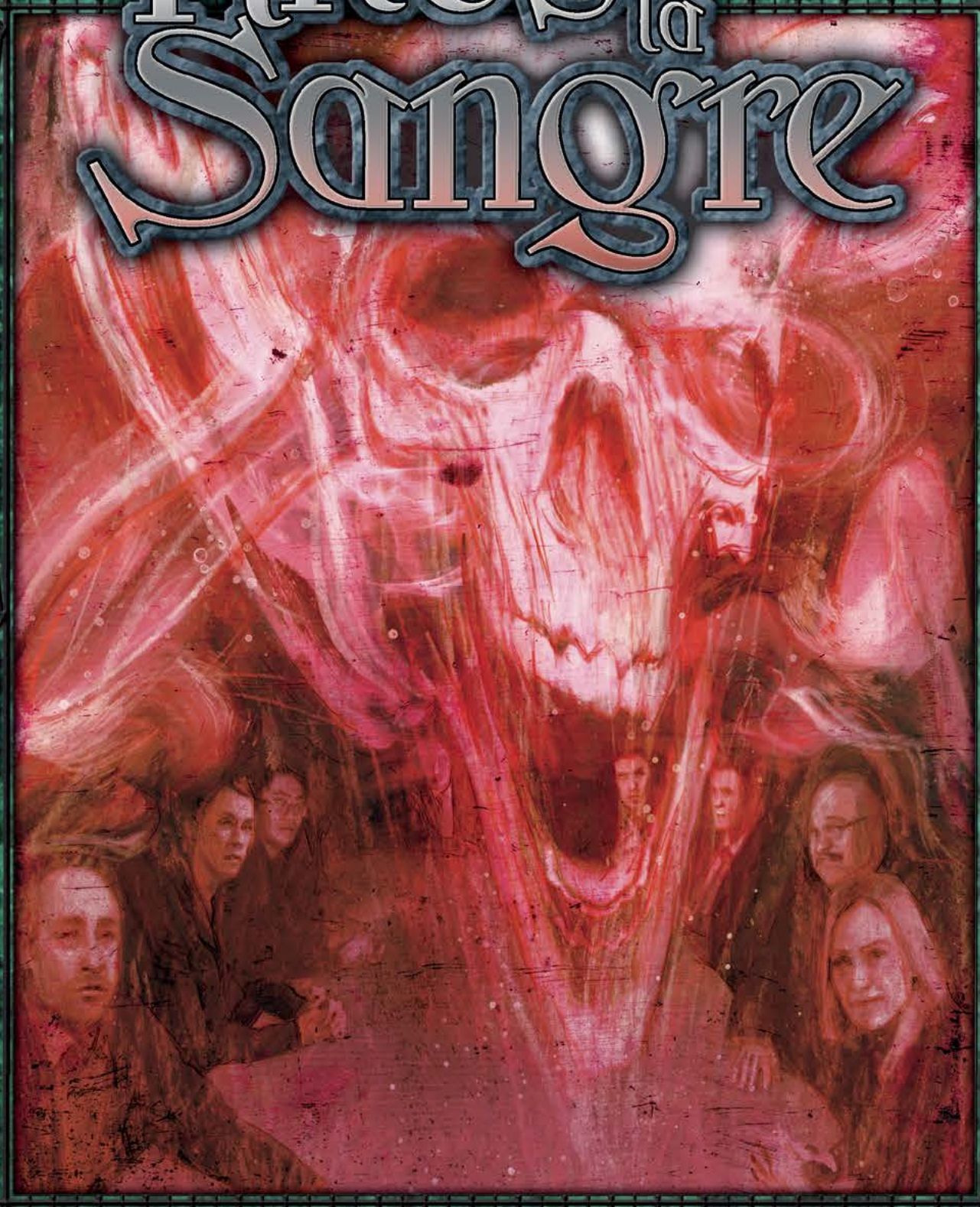
Ritos de la Sangre

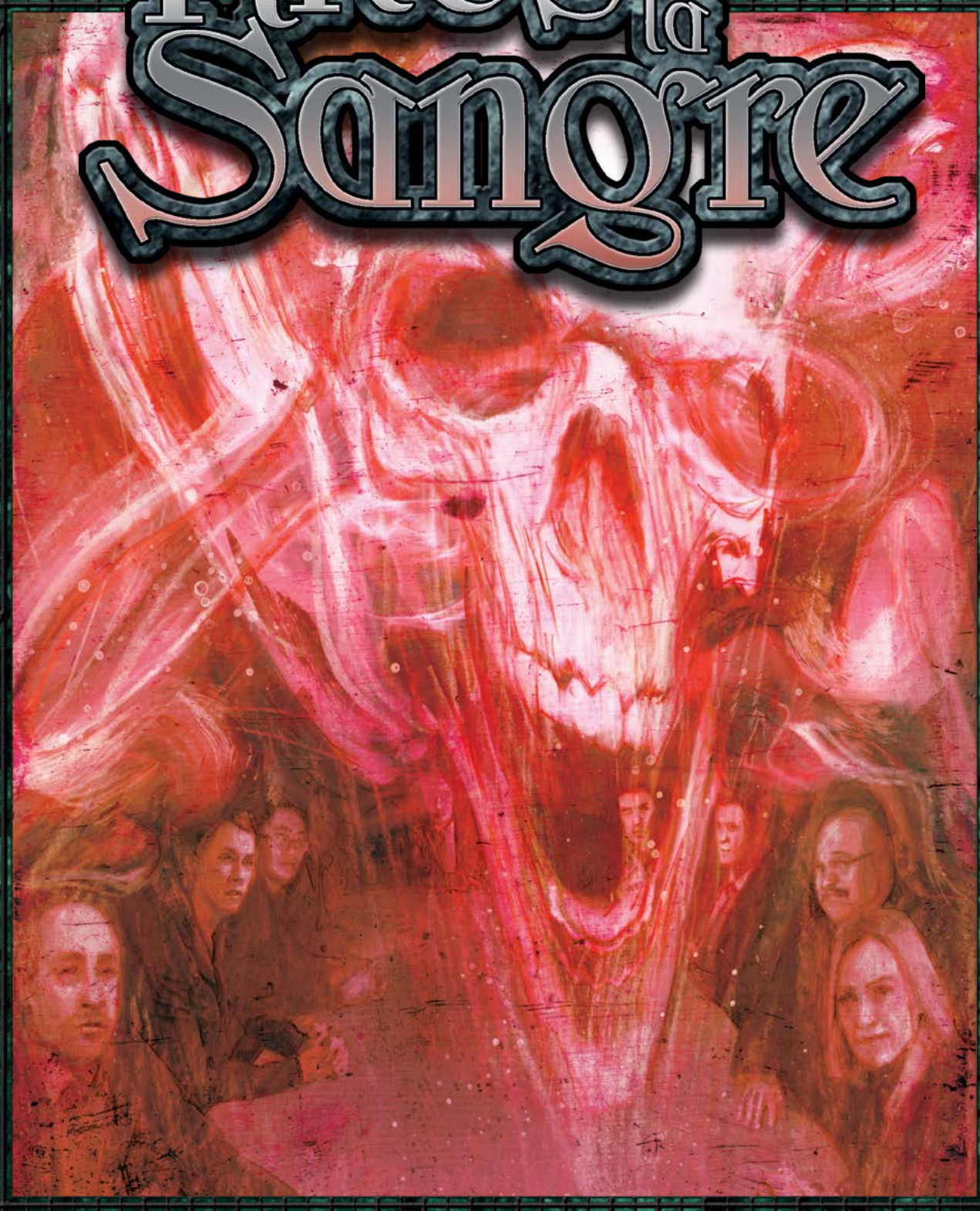


EDICIÓN 20°ANIVERSARIO

VAMPIRO

LA MASCARADA

Ritos de la Sangre



EDICIÓN 20°ANIVERSARIO

VAMPIRO

LA MASCARADA

Créditos

Autores: Alan Alexander, Jason Andrew, Matthew Sanderson y Ree Soesbee.

