constantemente.



Nivel 3: Los Brazos del Abismo

Refina su control sobre la oscuridad, aprendiendo a crear tentáculos prensiles que emergen de las zonas oscuras. Estos apéndices pueden agarrar, retener y apretar a los enemigos.

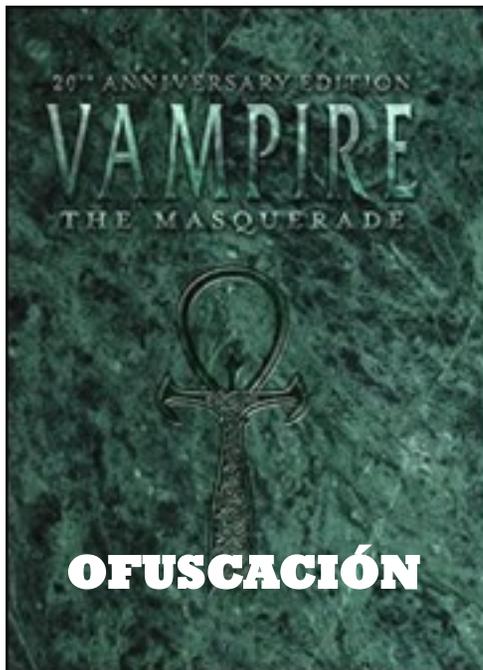
Sistema: El jugador gasta un punto de sangre y hace una tirada simple (nunca extendida) de Manipulación + Ocultismo (dificultad 7); cada éxito permite la creación de un tentáculo. Cada uno mide dos metros y posee una Fuerza y Destreza igual a la puntuación de Obtenebración.



Nivel 4: Metamorfosis Negra

El Lasombra invoca su negrura interior y se imbuje con ella, convirtiéndose en un monstruoso híbrido de materia y sombra. Su cuerpo queda cubierto por manchas de tenebrosa oscuridad mientras siniestros zarcillos surgen de su torso y su abdomen.

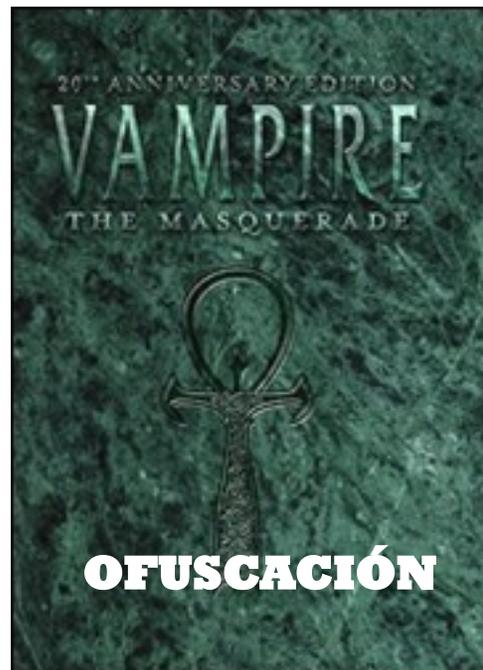
Sistema: El jugador gasta dos puntos de sangre y hace una tirada de Manipulación + Coraje (dificultad 7). Un fallo indica que el vampiro no puede someterse a la Metamorfosis Negra.



Nivel 1: Capa de Sombras

En este nivel el vampiro depende de las sombras y coberturas cercanas para ayudarse a ocultar su presencia. Aparecerá y se esconderá en lugares oscuros, desapareciendo de la vista.

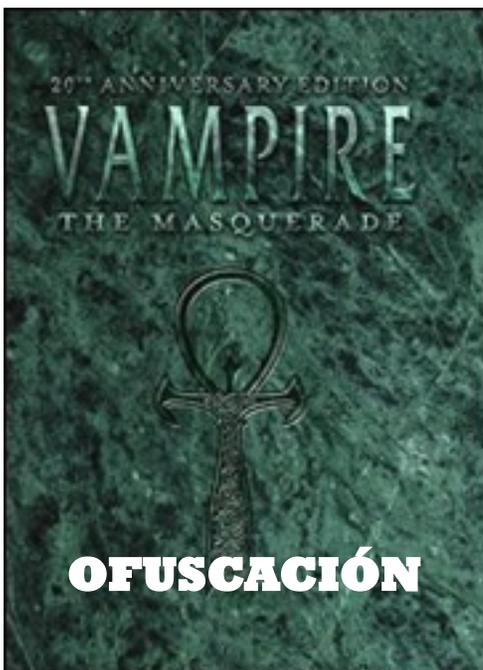
Sistema: Mientras el vampiro cumpla los criterios anteriores no serán necesarias tiradas. Siempre que permanezca quieto y en silencio nadie, salvo otro Vástago con un Auspex elevado, podrá dar con él.



Nivel 2: Presencia Invisible

Con experiencia, un vampiro puede llegar a moverse sin ser visto. Las sombras parecerán moverse para ocultarlo y los demás apartarán automáticamente la mirada cuando pase. La gente se apartará inconscientemente.

Sistema: No será necesaria tirada alguna a no ser que el personaje hable, ataque o atraiga de algún modo la atención. El Narrador podría pedir una tirada de Astucia + Sigilo si se produce alguna circunstancia.

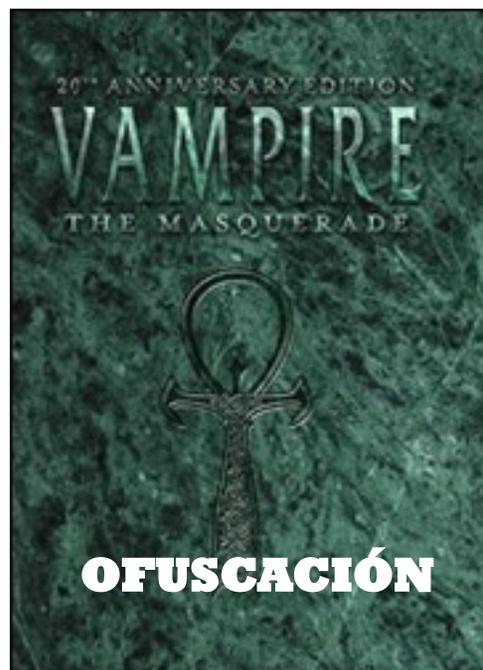


Nivel 3: Mascaras de Mil Caras

El vampiro puede influir en la percepción de los demás, haciéndoles ver algo diferente a su aspecto inmortal.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Interpretación (Dif 7) para determinar la calidad del disfraz. Si el vampiro trata de hacerse pasar por otro deberá poder echarle un buen vistazo antes de “ponerse la máscara”.

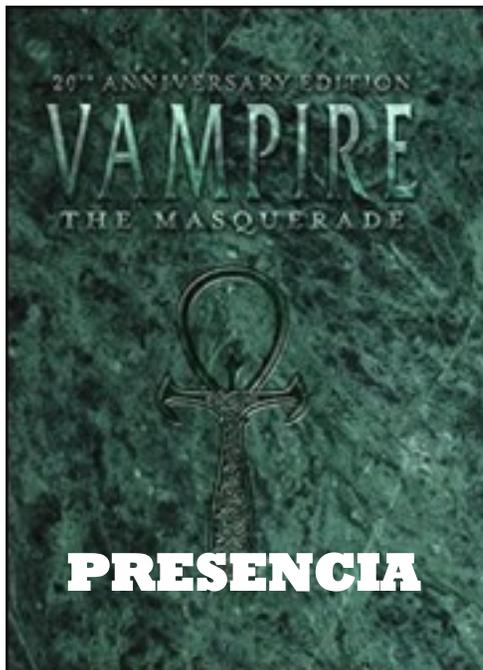
- 1 éxito El vampiro conserva su altura y peso, con algunos cambios en sus rasgos.
- 2 éxitos Aspecto diferente al propio; no le reconocerá.
- 3 éxitos Tiene el aspecto deseado.
- 4 éxitos Transformación completa, incluyendo gestos, movimientos, aspecto y voz.
- 5 éxitos Alteraciones profundas.



Nivel 4: Desvanecimiento

Esta potente expresión de la Ofuscación permite al vampiro desaparecer de la vista. Tan profundo es el efecto que el inmortal puede esfumarse a pesar de tener a alguien delante.

Sistema: El personaje tira Carisma + Sigilo; la dificultad será la Astucia + Alerta del objetivo (utiliza el valor más alto si se desaparece en una multitud). Con tres éxitos o menos el personaje se difuminará pero no se desvanecerá, convirtiéndose en una figura indistinta y fantasmal.



Nivel 1: Fascinación

Este poder amplifica el magnetismo sublime que esta Disciplina otorga al vampiro. Todos los que estén cerca sentirán un repentino deseo de acercarse a él y serán más receptivos a sus puntos de vista.

Sistema: El jugador tira Carisma + Interpretación (dificultad 7).

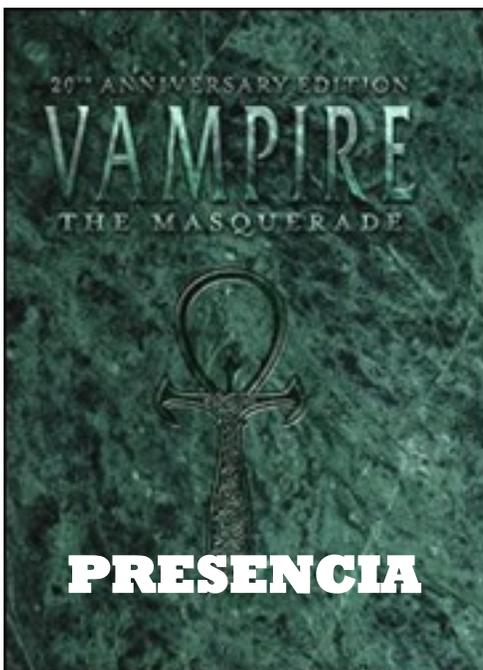
- 1 éxito Una persona
- 2 éxitos Dos personas
- 3 éxitos Seis personas
- 4 éxitos Veinte personas
- 5 éxitos Todos los que se encuentren cerca del vampiro (un auditorio, una turba)



Nivel 2: Mirada Aterradora

Aunque todos los Vástagos pueden asustar a los demás. Este poder se concentra en elementos capaces de enloquecer de terror.

Sistema: El jugador tira Carisma + Intimidación (la Dif es la Astucia + Coraje de la víctima). Un éxito indica que el objetivo es amedrentado, mientras que un fallo significa que queda sorprendido, pero no aterrado. Tres o más éxitos hacen que la víctima huya despavorida.

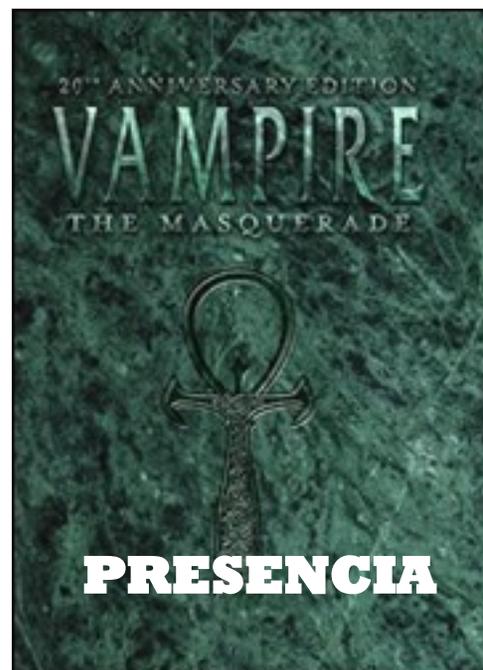


Nivel 3: Encantamiento

Este poder tuerce las emociones, convirtiendo a los demás en criados serviciales del vampiro. Obedecerán cualquiera de sus deseos, actuando por lo que consideran una auténtica y duradera devoción.

Sistema: El jugador tira Apariencia + Empatía (Dif Fuerza de Voluntad permanente del objetivo).

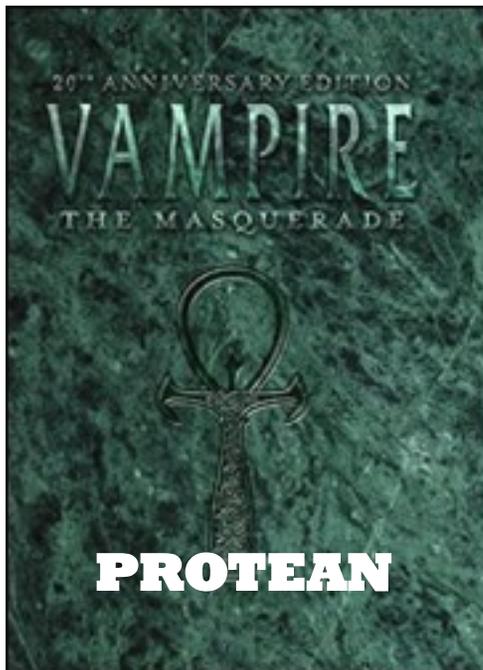
- 1 éxito Un turno
- 2 éxitos Una hora
- 3 éxitos Una noche
- 4 éxitos Una semana
- 5 éxitos Un mes



Nivel 4: Invocación

Este impresionante poder permite al vampiro atraer hacia sí a una persona a la que haya conocido. Esta llamada puede afectar a cualquiera, mortal o sobrenatural, a través de cualquier distancia. Sistema: El jugador tira Carisma + Subterfugio. La dif base es 5, pero aumenta a 7 si se trata de llamar a un completo extraño.

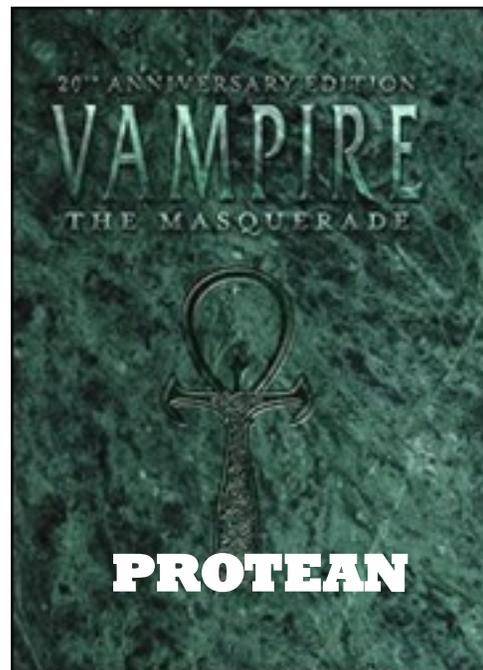
- 1 éxito Se acercará lenta y dubitativa.
- 2 éxitos Se acercará suspicaz y será detenida por obstáculos sencillos.
- 3 éxitos Se acercará a una velocidad razonable.
- 4 éxitos Se acercará rápidamente, superando cualquier obstáculo del camino.
- 5 éxitos La víctima correrá hacia el vampiro haciendo cualquier



Nivel 1: Ojos de la Bestia

El vampiro ve perfectamente en la oscuridad total: no necesita luz para percibir detalles incluso en la cueva o en el sótano más oscuros. La Bestia será evidente en sus ojos de color rojo brillante, algo que con seguridad asustará a los mortales.