Desarrollador: Eddy Webb.

Desarrollo adicional: Justin Achilli, Alessandro Kellis, Gabriel Sorrel y Ian Watson.

Editora: Genevieve Podleski.

Director creativo: Rich Thomas.

Director artístico y diseño: Mike Chaney.

Ilustraciones: Michael Gaydos, Sam Araya, Andrew Trabbold, Rachel Kahn, Forest Immel, Vince Locke, Larry McDougal y James Denton.

Ilustración de portada: Michael Gaydos.

Agradecimientos especiales

Rich "Skype falló de nuevo" Thomas por ser un maestro de la tecnología de Internet.

Justin "Turbios Secretos fue increíble" Achilli por su asesoría con la metatrama.

Mike "Hazlo otra vez" Chaney por soportar el proceso de aprobaciones.

Alan "Hechicería Punk" Alexander, Jason "Nixx Ignatius" Andrew, Matthew "Culpa a Noah Webster" Sanderson y Ree "Espeluznante de Narices" Soesbee por trabajar con material endemoniadamente complicado al que dio algunos duros giros correctos durante el proceso de desarrollo.

Genevieve "¿Esto es inglés?" Podleski por deshacer todos los errores que introduje en el manuscrito.

Lisa "Hoja de cálculo de Google" Andrew por su amplísima ayuda en la investigación.

Los asistentes a Midwinter 2013 y LA by Night por recordarme por qué la comunidad de White Wolf es jodidamente alucinante.

Chuck "Zumo de Disturbio" Farmer por darme la bebida adecuada en el momento correcto.

Mitch "Club de la Lucha" Berthelson por su ayuda con la sección de la Monomacia.

Phaolon "El Brutal" por una complete lista de revisiones de último minuto.

Todo el mundo que participó en el proceso de desarrollo abierto por algunos puntos de vista asombrosos y por reventar ocasionalmente mis documentos de Google Drive.

Edición en Español

Coordinador de la línea: Héctor Gómez Herrero.

Traductores: Héctor Gómez Herrero, Miguel Ángel Lucas, Aixa Algaba Maye.

Correctora: Alejandra "Argéntea" González.

Maquetador: Marcos Manuel "EnOcH" Peral Villaverde

Coordinador editorial: Sergio M. Vergara

Publicado por: Nosolorol Ediciones
c/ Ocaña 32, 28047 Madrid

© 2018 White Wolf Entertainment AB. Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de reseñas y las hojas de personaje en blanco, que pueden ser reproducidas solo para uso personal. White Wolf, Vampiro, Mundo de Tinieblas, Vampiro: La Mascarada, y Mago: La Ascensión son marcas registradas de White Wolf Entertainment AB. Todos los derechos reservados. Todos los personajes, nombres, lugares y texto del presente documento son propiedad de White Wolf Entertainment AB.

Este libro hace uso de lo sobrenatural para ambientaciones, personajes y temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y están destinados únicamente a propósitos lúdicos. Este libro contiene material explícito. Se recomienda sólo para lectores adultos.

Visita White Wolf online en http://www.white-wolf.com. Visita Biblioteca Oscura online en http://www.bibliotecaoscura.com.

Visita Onyx Path online en http://www.theonyxpath.com. Visita Nosolorol online en http://www.nosolorol.com.

Créditos

Autores: Alan Alexander, Jason Andrew, Matthew Sanderson y Ree Soesbee.

Desarrollador: Eddy Webb.

Desarrollo adicional: Justin Achilli, Alessandro Kellis, Gabriel Sorrel y Ian Watson.

Editora: Genevieve Podleski.

Director creativo: Rich Thomas.

Director artístico y diseño: Mike Chaney.

Ilustraciones: Michael Gaydos, Sam Araya, Andrew Trabbold, Rachel Kahn, Forest Immel, Vince Locke, Larry McDougal y James Denton.

Ilustración de portada: Michael Gaydos.









Agradecimientos especiales

Rich "Skype falló de nuevo" Thomas por ser un maestro de la tecnología de Internet.

Justin "Turbios Secretos fue increíble" Achilli por su asesoría con la metatrama.

Mike "Hazlo otra vez" Chaney por soportar el proceso de aprobaciones.

Alan "Hechicería Punk" Alexander, Jason "Nixx Ignatius" Andrew, Matthew "Culpa a Noah Webster" Sanderson y Ree "Espeluznante de Narices" Soesbee por trabajar con material endemoniadamente complicado al que dio algunos duros giros correctos durante el proceso de desarrollo.

Genevieve "¿Esto es inglés?" Podleski por deshacer todos los errores que introduje en el manuscrito.

Lisa "Hoja de cálculo de Google" Andrew por su amplísima ayuda en la investigación.

Los asistentes a Midwinter 2013 y LA by Night por recordarme por qué la comunidad de White Wolf es jodidamente alucinante.

Chuck "Zumo de Disturbio" Farmer por darme la bebida adecuada en el momento correcto.

Mitch "Club de la Lucha" Berthelson por su ayuda con la sección de la Monomacia.

Phaolon "El Brutal" por una complete lista de revisiones de último minuto.

Todo el mundo que participó en el proceso de desarrollo abierto por algunos puntos de vista asombrosos y por reventar ocasionalmente mis documentos de Google Drive.

Edición en Español

Coordinador de la línea: Héctor Gómez Herrero.

Traductores: Héctor Gómez Herrero, Miguel Ángel Lucas, Aixa Algaba Maye.

Correctora: Alejandra "Argéntea" González.

Maquetador: Marcos Manuel "EnOcH" Peral Villaverde

© 2018 White Wolf Entertainment AB. Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de reseñas y las hojas de personaje en blanco, que pueden ser reproducidas solo para uso personal. White Wolf, Vampiro, Mundo de Tinieblas, Vampiro: La Mascarada, y Mago: La Ascensión son marcas registradas de White Wolf Entertainment AB. Todos los derechos reservados. Todos los personajes, nombres, lugares y texto del presente documento son propiedad de White Wolf Entertainment AB.

Este libro hace uso de lo sobrenatural para ambientaciones, personajes y temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y están destinados únicamente a propósitos lúdicos. Este libro contiene material explícito. Se recomienda sólo para lectores adultos.

Visita White Wolf online en http://www.white-wolf.com. Visita Biblioteca Oscura online en http://www.bibliotecaoscura.com.

Visita Onyx Path online en http://www.theonyxpath.com. Visita Nosolorol online en http://www.nosolorol.com.

Ritos de la Sangre

El Precio 7

Introducción 13

Tema y atmósfera 14
¿Qué hay en este libro? 15
Lexicón 15

Capítulo Uno: La Torre de Marfil 17

Historia de la Casa y Clan Tremere 17
La perspectiva de la Camarilla sobre la Taumaturgia 18
La Magia de Sangre siempre tiene un precio 19
Puestos de poder en la Camarilla 20
La economía de la Taumaturgia 21
Taumaturgos de la Camarilla 22
Rituales taumatúrgicos 23
Rituales de nivel uno 23
Rituales de nivel dos 24
Rituales de nivel tres 25
Rituales de nivel cuatro 27
Rituales de nivel cinco 29

Capítulo Dos: La Espada de Caín 33

Doctrina 33
Hechicería en el Sabbat 34
Koldunismo 35
Taumaturgia Tremere 35
Hechicería Setita 36
Assamitas Al-Aziz 36
Necromancia 36
Misticismo del Abismo 37
Ritae 39
La historia de los Ritae 39
Catedrales Negras 39
Sínodos y Concilios Ecuménicos 40
Auctoritas Ritae 40
Caza Salvaje 41
Rito de Contrición 42
Ritos de Creación 42
Días Temibles 43
Monomacia 43
Partida de Guerra 45
Vaulderie 46
Vinculación 46
Ignoblis Ritae y Ritae de facción 46
Ultraconservadores 47
Ortodoxos 48
Lealistas 49
Orden de San Blas 50
Pander 51
Status Quo 51