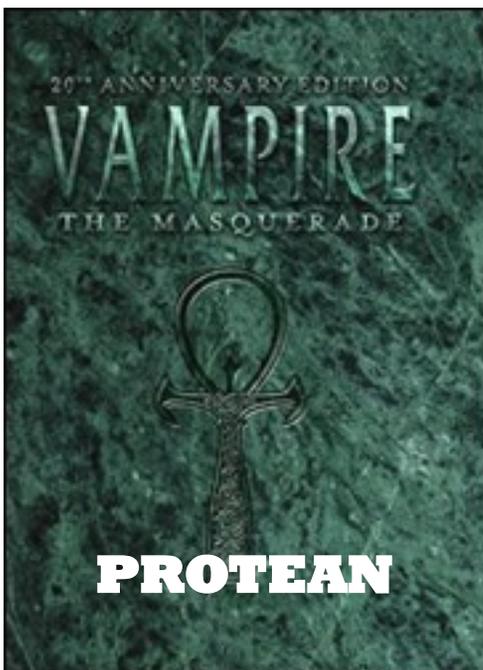
Sistema: El personaje debe declarar su deseo de invocar los Ojos. No hace falta tirada, pero el cambio tarda un turno completo en realizarse. Mientras los Ojos estén manifestados se sufrirá un +1 a la dificultad de las tiradas Sociales con mortales.



Nivel 2: Garras Salvajes

Las uñas del vampiro se transforman en grandes garras bestiales. Estas armas están terriblemente afiladas y destrozan la carne con facilidad, pudiendo llegar a atravesar la piedra y el metal sin demasiados problemas.

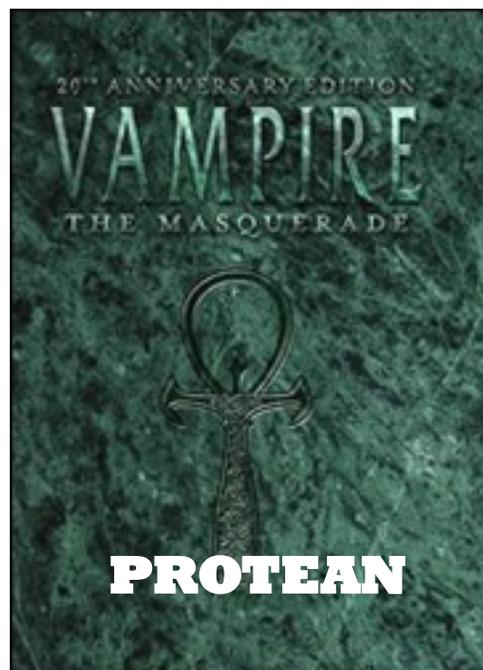
Sistema: Las garras crecen automáticamente como respuesta al deseo del personaje, pudiendo surgir en las manos y en los pies. La transformación requiere del gasto de un punto de sangre y tarda un turno en completarse.



Nivel 3: Fusión con la Tierra

Este poder, uno de los dones más apreciados de los Gangrel, permite al vampiro convertirse en uno con la tierra. El inmortal se hundirá literalmente en el suelo y transmutará su sustancia para vincularse a él.

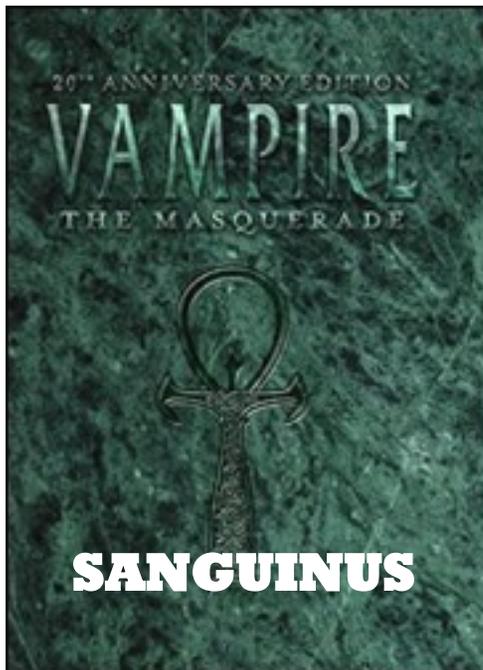
Sistema: No se necesario tirar dados, pero el personaje tiene que gastar un punto de sangre. La inmersión en la tierra es automática y tarda un turno en completarse. Durante este tiempo el personaje entrará en un estado ligeramente superior al letargo.



Nivel 4: La forma de la Bestia

Este poder concede al vampiro la legendaria capacidad para convertirse en lobo o murciélago. Un Vástago cambiado de este modo se transforma en un representante especialmente imponente de la especie.

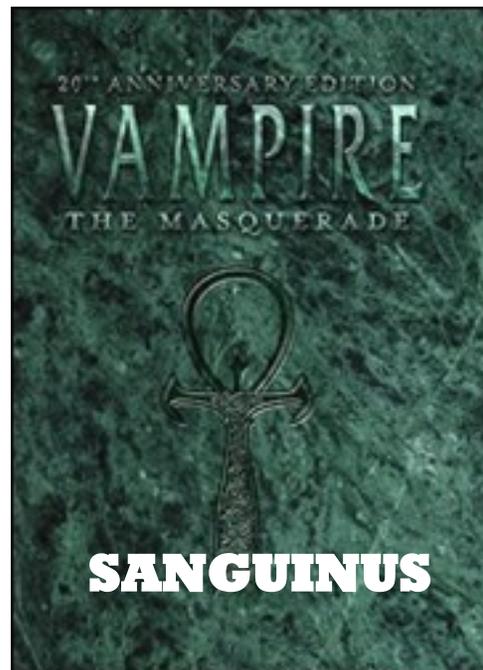
Sistema: El personaje gasta un punto de sangre y sume la forma deseada. La transformación tarda tres turnos en completarse (el gasto de puntos de sangre adicionales reduce el tiempo en un turno por punto, hasta un mínimo de uno).



Nivel 1: Sangre Fraterna

Cualquier Hermano de Sangre puede curar un nivel de herida de cualquier miembro de su círculo, sin que éste tenga que beber su sangre, y a distancia.

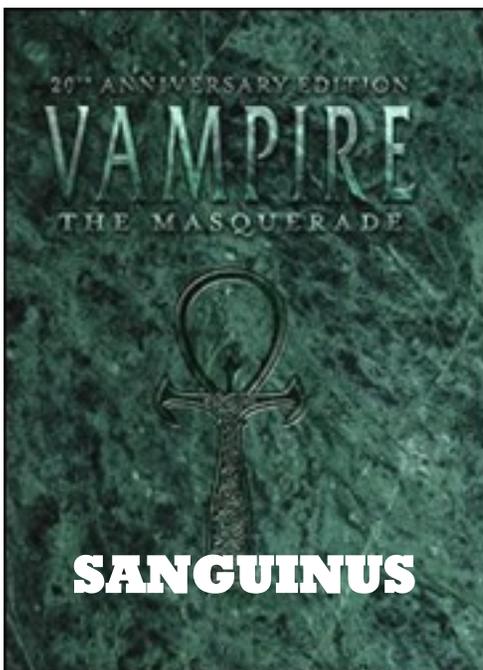
Sistema: El Hermano de Sangre debe gastar un Punto de Sangre. Sólo puede curar un nivel en cada turno.



Nivel 2: Préstamo de Órganos

Este poder hace que uno de los órganos externos del Hermano de Sangre —ojos, brazos, orejas, piernas, lo que sea— desaparezcan de él y aparezcan en el cuerpo de otro, permitiendo mejorar sus sentidos, aumentar su Reserva de Dados para ataques múltiples, o lo que sea adecuado .

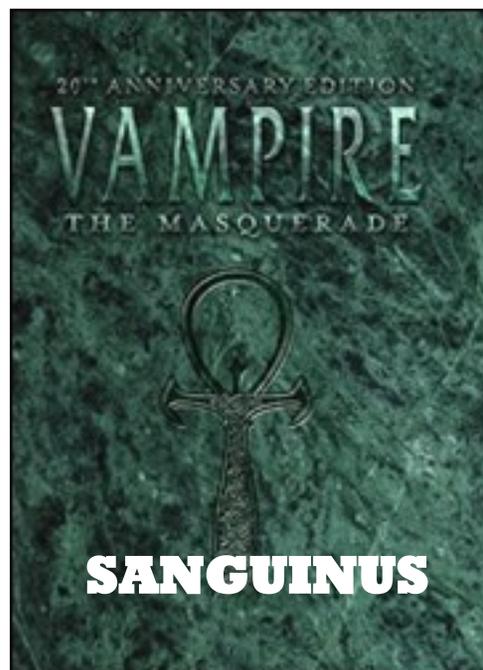
Sistema: Tanto el donante como el receptor deben gastar un Punto de Sangre cada uno, y el donante debe concentrarse. El poder actúa al turno siguiente.



Nivel 3: Coordinar Ataques

Todos los Hermanos del círculo pueden entrar en un enlace mental colectivo, que les permite actuar como una sola entidad. Pueden compartir sus percepciones, tácticas e incluso sus conocimientos, mientras mantengan el vínculo.

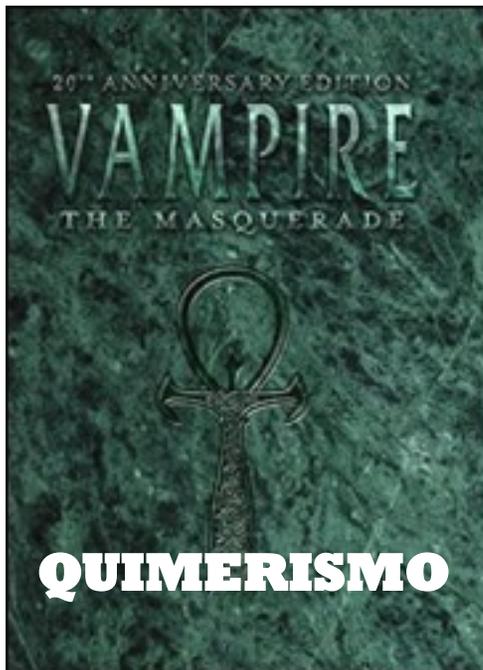
Sistema: Cada uno de los Hermanos del círculo debe gastar un Punto de Sangre.



Nivel 4: Concentrar Generación

Con este poder, el Hermano de Sangre puede utilizar la vitae de su círculo para aumentar su propia generación. Podrá tomar un nivel de generación de cada miembro del círculo para añadirla a la suya propia.

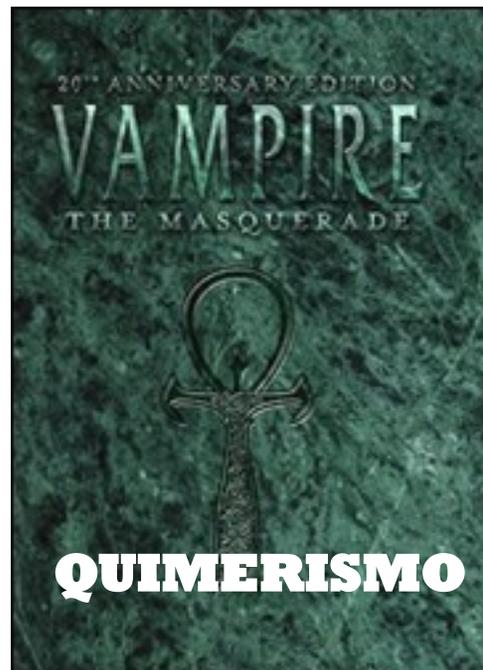
Sistema: No hace falta tirada, pero el Hermano “donante” debe prestarse a esta cesión; si no, el poder no funciona.



Nivel 1: Ignis Fatuus

El vampiro puede conjurar un espejismo estático menor que confunde un sentido. Por ejemplo, podría evocar un hedor sulfuroso, la imagen de una cortina o el tacto de la seda.

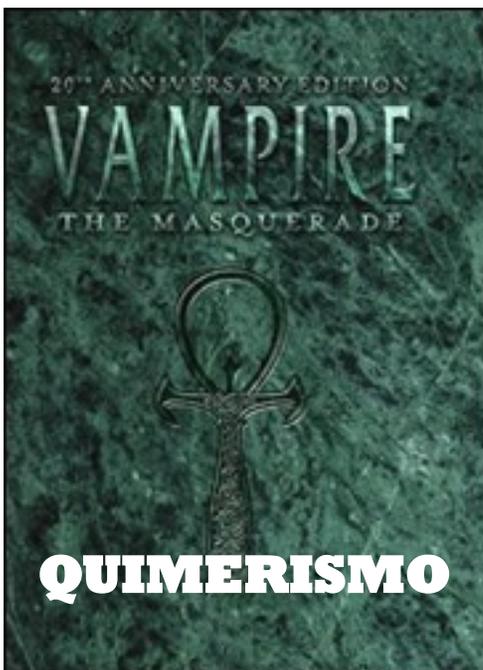
Sistema: El jugador debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad para crear la ilusión, que durará hasta que el Ravnos abandone los alrededores (saliendo de la habitación, por ejemplo) o hasta que alguien la descubra por lo que es.



Nivel 2: Fata Morgana

El Cainita ya puede crear ilusiones a todos los sentidos, aunque sigan siendo estáticas. Por ejemplo, podría hacer que un sótano húmedo pareciera un jardín suntuoso, aunque no sería capaz de crear las llamas móviles de las velas ni el agua de una fuente.

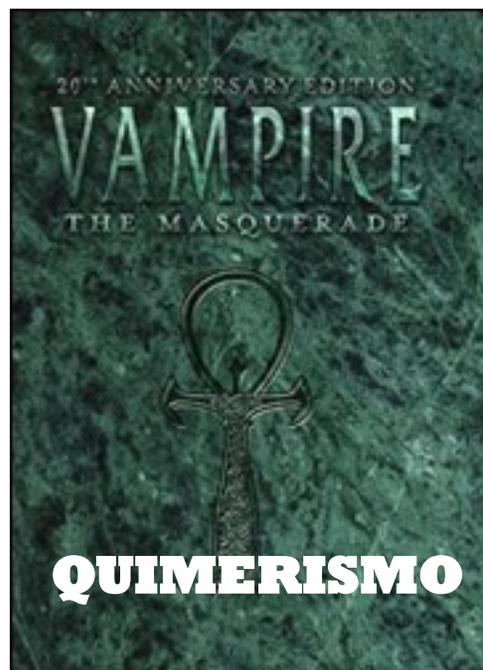
Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y otro de sangre para crear la imagen. Estas ilusiones estáticas permanecerán hasta que sean disueltas del mismo modo que un Ignis Fatuus.



Nivel 3: Aparición

Aparición no es un poder en sí mismo, pero permite a un vampiro dar movimiento a una ilusión creada mediante los poderes anteriores. Por tanto, el Ravnos podría crear la ilusión de un ser vivo, agua en movimiento, tejidos ondulantes y fuegos rugientes.