Capítulo Tres: El Movimiento 53

Cuatro oleadas 53
Hechicería de la Vieja Eskuela 53
Magia de Sangre de la Nueva Era 55
Hechicería Punk 55
Taumaturgia Hacktivista 57
Magia y Movimiento 59
Magia de Sangre Anarquista y la Camarilla 59

Magia de Sangre Anarquista y Estados Libres 60
La economía de la magia 60
Rituales Anarquistas 62
Rituales de la Vieja Eskuela 62
Rituales de la Nueva Era 63
Hechicería Punk 65
Taumaturgia Hacktivista 67

Capítulo Cuatro: Los Independientes 71

Hechicería Assamita 71
Estilo y sustancia 72
Relaciones exteriores 74
La Hechicería dentro de las Castas Assamitas 75
Nuevos rituales 76
Hechicería Setita 77
Estilo y sustancia 78
Relaciones exteriores 80
Hechicería en las facciones Setitas 82
Nuevos rituales 83
Giovanni y Necromancia 84
Estilo y sustancia 85
Expansión de la Necromancia 88
Relaciones exteriores 90
Necromancia en las familias Giovanni 92
Nuevos rituales 93

Capítulo Cinco: Los Insólitos 97

El Inconnu 97
Nuevo contra anticuado 97
Secretismo 98
Jerarquía 98
Nuevas mecánicas 100
Taumaturgia del Inconnu 101
La Tal'Mahe'Ra 102
A la sombra de los Aralu 102
Nuevos rituales de Necromancia 103
Criaturas creadas y alteradas 104
Gárgolas 105
Hermanos de Sangre 106
Creaciones salvajes 107
Constructos Tremere 107
Shabti Setitas 109

Capítulo Seis: Los Condenados 111

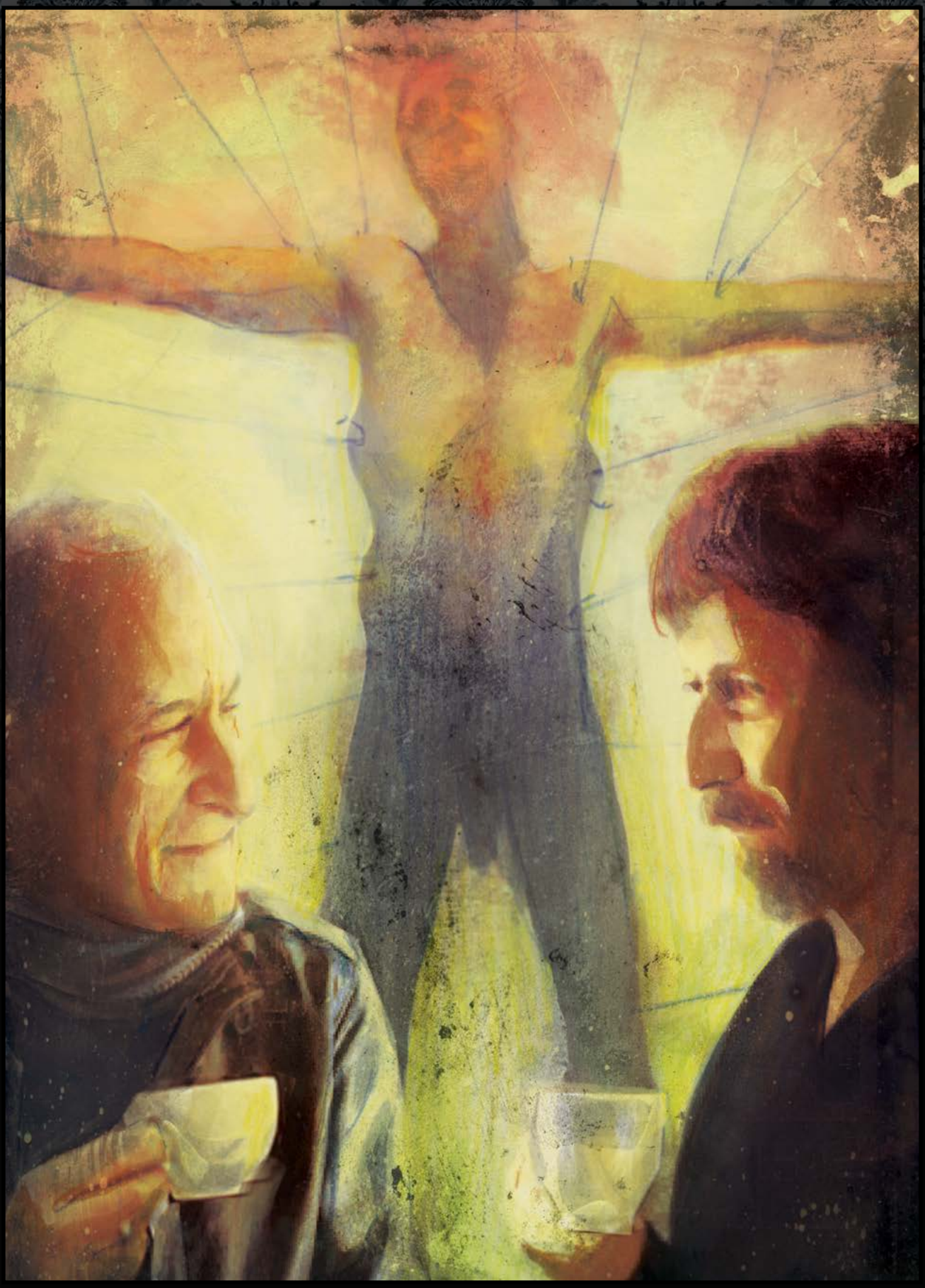
La hueste del infierno 112
Tentación 112
Los Archiduques del Infierno 114
Llamando a lo infernal 115
Tratos, acuerdos y pactos 116
Costes y beneficios del Infernalismo 117
Ritual de invocación 117
Investiduras y dones 118
Los Baali 119
Los Veneficti 120
Secretos de los Antiguos 120
La Inquisición del Sabbat 120
Compromisos 121
Herejes 121
Estructura 122
Autoridad 123
Mecánicas 124
Los Josianos 125
En tiempos antiguos 125
Arcontes inadaptados 125
Estructura 126
Autoridad 126
Infernalistas y herejes 127
Mecánicas 127

Capítulo Siete: Secretos de la Sangre 129

Principios fundacionales 131
El Principio de la Sangre 131
El Principio de la Voluntad 131
El Principio del Conocimiento 131
El Principio de la Identidad 132
Principios de la magia simpática 133
Principios de construcción de rituales 135
Aprender (y subvertir) rituales 136
Sendas taumatúrgicas 138
Dominio de la Cáscara Mortal 138
Senda de la Centella 139
Senda de la Manipulación Espiritual 141
Senda de la Mente Centrada 143
Rituales taumatúrgicos 145
Rituales de nivel uno 145
Rituales de nivel dos 147
Rituales de nivel tres 149
Rituales de nivel cuatro 151
Rituales de nivel cinco 154
Hechicería Koldúnica 156
Vía del Espíritu 156
Vía de los Pesares 157
Rituales de Hechicería Koldúnica 157
Redespertar el Agua Muerta (Nivel uno) 157
Invocar el Signo Menor de Poder (Nivel dos) 157
Acobardar al Sirviente (Nivel tres) 157
Lazos que Atan (Nivel cuatro) 158
El Impulso Más Íntimo (Nivel cinco) 158
Rituales Anarquistas 158
Línea Plana (Nivel uno) 158
Cuerpo de Hierro (Nivel dos) 158