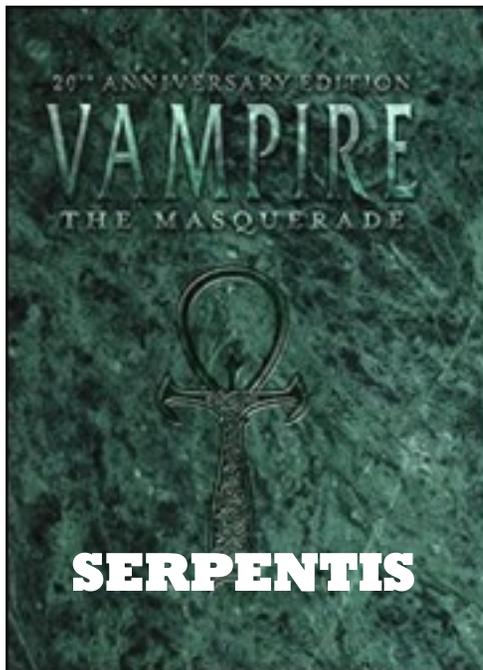
Sistema: El creador gasta un punto de sangre para hacer que la ilusión se mueva de un modo específico. Solo podrá cambiar este patrón si no ha hecho otra cosa desde que creó el espejismo que concentrarse en él.



Nivel 4: Permanencia

Este poder, también empleado junto a Ignis Fatuus y Fata Morgana, permite a un espejismo permanecer aunque el vampiro no lo esté viendo. De este modo, podría disfrazar sus refugios temporales con un falso manto de lujo, o evitar a los intrusos con perros guardianes imaginarios.

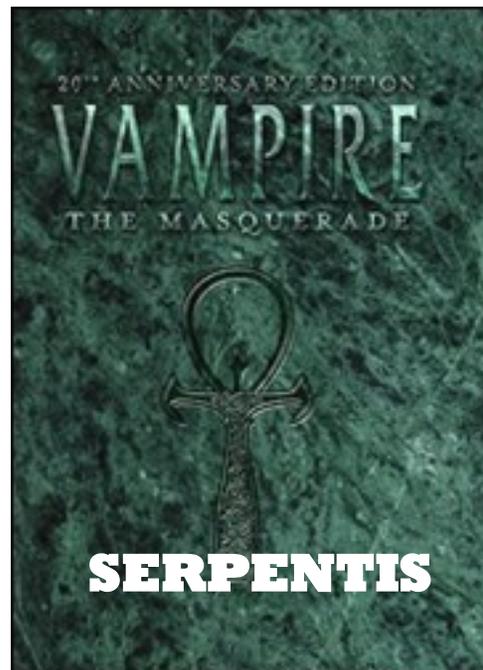
Sistema: El vampiro solo tiene que gastar un punto de sangre para que una ilusión se haga permanente (aunque puede interrumpirse a voluntad).



Nivel 1: Los ojos de la Serpiente

Este poder concede al Seguidor la legendaria mirada hipnótica de la serpiente. Sus ojos se volverán dorados con grandes iris negros y los mortales en las cercanías se sentirán atraídos a él.

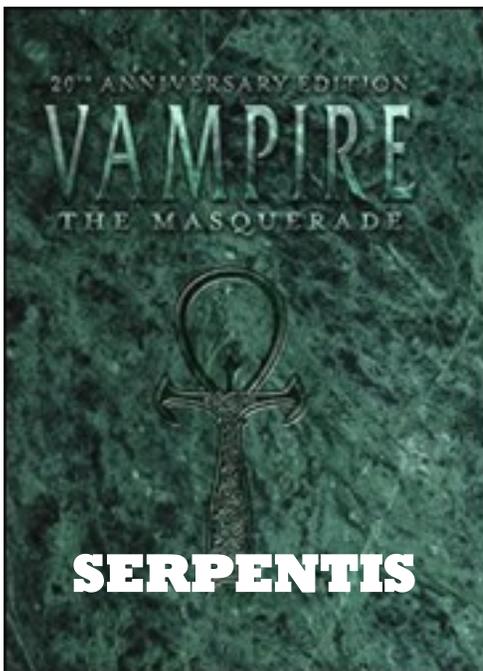
Sistema: No es necesaria tirada alguna, pero este poder puede evitarse si el mortal tiene la precaución de no mirar a los ojos. Los vampiros y otras criaturas sobrenaturales también pueden verse afectados si el Seguidor de Set hace una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9).



Nivel 2: La Lengua del Aspid

El Setita puede extender su lengua a voluntad, dividiéndola además en dos como las de las serpientes. Este apéndice puede alcanzar los 50 cm, y en combate cuerpo a cuerpo es un arma terroríficamente eficaz.

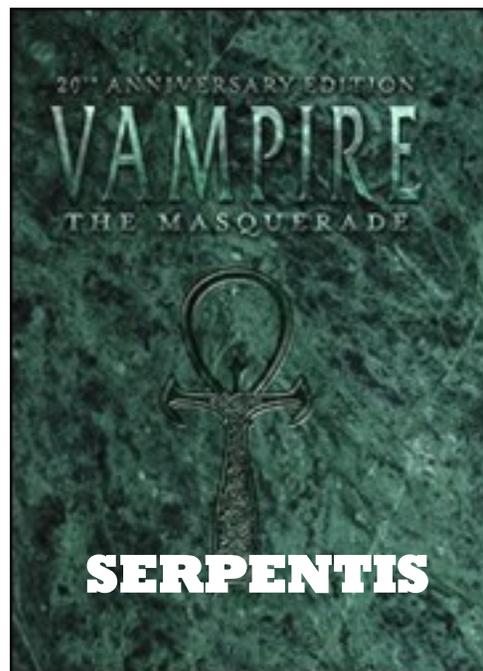
Sistema: El filo de la lengua es capaz de abrir heridas agravadas (Dif 6, Fuerza). Si el Setita logra herir al enemigo podrá beber su sangre el turno siguiente, como si hubiera hundido los colmillos en su cuello. La caricia de la lengua es muy similar a la del Besos.



Nivel 3: La Piel de la Víbora

Invocando su Sangre el vampiro puede transformar su superficie en una piel escamosa y moteada. Un Vástago en esta forma logra una mayor flexibilidad. La Senda del Guerrero (una línea de Setitas que se adhiere al antiguo código egipcio del guerrero) hace un gran uso de este poder.

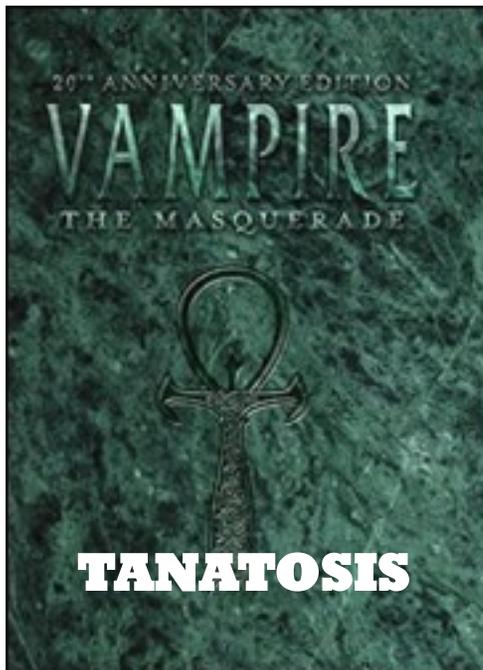
Sistema: El vampiro gasta un punto de sangre y otro de Fuerza de Voluntad, convirtiendo su piel en escamas coloreadas. Reduce la dificultad de las tiradas de absorción a 5.



Nivel 4: Momificar

Con este poder, un vampiro puede asumir una forma casi invulnerable. El personaje entra en un estado similar al letargo. En este estado lo único que puede dañarle es la luz del sol y el fuego.

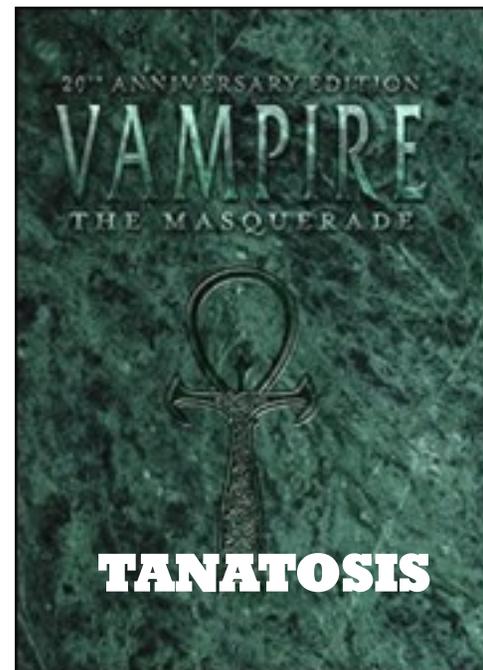
Sistema: No se precisa tirada para asumir la forma momificada, pero el cambio tarda un turno entero en completarse.



Nivel 1: Arruga de Brujas

El personaje puede expandir y contraer su piel y la capa externa de tejido graso que se encuentra debajo. De este modo se puede cambiar el aspecto general o crear bolsas como las de los canguros para ocultar pequeños objetos.

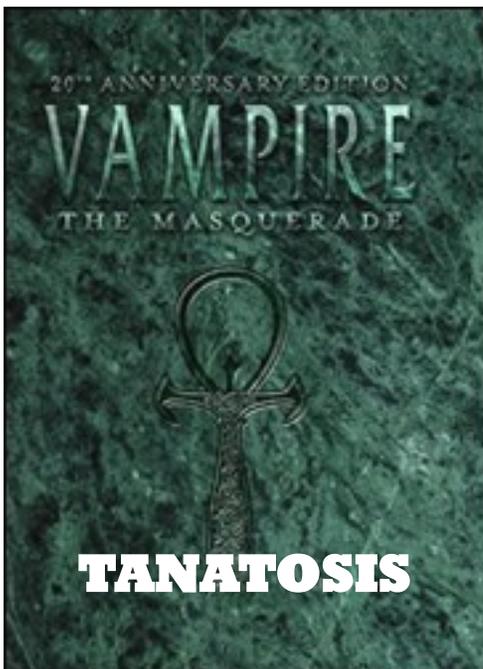
Sistema: Este poder exige un turno para crear las arrugas y el gasto de un punto de sangre. Si se emplea para distorsionar los rasgos del jugador tirará Resistencia + Actuar (dificultad 8).



Nivel 2: Putrefacción

Este poder permite al personaje provocar una rápida descomposición sobrenatural en un objetivo vivo o no-muerto. La víctima perderá la piel y el pelo, se le aflojará la dentadura, le saldrán llagas y ampollas y se cubrirá de hongos.

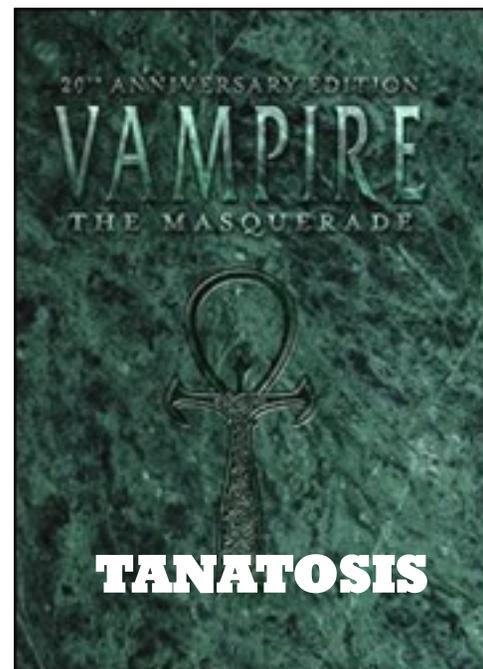
Sistema: Este poder requiere que se toque. Después se tira Destreza + Medicina (la Dif es la Resistencia + Fortaleza del objetivo) y se gasta un punto de sangre. El éxito inflige un nivel de salud de daño letal y resta un círculo a su Apariencia.



Nivel 3: Cenizas a las Cenizas

Permite al personaje transformarse en un polvo pegajoso del volumen aproximado de dos puñados. En esta forma no se sufre daño ni de la luz del sol ni del fuego, y casi todos los ataques físicos son ineficaces.

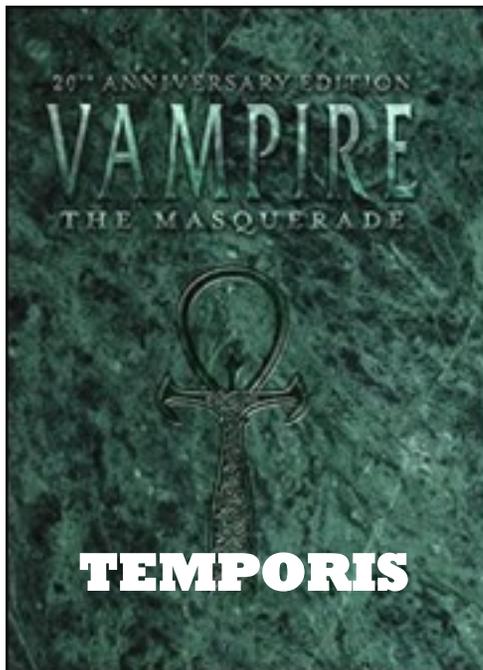
Sistema: La transformación en cenizas requiere un turno y el gasto de dos puntos de sangre. Mientras se esté en esta forma el jugador deberá hacer una tirada de Percepción + Alerta (Dif 9) en cualquier escena en la que quiera que el personaje sea consciente de lo que le rodea.



Nivel 4: Marchitar

Marchitar permite al Samedi reducir y retorcer los miembros de su víctima, dejándolos inmóviles y provocando un extremo dolor.

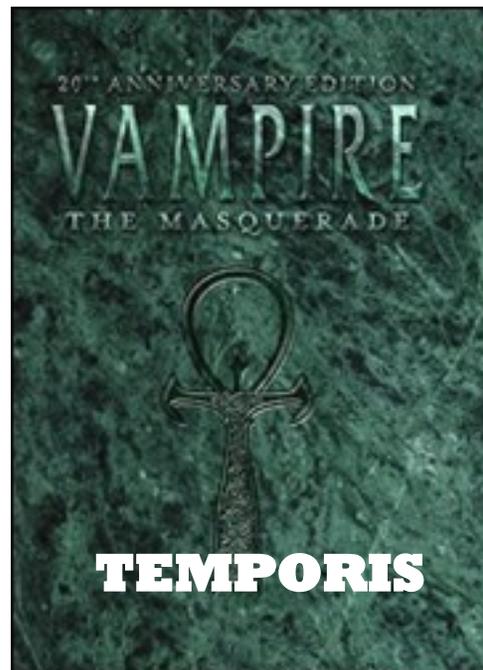
Sistema: El Samedi debe tocar el miembro que desea reducir. El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Medicina (la dificultad es la Resistencia + Fortaleza de la víctima). Se necesitan tres éxitos para reducir un miembro.



Nivel 1: Sentido del Tiempo

El vampiro puede sentir las contracciones y dilataciones en el tiempo. Además, puede detectar el uso de Temporis y otros poderes que alteran el tiempo. También tiene un infalible reloj interno, algo particularmente útil con los niveles superiores de esta Disciplina, pues permite al vampiro saber qué es capaz de hacer con sus poderes, cuánto durarán los efectos.

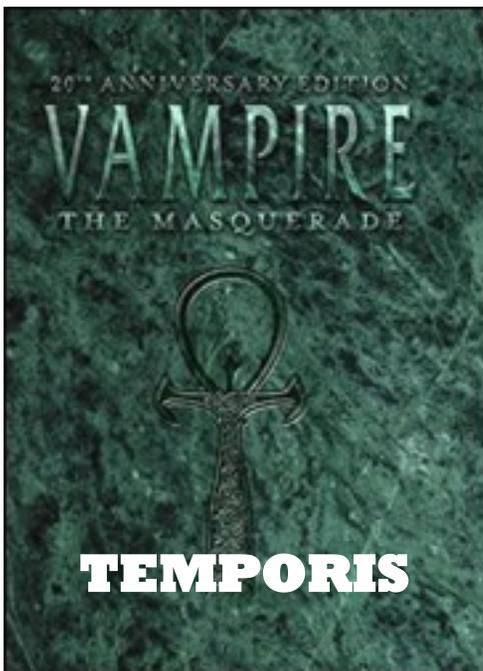
Sistema: No hace falta ninguna tirada, y los efectos son constantes.



Nivel 2: Divagación Continuada

El vampiro tiene el poder de hacer que el sujeto repita continuamente sus actos, sin darse cuenta de que se está repitiendo. Sistema: Tira Manipulación + Empatía (dificultad equivalente a la Fuerza de Voluntad del sujeto). Una situación obviamente peligrosa sacará a la víctima del trance si pasa una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 6).

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

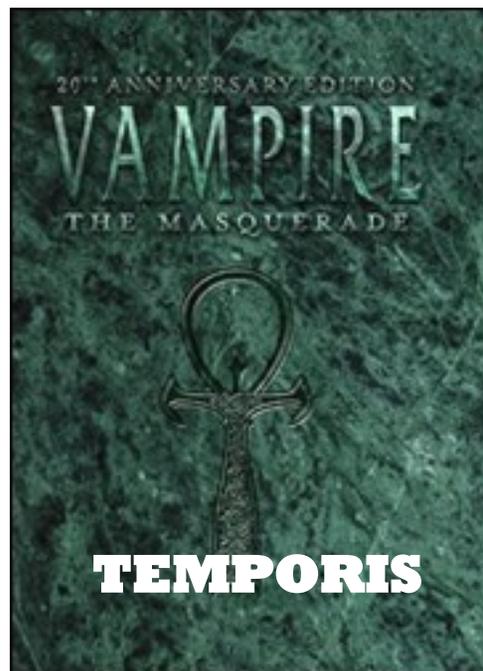


Nivel 3: La Maldición del Zombi

Puede hacer que su víctima perciba el paso del tiempo de forma acelerada. El sujeto se mueve a la mitad de la velocidad normal, y todo lo que dice suena despacio y grave.

Sistema: Tira Carisma + Intimidación (dif equivalente a la Fuerza de Voluntad del sujeto). La duración de los efectos varía según el número de éxitos obtenidos.

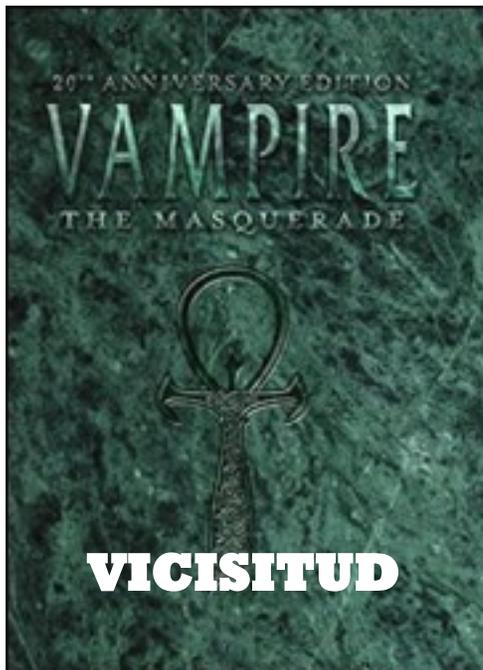
1 éxito Un turno
2 éxitos Una hora
3 éxitos Una noche
4 éxitos Una semana
5 éxitos Un mes



Nivel 4: Cocaminante

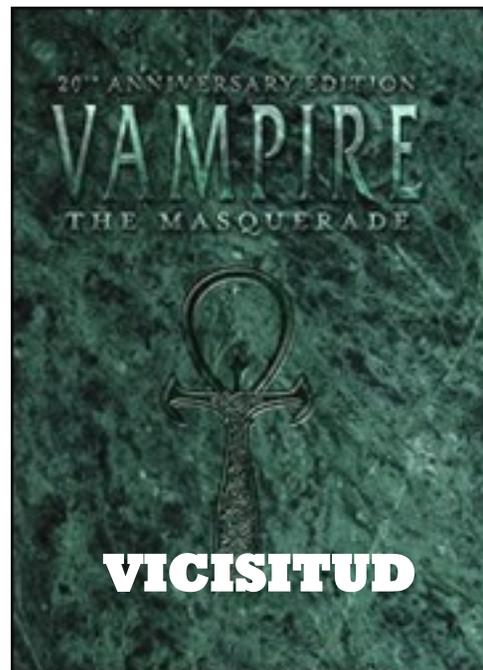
El vampiro puede detener el tiempo por un momento, lo que le permite aparecer simultáneamente en dos lugares. Parece teleportarse de un lugar a otro, pero en realidad está apartándose del flujo normal del tiempo y el espacio.

Sistema: Este poder cuesta un punto de Fuerza de Voluntad. El vampiro no puede abrir puertas ni afectar de ninguna otra forma a objetos físicos, pero puede moverse libremente.



Nivel 1: Semblantes Maleables

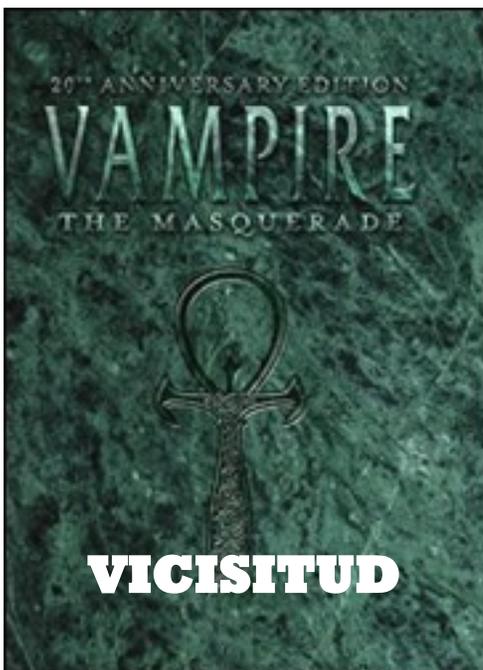
Un vampiro con este poder puede alterar sus propios parámetros corporales: altura, constitución, voz rasgos faciales y de alcance menor: no se pueden ganar o perder más de 30 cm. Sistema: El jugador debe gastar un punto de sangre por cada parte del cuerpo que se quiera cambiar, tirando después Inteligencia + Alteración Corporal (dificultad 6). Para duplicar el aspecto o la voz de otra persona se requiere Percepción + Alteración Corporal (dificultad 8) y cinco éxitos para una reproducción exacta.



Nivel 2: Moldear Carne

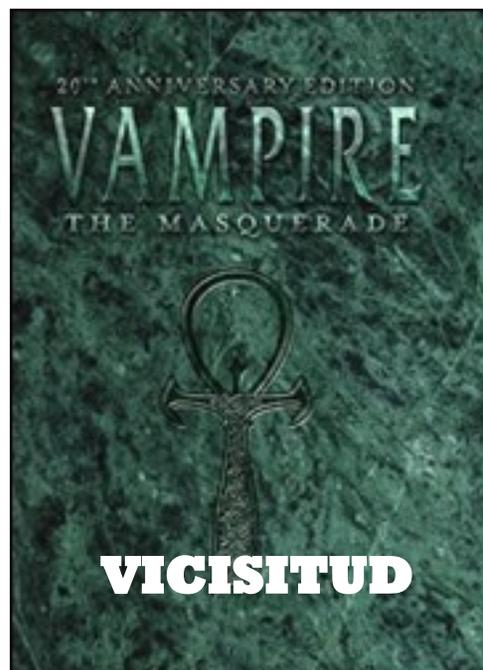
Este poder es similar a Semblante Maleable, pero permite al vampiro realizar alteraciones drásticas y grotescas sobre otras criaturas.

Sistema: El vampiro debe apresar a su víctima mientras el jugador supera una tirada de Destreza + Alteración Corporal (Dif variable: 5 para una manipulación tosca y 9 para las transformaciones más precisas). Un vampiro que desee aumentar la Apariencia de otro lo hará como se describió en el poder anterior; reducirla es mucho más fácil (dif 5).



Nivel 3: Moldear Hueso

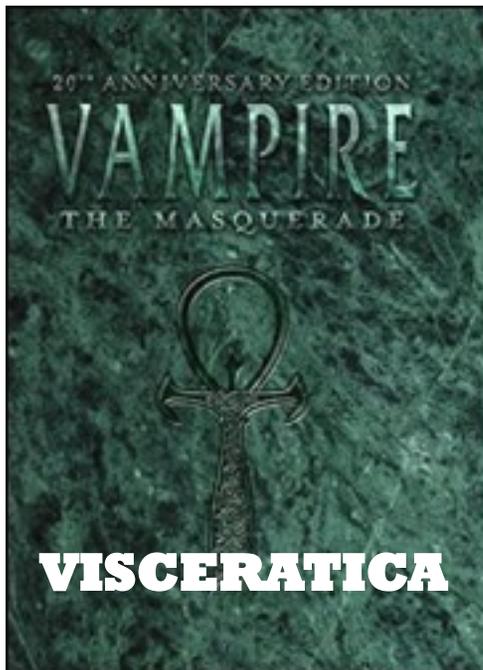
Este terrible poder permite a un vampiro manipular el hueso del mismo modo que la carne. Combinándolo con el poder anterior, el practicante de Vicisitud podrá deformar a una víctima. Sistema: El jugador hace una tirada de Fuerza + Alteración Corporal (las difs son las anteriores). Moldear Hueso puede emplearse sin Moldear Carne como un arma ofensiva. Cada éxito logrado en la tirada anterior (dif 7) infringirá a la víctima un nivel de salud de daño letal, ya que los huesos romperán, cortarán.



Nivel 4: Forma Horrenda

Los Tzimisce utilizan este poder para convertirse en monstruos horripilantes, lo que concede grandes ventajas aumenta hasta los dos metros y medio, la piel se transforma en una costura verde grisácea o gris oscura.

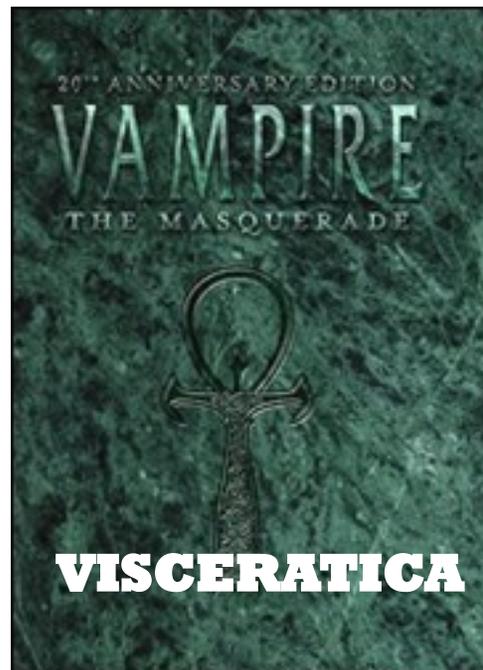
Sistema: Cuesta dos puntos de sangre despertar a la Forma Horrenda. Todos los Atributos Físicos (Fuerza, Destreza, Resistencia) aumentan en 3, pero los Sociales descienden a cero (salvo para tratar con otras Formas Horrendas).



Nivel 1: Susurros de la Cámara

La Gárgola puede detectar a los demás dentro de un área cerrada del tamaño de un apartamento grande, aunque los intrusos no estén a la vista, estén en la oscuridad o se protejan con Ofuscación.

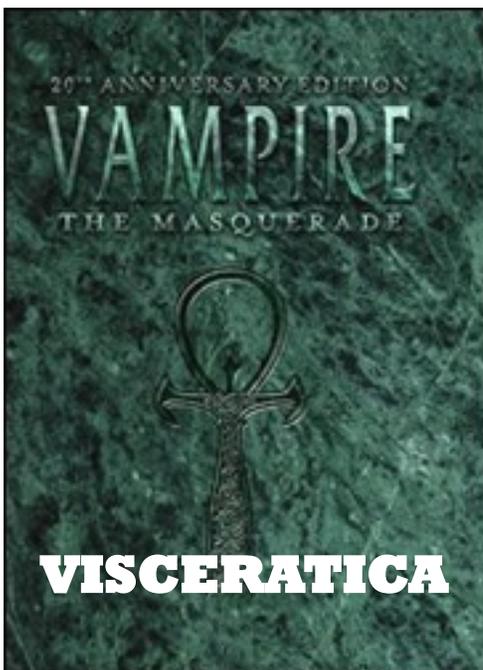
Sistema: se hace una tirada de Percepción + Alerta contra una dificultad de 6. Si el blanco está tratando activamente de evitar ser detectado, puede hacer una tirada opuesta de Autocontrol + Sigilo, con una dificultad de 6.



Nivel 2: Piel de Camaleón

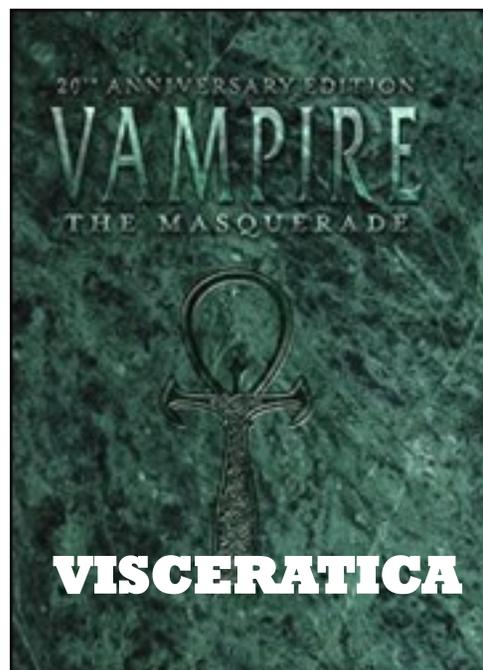
La piel de la Gárgola adopta la textura y el color de su entorno, añadiendo cinco a su Reserva de Dados de Sigilo, siempre que se mueva despacio (la mitad de su velocidad normal o menos).

Sistema: no se hace tirada; solo hace falta gastar un Punto de Sangre.



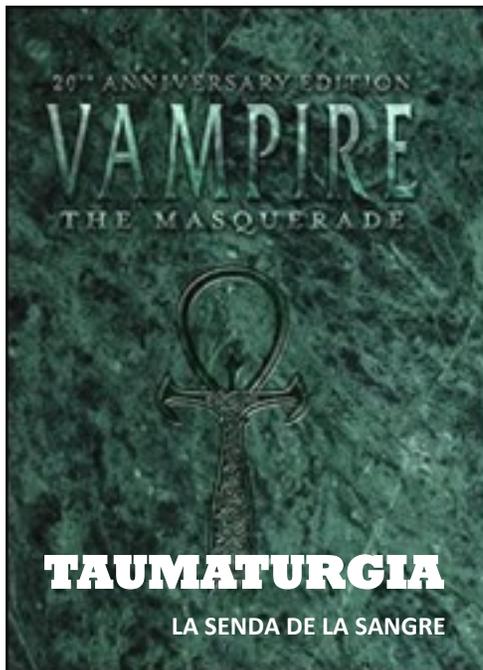
Nivel 3: Voces del Castillo

Como Susurros de la Cámara, pero afecta a un edificio o estructura física enteros.



Nivel 4: Vinculo con la Tierra

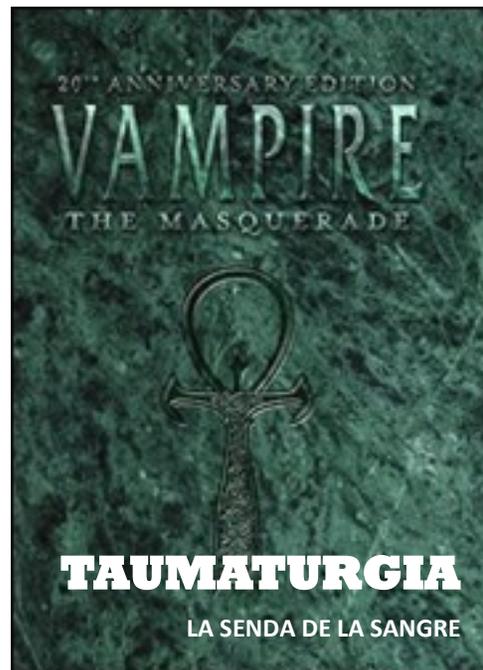
Este poder se parece al poder de Portean de Fusión con la Tierra, pero además permite que el personaje se funda con terrenos de piedra, ladrillo o asfalto. Sin embargo, este poder no permite que el personaje se hunda profundamente en ese entorno protector, sino que se infiltra justo por debajo de la superficie en el lugar en el que permanezca podrá verse una débil silueta de su cuerpo. Sistema: no se necesita ninguna tirada y la transformación es automática, pero debe gastarse un Punto de Sangre.



Nivel 1: El Sabor de la Sangre

Este poder fue desarrollado como un medio de conocer el poder de un enemigo, una habilidad extremadamente importante en las primeras y tumultuosas noches. Con solo catar la sangre del objetivo se puede determinar cuánta vitae la queda, si se trata de un vampiro, cuándo se alimentó por última vez, su generación aproximada

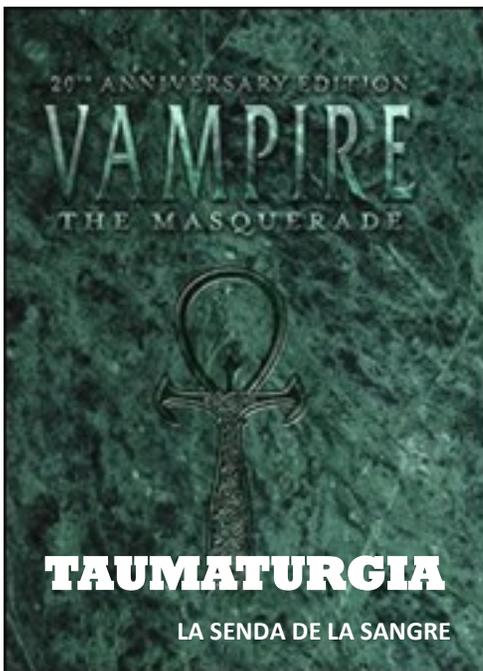
Sistema: El número de éxitos obtenidos en la tirada determina cuánta información logra el taumaturgo, así como su precisión.



Nivel 2: Furia de la Sangre

Este poder obliga a otro Vástago a gastar sangre contra su voluntad. El taumaturgo debe tocar a su objetivo, aunque solo es necesario un leve contacto.

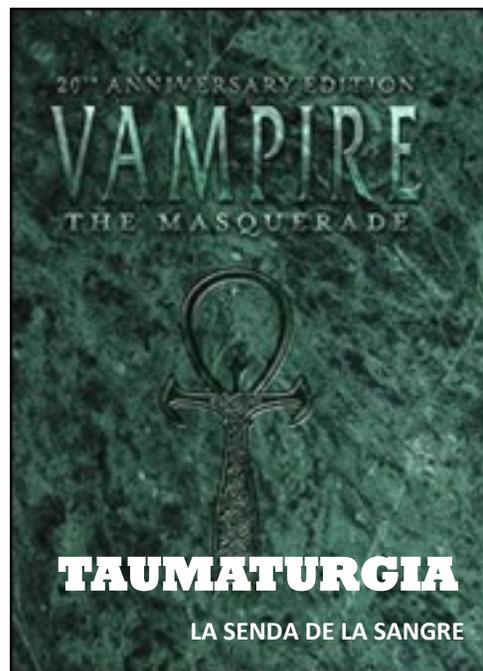
Sistema: Cada éxito obliga al objetivo a gastar un punto de sangre inmediatamente del modo que desee el atacante. Los puntos gastados de este modo pueden exceder el límite normal por turno indicado para la generación de la víctima. Cada éxito también aumenta en uno la dificultad de las tiradas para resistirse al frenesí.



Nivel 3: La Sangre del Poder

Obtiene un control tal sobre su propia sangre que puede “concentrarla”, haciéndola mucho más poderosa durante un breve tiempo. En efecto, con este poder se puede rebajar temporalmente la generación de un vampiro.

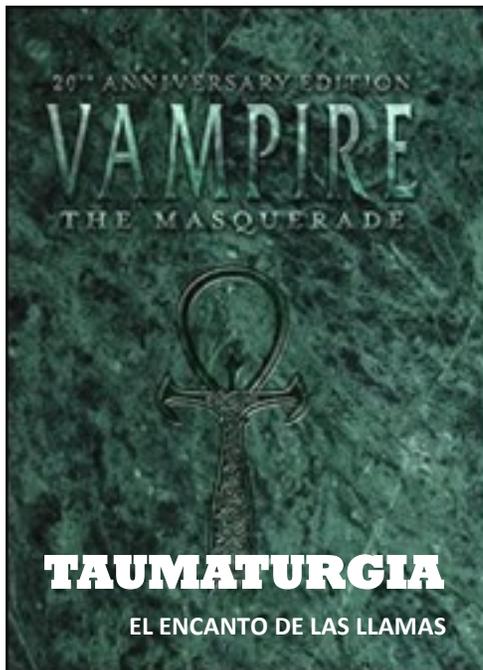
Sistema: Los éxitos logrados en una tirada de Fuerza de Voluntad deben gastarse tanto para disminuir la generación del vampiro como para mantener al cambio. Un éxito permite reducir en uno la generación durante una hora.



Nivel 4: Robo de Vitae

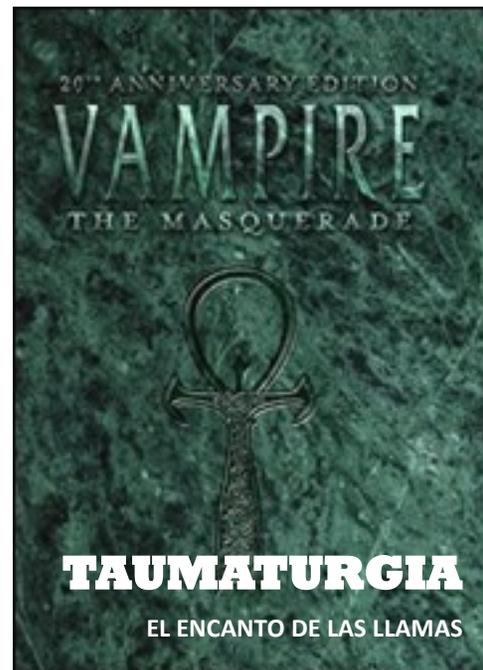
Un taumaturgo que use este poder extrae la vitae de su objetivo. No tendrá porqué estar en contacto con él, ya que la sangre manará en un torrente físico desde la víctima hasta el Vástago .

Sistema: El número de éxitos determina cuántos puntos de sangre consigue transferir el taumaturgo. La víctima debe estar a la vista y a menos de 18 metros. Usar este poder es como beber del objetivo, por lo que si se usa tres veces en el mismo Vástago se creará un vínculo de sangre.



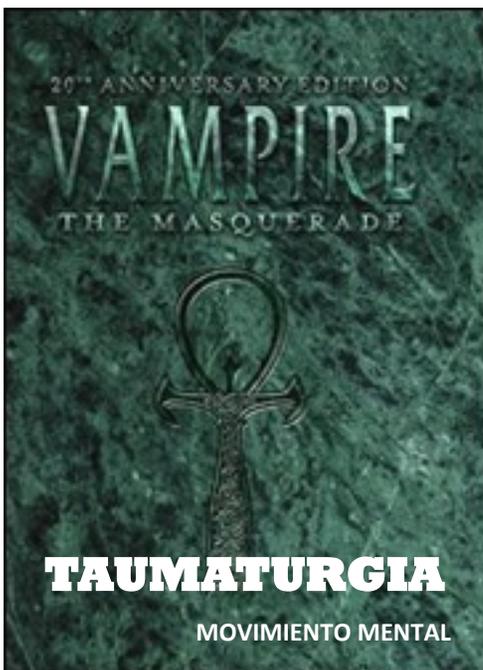
Esta senda concede la habilidad de conjurar llamas místicas (pequeñas al principio, pero llegando a ser terroríficas en los niveles más altos). Se trata de un poder temido por todos, ya que el fuego es uno de los métodos más seguros para llevar a un vampiro a la Muerte Definitiva. Sistema: El número de éxitos determina la precisión con la que el vampiro sitúa las llamas en el punto deseado.

- * Vela (dificultad 3 para absorber, un nivel de salud de daño agravado/turno)
- ** Palma de fuego (dificultad 4, 1 nivel/turno)
- *** Fogata (dificultad 5, 2 niveles/turno)
- **** Hoguera (dificultad 7, 2 niveles/turno)
- ***** Infierno (dificultad 9, 3 niveles/turno)



Esta senda concede la habilidad de conjurar llamas místicas (pequeñas al principio, pero llegando a ser terroríficas en los niveles más altos). Se trata de un poder temido por todos, ya que el fuego es uno de los métodos más seguros para llevar a un vampiro a la Muerte Definitiva. Sistema: El número de éxitos determina la precisión con la que el vampiro sitúa las llamas en el punto deseado.

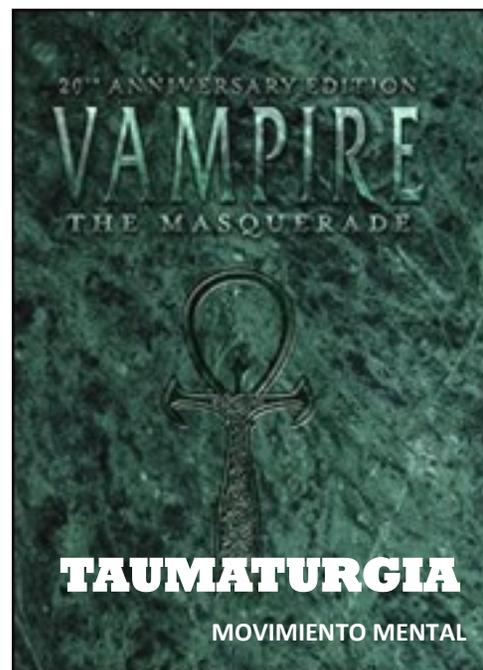
- * Vela (dificultad 3 para absorber, un nivel de salud de daño agravado/turno)
- ** Palma de fuego (dificultad 4, 1 nivel/turno)
- *** Fogata (dificultad 5, 2 niveles/turno)
- **** Hoguera (dificultad 7, 2 niveles/turno)
- ***** Infierno (dificultad 9, 3 niveles/turno)



Esta senda da al taumaturgo la habilidad de mover objetos telequinéticamente mediante el poder místico de la sangre. En los niveles superiores llega a ser posible el vuelo (pero cuidado con quién te ve...)

Sistema: El número de éxitos indica la duración del control del vampiro sobre el objeto (o sujeto). Cada uno permite un turno de manipulación.

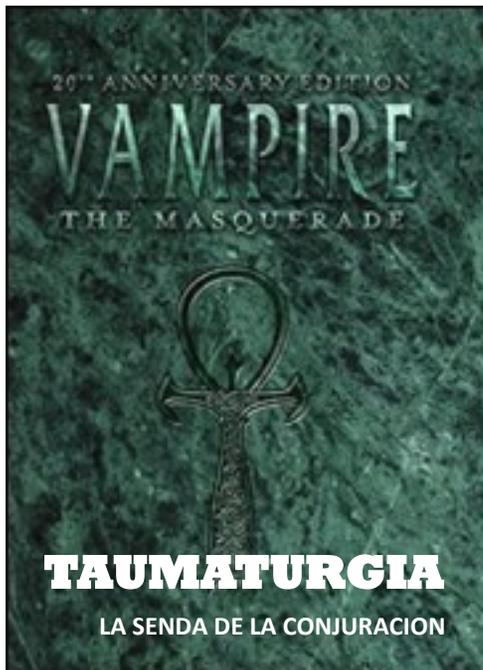
- * ½ kg.
- ** 10 kg.
- *** 100 kg.
- **** 250 kg.
- ***** 500 kg.



Esta senda da al taumaturgo la habilidad de mover objetos telequinéticamente mediante el poder místico de la sangre. En los niveles superiores llega a ser posible el vuelo (pero cuidado con quién te ve...)

Sistema: El número de éxitos indica la duración del control del vampiro sobre el objeto (o sujeto). Cada uno permite un turno de manipulación.

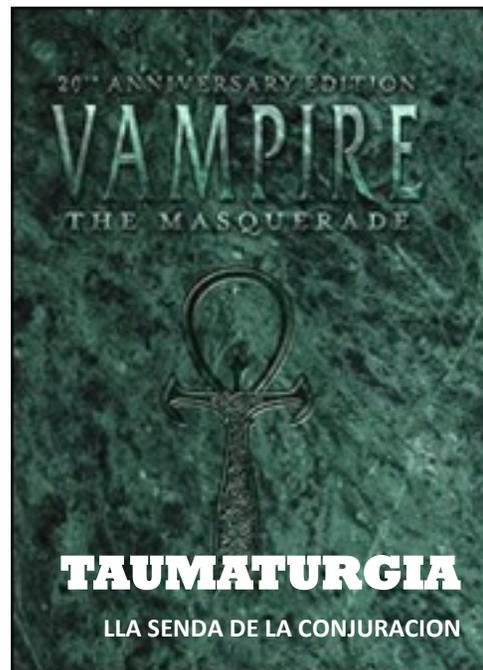
- * ½ kg.
- ** 10 kg.
- *** 100 kg.
- **** 250 kg.
- ***** 500 kg.



Nivel 1: Invocar la forma sencilla

En este nivel de dominio el taumaturgo puede crear objetos sencillos e inanimados. No podrán tener partes móviles ni estar compuestos de múltiples materiales.

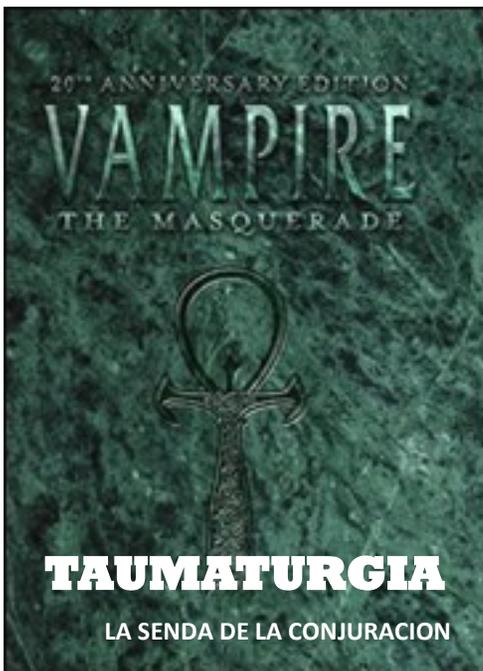
Sistema: Cada turno que el vampiro conjurador quiera mantener la existencia del objeto deberá gastar un punto de Fuerza de Voluntad.



Nivel 2: Permanencia

En este nivel el conjurador ya no tiene que seguir gastando puntos para mantener la existencia del objeto, que será permanente (aunque solo se puedan seguir creando cosas sencillas).

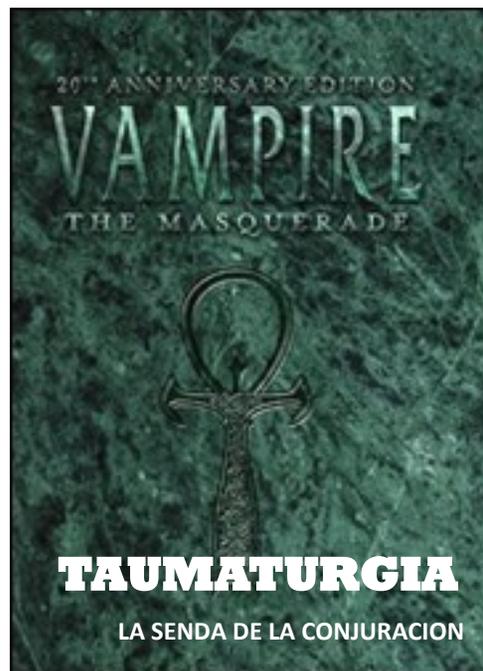
Sistema: El jugador debe invertir tres puntos de sangre para que el objeto se haga real.



Nivel 3: La Magia del Herrero

El Vástago ya puede conjurar objetos complejos de múltiples componentes y partes móviles. Por ejemplo se podrán crear pistolas, bicicletas, sierras eléctricas y teléfonos móviles.

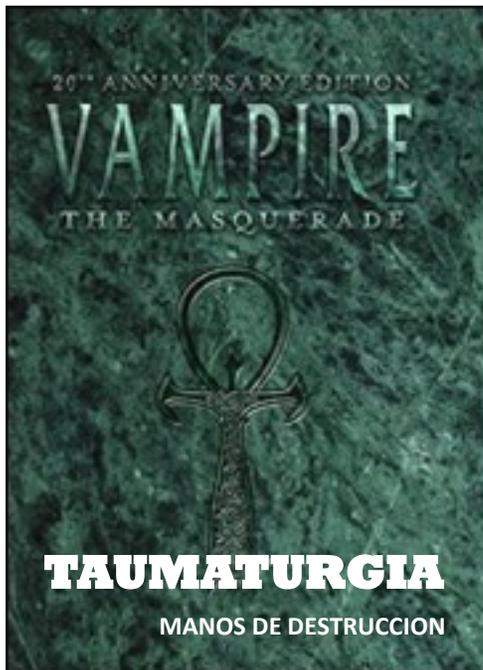
Sistema: Los objetos creados mediante este poder son permanentes y cuestan cinco puntos de sangre. Los más complejos suelen requerir una tirada de Conocimientos (Pericias, Ciencia, etc.) además de la básica.



Nivel 4: Invertir Conjunción

Este poder permite al conjurador "desintegrar" un objeto llamado previamente con esta senda.

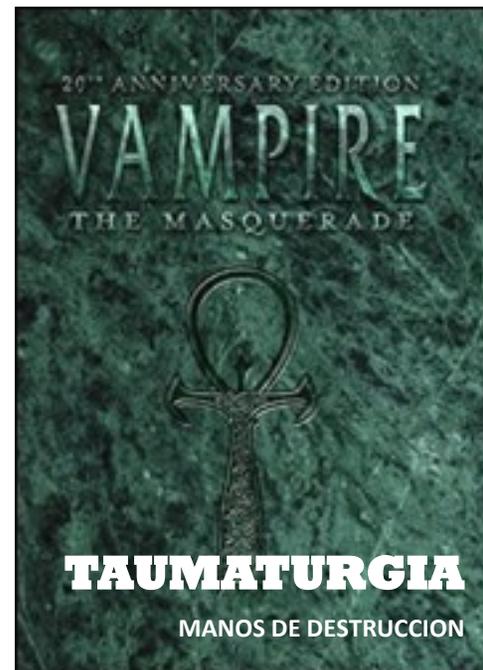
Sistema: Se trata de una tirada extendida en la que el conjurador debe acumular tantos éxitos como recibiera el invocador original a la hora de crear el objeto en cuestión.



Nivel 1: Deterioro

Este poder acelera la decrepitud de su objetivo, haciendo que se pudra, se descomponga o se destruya de algún modo. El objetivo debe ser inanimado, aunque se puede afectar a la materia orgánica muerta.

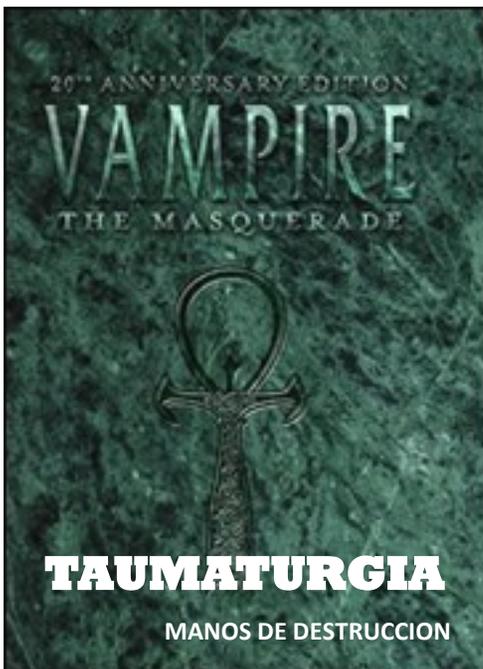
Sistema: Si la tirada tiene éxito el objeto tocado por el taumaturgo envejece diez años por cada minuto de contacto. Si el vampiro rompe el contacto físico y desea volver a envejecer el objeto deberá gastar otro punto de sangre y realizar la tirada.



Nivel 2: Retorcer la Madera

Este poder revira y comba los objetos de madera. Aunque el material queda básicamente intacto, el objeto suele terminar inservible. Este poder también se puede emplear para hinchar o contraer la madera, además de doblarla en formas imposibles.

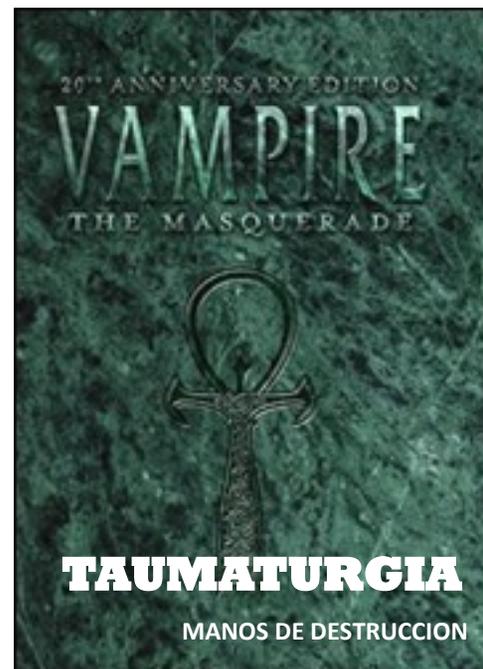
Sistema: Se pueden retorcer 25 kh de madera por cada punto de sangre gastado en el poder (el taumaturgo puede gastar toda la que quiera, hasta su máximo por turno).



Nivel 3: Toque Corrosivo

El taumaturgo segrega un fluido bilioso y ácido por cualquier zona de su cuerpo. Este material viscoso corroe el metal, destruye la madera y causa terribles quemaduras químicas al tejido vivo.

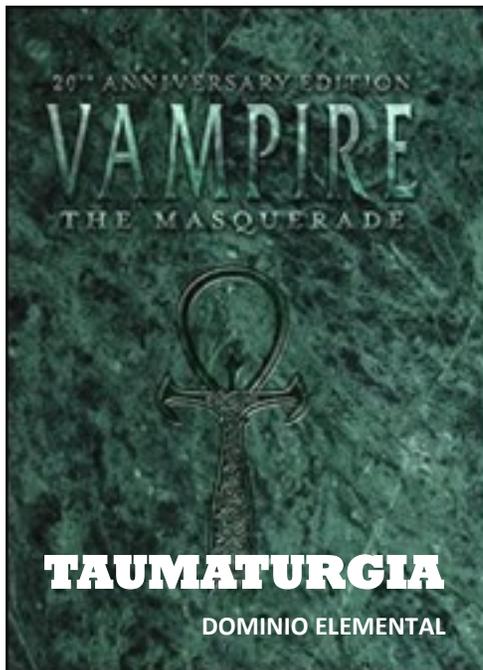
Sistema: El jugador gasta sangre, que se transmuta literalmente en este ácido volátil. Un punto de sangre crea el suficiente como para atravesar una plancha de acero de 5 mm, o 10 cm de madera. El daño de un ataque cuerpo a cuerpo aumentado con este ácido es agravado.



Nivel 4: Atrofia

Este poder pudre un miembro a una víctima, dejando poco más que un cascarón de hueso y piel disecada, casi momificada. Los efectos son instantáneos, y en los mortales irreversibles.

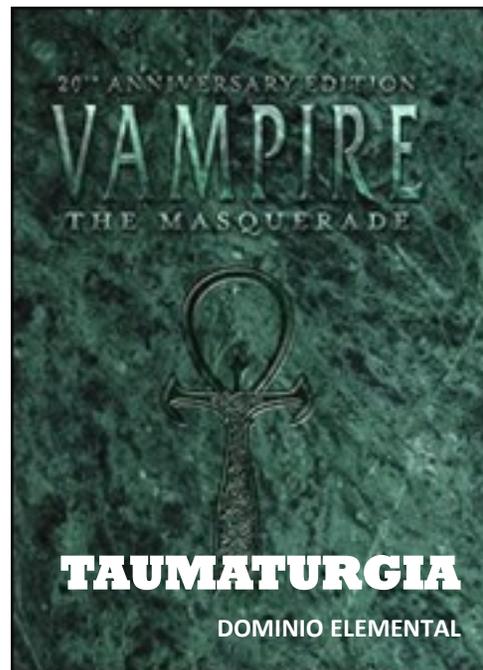
Sistema: La víctima puede resistirse a la Atrofia logrando tres o más éxitos en una tirada de Resistencia + Atletismo (dificultad 8). Un fallo indica que el miembro queda total y permanentemente destruido.



Nivel 1: Fuerza Elemental

El vampiro puede extraer la fuerza y la resistencia de la tierra, o de los objetos que le rodean, para incrementar su capacidad física sin necesidad de recurrir a grandes cantidades de sangre.

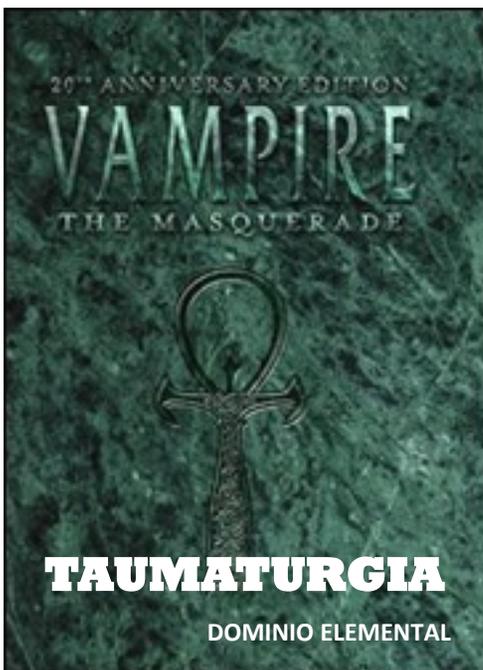
Sistema: El jugador asigna un total de tres círculos temporales de bonificación entre la Fuerza y la Resistencia del personaje. El número de éxitos en la tirada para activar el poder es igual al número de turnos que permanecen esos círculos.



Nivel 2: Idiomas Inanimados

Un vampiro puede hablar, aunque de manera limitada, con el espíritu de cualquier objeto inanimado. La conversación puede no ser demasiado interesante, ya que a la mayoría de las rocas y las sillas no les preocupa lo que pasa a su alrededor, pero el vampiro puede obtener una impresión general de lo que ha “experimentado” el sujeto.

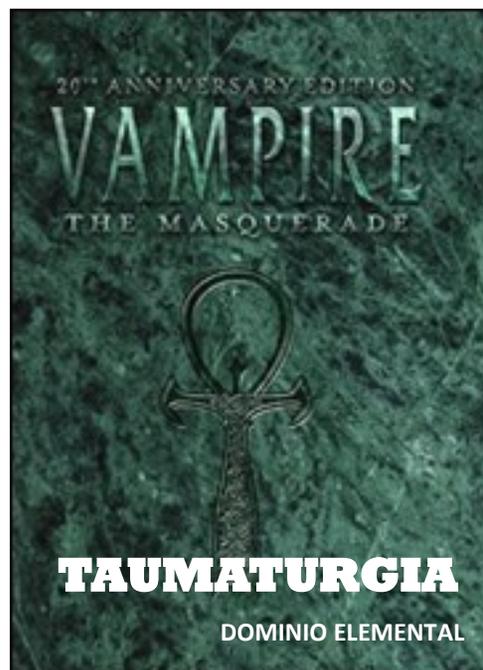
Sistema: El número de éxitos dicta la cantidad y relevancia de la información que recibe el personaje.



Nivel 3: Animar lo Inerte

Los objetos afectados por este poder se mueven como ordene el vampiro que lo utilice. Un objeto no puede realizar una acción que sería completamente inconcebible para algo que tuviera su forma.

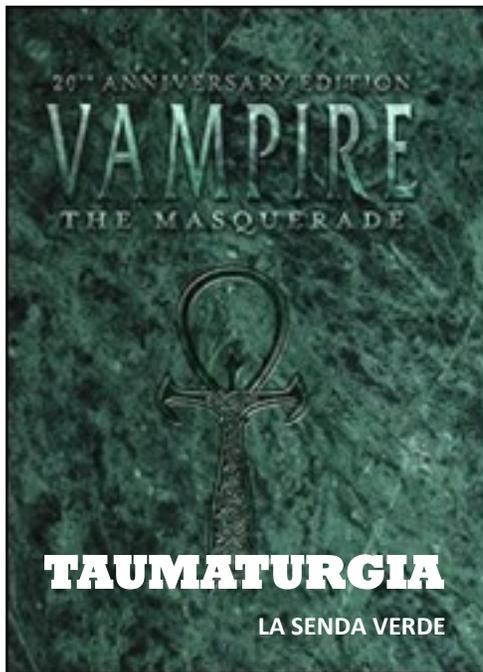
Sistema: este poder requiere el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad con menos de cuatro éxitos en la tirada. Cada uso de este poder anima a un objeto; el taumaturgo puede controlar simultáneamente a un número de objetos animados igual a su valor de Inteligencia.



Nivel 4: Forma Elemental

El vampiro puede adoptar la forma de cualquier objeto inanimado que tenga una masa similar a la suya. Sería factible adoptar la forma de un escritorio, una estatua, pero una casa o un bolígrafo están más allá de la capacidad de este poder.

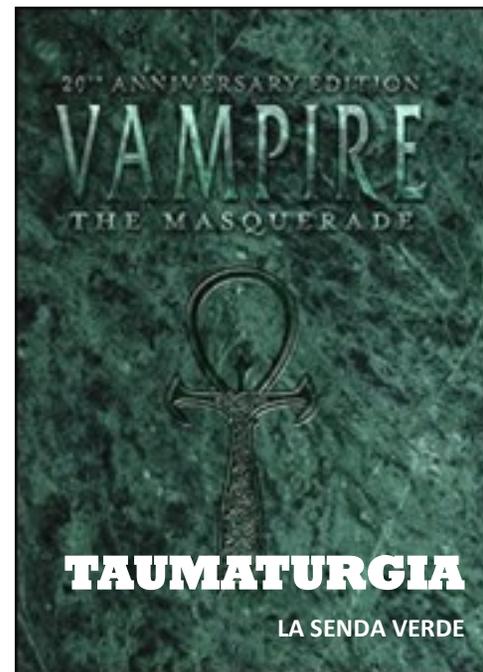
Sistema: el número de éxitos determina lo completa que es la transformación del personaje en la forma que quiere simular. Se necesitan al menos tres éxitos para que el personaje use sus sentidos o Disciplinas.



Nivel 1: Sabiduría Vegetal

Sólo con un toque, un vampiro puede comunicarse con el espíritu de una planta. Las conversaciones sostenidas de este modo a menudo son crípticas pero valiosas –la sabiduría y experiencia de algunos árboles supera a la de los oráculos legendarios.

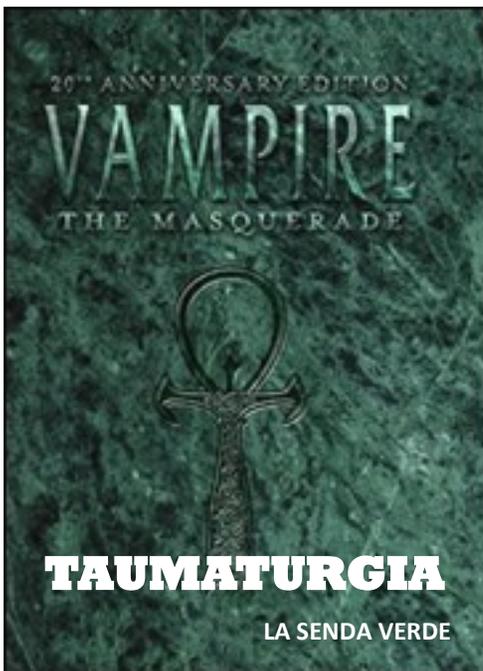
Sistema: el número de éxitos obtenidos determinan la cantidad de información que puede sacarse del contacto. Tirara Inteligencia + Ocultismo para interpretar los resultados de la comunicación.



Nivel 2: Acelerar el paso de las Estaciones

Este poder permite a un taumaturgo acelerar el crecimiento de una planta, haciendo que las rosas florezcan en cuestión de minutos, o que los árboles crezcan en una noche.

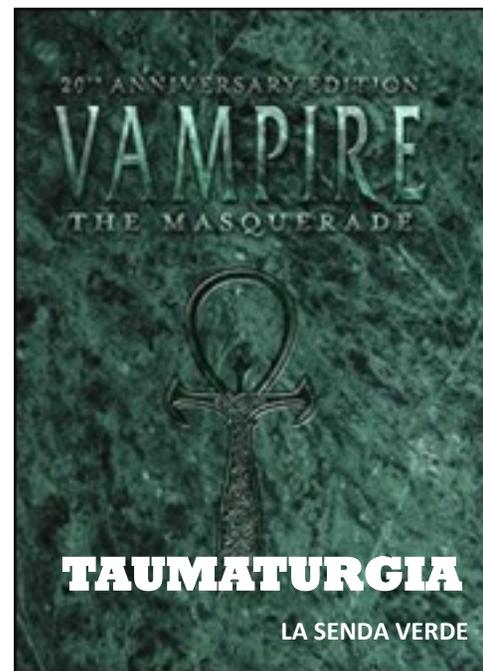
Sistema: el personaje toca a la planta objetivo. El jugador tira de manera normal, y el número de éxitos determina cuánto crece o se descompone la planta.



Nivel 3: La Danza de las Enredaderas

El taumaturgo puede animar una masa de vegetación de su propio tamaño, usándola con intenciones utilitarias o combativas con igual facilidad.

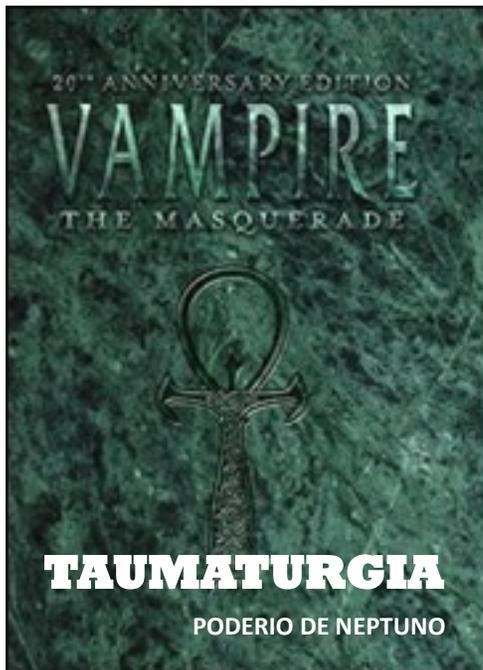
Sistema: con este poder puede animarse una cantidad total de plantas con una masa igual o menor a la del personaje. Las plantas permanecen activas durante un turno por éxito obtenido en la tirada, y están bajo el control absoluto del personaje.



Nivel 4: Refugio Verde

Este poder elabora un refugio temporal a partir de una cantidad suficiente de materia vegetal. Además de proporcionar protección física de los elementos (e incluso de la luz solar), el Refugio Verde también establece una barrera mística que es casi impenetrable para cualquiera que el invocador desee excluir.

Sistema: para usar este poder el personaje debe encontrarse en una zona de vegetación densa. El Refugio Verde crece alrededor del personaje en tres turnos.

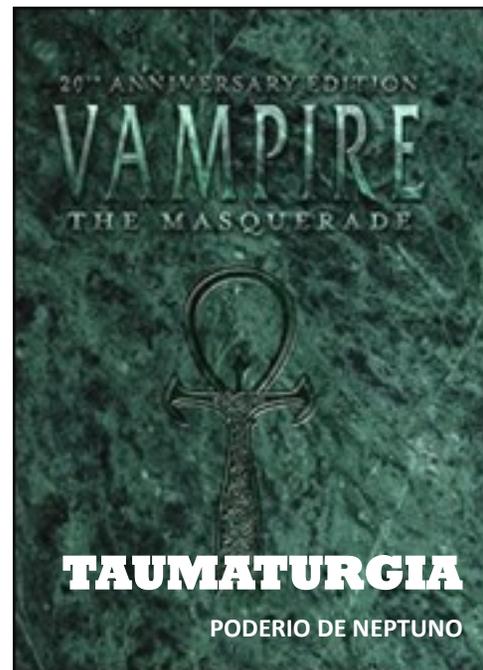


Nivel 1: Los Ojos del Mar

El taumaturgo puede observar una masa de agua y ver acontecimientos que han tenido lugar dentro, cerca o sobre ella desde el punto de vista del agua.

Sistema: el número de éxitos obtenido determina lo lejos que puede mirar un personaje en el pasado.

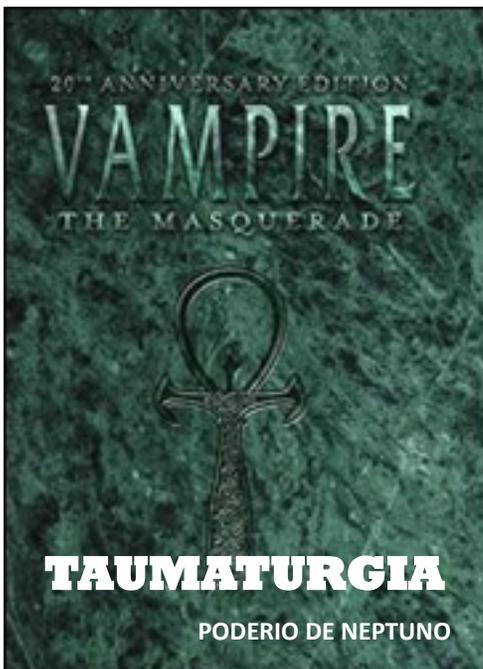
- 1 éxito Un día
- 2 éxitos Una semana
- 3 éxitos Un mes
- 4 éxitos Un año
- 5 éxitos 10 años



Nivel 2: Prisión de Agua

El taumaturgo puede ordenar a una cantidad lo suficientemente grande de agua que se anime y encarcele a un sujeto. Este poder requiere una cantidad importante de fluido para que sea totalmente eficaz.

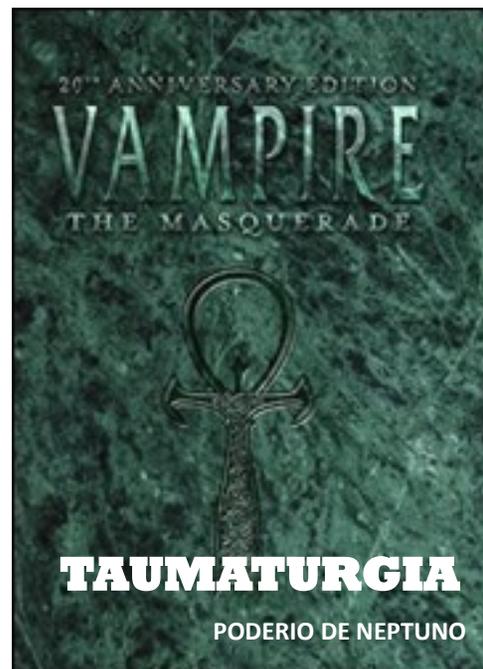
Sistema: el número de éxitos obtenido en la tirada es el número de éxitos que debe sacar la víctima en una tirada de Fuerza (dificultad 8; la Potencia se suma a los éxitos) para liberarse.



Nivel 3: Sangre en Agua

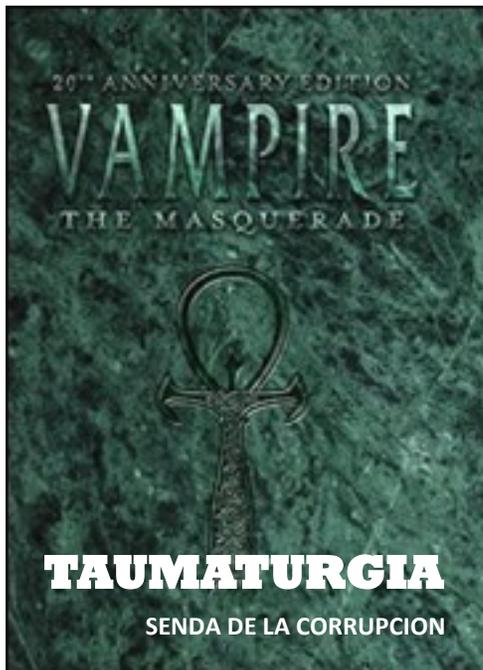
El taumaturgo ha conseguido poder suficiente sobre el agua como para poder transmutar otros líquidos en este elemento básico.

Sistema: el personaje debe tocar a la víctima deseada, y el jugador tira normalmente. Cada éxito convierte uno de los puntos de sangre de la víctima en agua. Un éxito mata a un mortal en cuestión de minutos. Los vampiros que pierden puntos de sangre y sufre penalización en la reserva de dados como si hubiera recibido daño.



Nivel 4: Muro Fluido

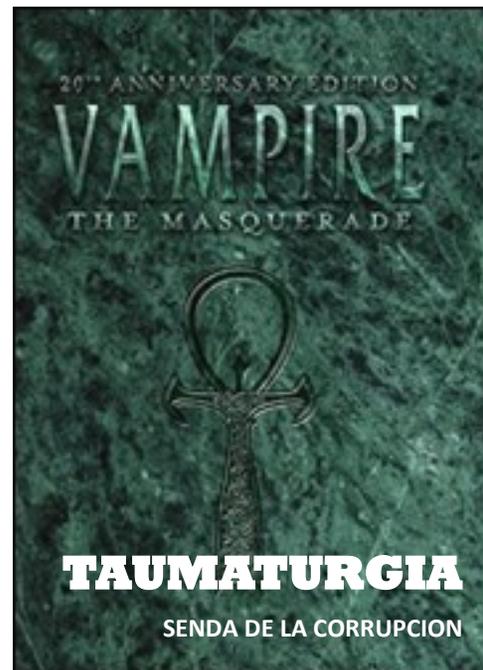
Los relatos de la incapacidad de los vampiros para cruzar corrientes de agua pueden proceder de los testimonios confusos de este poder en acción. Animando agua a un grado mayor que el que es posible mediante el uso de Prisión de Agua, ordenándola que se eleve para formar una barrera impenetrable para casi cualquier ser. Sistema: tocar la superficie de una masa de aguas tranquilas, gasta tres puntos de Fuerza de Voluntad y los puntos de sangre necesarios y tira de manera normal.



Nivel 1: Contradecir

El taumaturgo puede interrumpir los procesos mentales de un sujeto, obligando a la víctima a invertir su proceder actual. Se puede obligar a un arconte a ejecutar un prisionero que estaba a punto de exonerar.

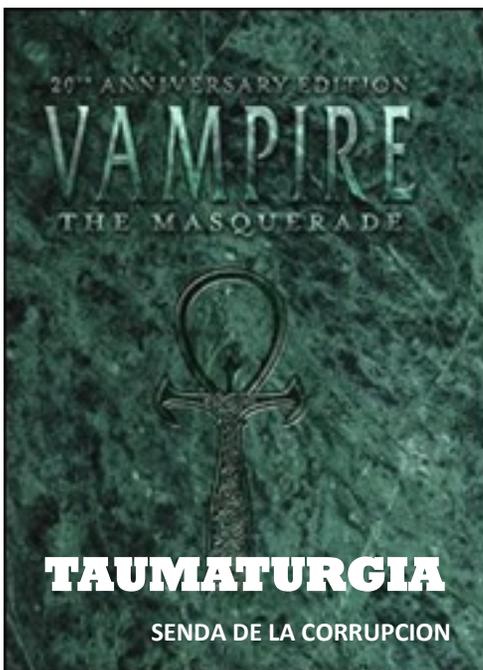
Sistema: este poder puede usarse sobre cualquier sujeto que se encuentre dentro de la línea de visión del personaje. El jugador tira de manera normal. El objetivo tira Percepción + Subterfugio (la dificultad es la cantidad de éxitos que obtuvo el taumaturgo +2)



Nivel 2: Subvertir

Este poder sigue el mismo principio que Contradecir, la liberación del lado oscuro y autodestructivo del sujeto. Sin embargo, los efectos de Subvertir son más duraderos que el destello momentáneo de Contradecir.

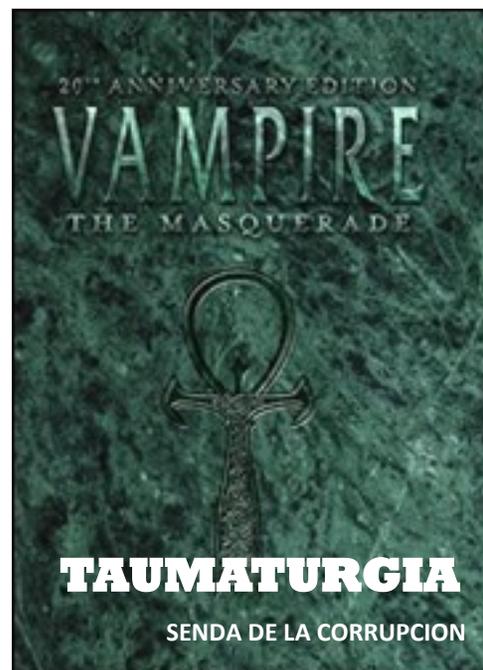
Sistema: este poder requiere que el personaje cruce la mirada con la víctima deseada. El jugador tira de manera normal. El objetivo se resiste con una tirada de Percepción + Subterfugio (la dificultad es la Manipulación + Subterfugio del objetivo).



Nivel 3: Disociar

“Divide y vencerás” es una máxima bien entendida por los Tremere, y disociar es una herramienta poderosa con la que dividir a los enemigos del clan. Este poder se usa para romper los lazos sociales de las relaciones interpersonales .

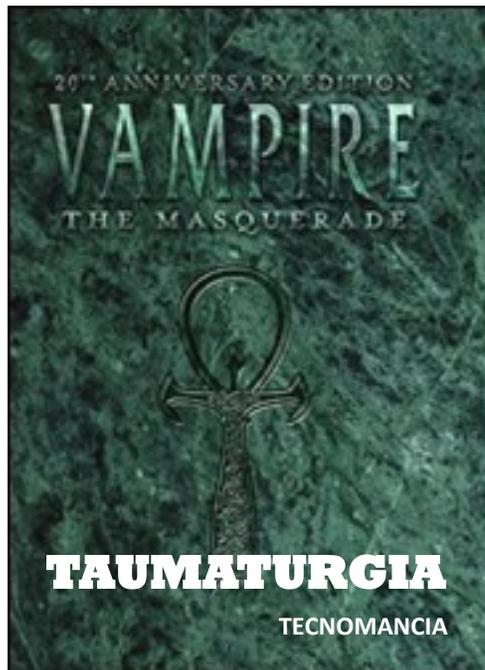
Sistema: el personaje debe tocar al objetivo, y el jugador hace una tirada de manera normal. El objetivo se resiste con una tirada de Fuerza de Voluntad (la dificultad es la Manipulación + Empatía de la víctima)



Nivel 4: Adicción

Este poder es una variante mucho más potente y dañina de Subvertir. Adicción genera justo eso, una adicción, en la víctima. Simplemente exponiendo al objetivo a una sensación, sustancia o acción particular, el taumaturgo crea una fuerte dependencia psicológica.

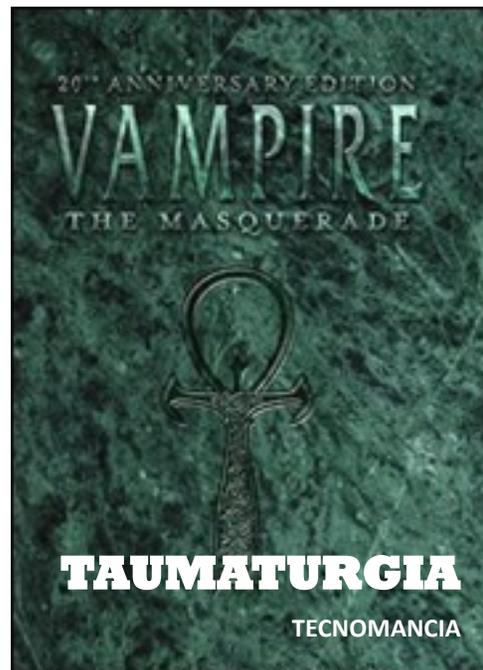
Sistema: el sujeto debe encontrar o ser expuesto a la sensación, sustancia o acción a la que el personaje quiera volverle adicto. Luego, el taumaturgo toca a su objetivo.



Nivel 1: Analizar

Los mortales están desarrollando continuamente nuevos inventos, y cualquier vampiro que emplee la Tecnomancia debe ser capaz de entender sobre qué actúa su magia. El poder más básico de esta senda permite al Tremere proyectar sus percepciones en un dispositivo.

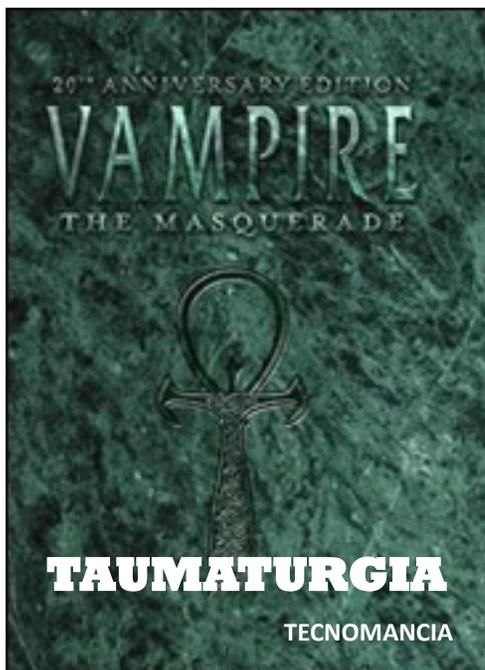
Sistema: para aplicar este poder, un personaje debe tocar el dispositivo. El número de éxitos obtenidos determina lo bien que el personaje entiende de este aparato.



Nivel 2: Quemar

Habitualmente suele ser más fácil destruir que crear, y los sensibles componentes electrónicos no son una excepción a esta regla. Quemar se usa para causar una sobrecarga en el suministro eléctrico, interno o externo, de un aparato, dañando o destruyendo el objetivo.

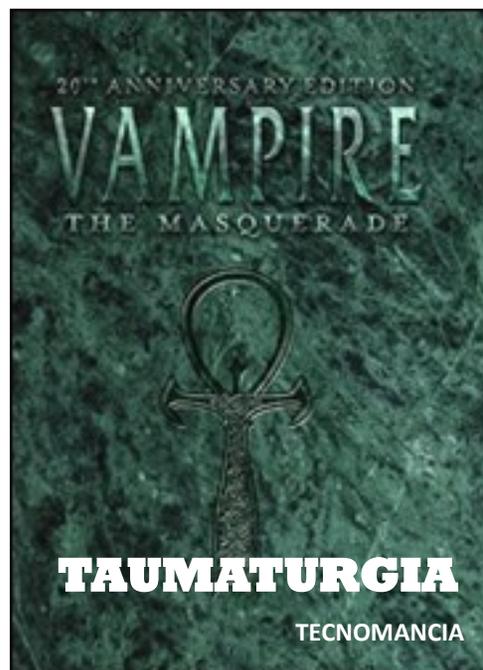
Sistema: un personaje puede usar este poder hasta un alcance igual a 10 veces su Fuerza de Voluntad en metros, aunque se aplica un +1 a la dificultad si no está tocando al aparato objetivo.



Nivel 3: Cifrar / Descifrar

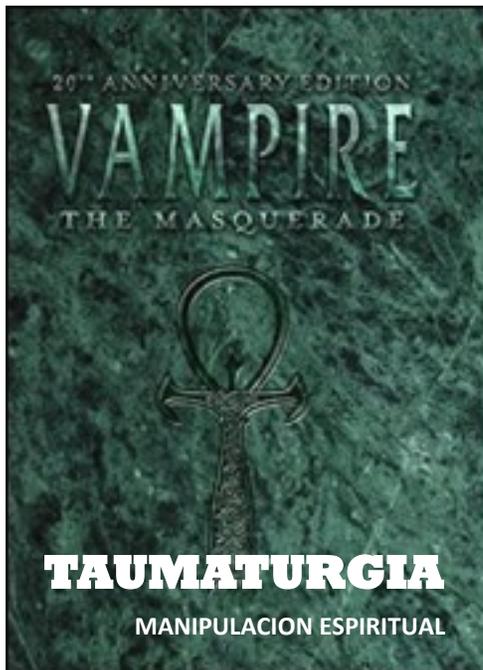
La seguridad electrónica es una preocupación de suma importancia para gobiernos y corporaciones.

Sistema: el personaje toca el dispositivo o el contenedor de datos que desea cifrar. El jugador hace la tirada normal. El número de éxitos obtenido se aplica como modificador a la dificultad para cualquier que trate de usar el equipo protegido o acceder a la información codificada sin la asistencia del personaje.



Nivel 4: Acceso Remoto

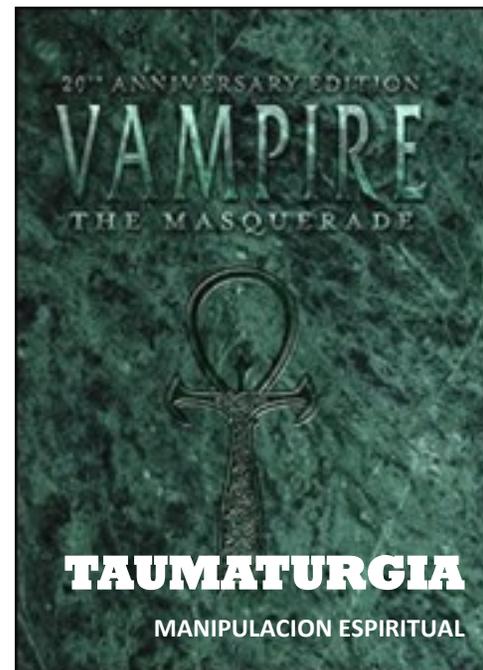
Con este poder, un taumaturgo diestro puede evitar la necesidad del contacto físico para manejar un dispositivo. Esta no es una forma de telequinesis; el vampiro no manipula los controles del aparato, sino que los toca directamente con el poder de su mente. Sistema: este poder puede usarse sobre cualquier dispositivo dentro de la línea de visión del personaje. El número de éxitos obtenido es el número máximo de dados de una Habilidad pertinente que el personaje puede usar mientras controla remotamente el aparato.



Nivel 1: Visión Hermética

El vampiro puede percibir el mundo espiritual, mirando profundamente hacia su interior o viendo la presencia de los espíritus cercanos como una capa brumosa situada sobre el mundo material.

Sistema: es necesario un éxito en la tirada para que perciba espíritus, mientras que dos le permiten ver el reino espiritual. Con menos de cuatro éxitos, el taumaturgo tiene un +2 a la dificultad en todas las acciones realizadas mientras usa este poder.

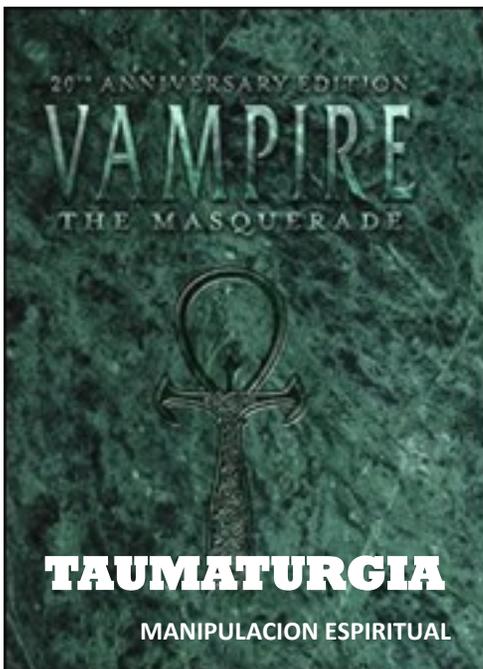


Nivel 2: Argot Astral

Los idiomas del mundo espiritual son infinitamente variados y casi siempre incomprensibles para las mentes mortales (o inmortales). Argot Astral no enseña al taumaturgo las lenguas de los espíritus.

Sistema: el número de éxitos determina la fidelidad de la traducción.

- * Idioma espiritual macarrónico; se pueden entender palabras y frases muy sencillas.
- ** Es posible elaborar frases sencillas; "lenguaje de intercambio."
- *** Conversación fluida; suficiente para la mayoría de las conversaciones.
- **** Se puede hablar de temas complejos, como de metafísica.
- ***** Se captan incluso las expresiones y bromas más oscuras.



Nivel 3: Voz de Mando

Quizá este sea el poder más peligroso del arsenal de Manipulación Espiritual, ya que si un taumaturgo falla, las consecuencias pueden ser de lo más desagradables. Voz de Mando permite a un vampiro dar órdenes a un espíritu, indicándole que las lleve a cabo le guste o no. Sistema: el jugador hace la tirada normal de Fuerza de Voluntad; el espíritu objetivo resiste con Fuerza de Voluntad (la dificultad es la Manipulación + Ocul-tismo o la Manipulación + Cultura de los Espíritus del taumaturgo).



Nivel 4: Atrapar Efimeria

Este poder permite a un taumaturgo atar a un espíritu en un objeto físico. Esto puede hacerse para aprisionar al objetivo, pero se realiza más a menudo para crear un fetiche, un artefacto que permite a un usuario canalizar parte del poder del espíritu para afectar al mundo físico.

Sistema: el número de éxitos logrado determina el nivel de poder del fetiche que va a ser creado. Un fetiche se activa con una tirada de Fuerza de Voluntad del usuario (la dificultad es el nivel de poder del fetiche +3).