Llamada del Infierno (Nivel tres) 158
Protección contra Vitae (Nivel cuatro) 158
Dur-An-Ki 159
Senda del Mal de Ojo 159
Vientos del Cazador 161
Rituales de Dur-An-Ki 162
Horóscopo (Nivel uno) 162
Infusión de Kalif (Nivel dos) 162
Toro Celestial (Nivel tres) 163
Dirigir la Lanza de Ahrimán (Nivel cuatro) 163
Ver con los Ojos del Cielo (Nivel cinco) 163
Hechicería Setita 164
Ushabti (Senda de Akhu) 164
Senda de Praapti (Senda de Sadhana) 165
El Flujo de Ashe (Senda de Wanga) 166
Rituales de Hechicería Setita 166
Armadura de Serenidad Adamantina (Ritual de Sadhana de nivel uno) 166
Crear Grisgrís (Ritual de Wanga de nivel dos) 166
Enviar Escorpión (Ritual de Akhu de nivel tres) 167
Desmembramiento de Osiris (Ritual de Akhu de nivel cuatro) 167
Grilletes de Sangre (Ritual de Wanga de nivel cinco) 167
Taumaturgia Oscura 167
Senda de Fobos 167
Fuegos del Infierno 169
Robo del Espíritu 170





El Precio

—El conocimiento siempre tiene un precio. Ya se pague en sangre, seguridad o espíritu siempre hay un precio, Vrisa.

Sick sick sick, sonaba el cuchillo a lo largo de la tira de cuero, afilando su hoja hasta conseguir un filo imposiblemente fino. El pequeño anciano se detuvo, miró detenidamente la hoja del cuchillo y luego continuó afilándola.

—El primer cazador era un Tremere. Puedes suponer por qué, por supuesto. Dicen que los Usurpadores robaron poder Salubri y Sangre Salubri, ¡pero tomaron la inmortalidad de los Tzimisce! ¿Cuál crimen es mayor?, te pregunto. —gruñó—. La venganza estaba a la orden del día.

»Ahora parece que esos fuegos se han enfriado. Qué lástima. —Sacudiendo un mechón de pelo cano, el anciano soltó una risita seria—. Conocía su magia cuando eran humanos arrastrándose por la tierra como gusanos en sepulturas húmedas. Pensar que tomaron Vitae Tzimisce, nuestro conocimiento de los espíritus y las energías de la tierra y lo jodieron. Ratas en un laberinto Hermético. —Retiró el cuchillo y lo colocó con el resto—. Menudo desperdicio.

Frotando su bigote con un fino dedo, el anciano miró a su aprendiz.

—¿Estás escuchando, Vrisa?

—¿Tiene esto que ver con los lobos otra vez, Amo? —Como un perfecto maniquí de porcelana, la pequeña niña permanecía quieta junto a la entrada, con el pelo negro cayendo sobre uno de sus hombros. Vestía un inmaculado vestido blanco con guantes suaves y zapatos de evidente cuero negro. Un lazo de terciopelo le retiraba los rizos de las mejillas, dando a sus ojos un extraño aspecto esculpido.

—¿Lobos? —concedió con un resoplido de desdén—. No, no. Ésta es una lección distinta.

—Me gustan tus historias sobre lobos —continuó ella con una sonrisa vacía.

—Los lobos son estúpidos. Alcohólicos, cortos de miras, no pueden distinguir un charco de sangre de uno de agua de lluvia. —Su tono gruñón se suavizó—. Sólo te gusta oír el cuento de la cobardía de tu hermano mayor y cómo le engañé para que nos dejara solos—. La sonrisa de la niña no cambió, y el anciano agitó una mano de delgados dedos en el aire—. No hay tiempo para eso, Vrisa, no hay tiempo. Hoy estudiamos magia.

»Escucharás con atención. Si no, te arrancaré los brazos y las piernas y te convertiré en una araña. —Su tono era de tranquila diversión, pero ella se puso rígida y enseguida se concentró en sus palabras.

El anciano levantó la bandeja de cuchillos y los llevó a la mesa en el centro del laboratorio. Aunque la habitación estaba hecha de cantería ancestral, el equipo era moderno, robado de un laboratorio de investigación de Minsk.

—Ese Tremere —continuó— fue más comunicativo una vez se percató de lo que le haría si no compartía sus secretos. Su capitulación no le ayudó, lo hice de todas formas. De ahí el primer libro.

Kosczecsyku caminó hasta su escritorio y abrió su bolsa negra, metiendo la mano entre los asideros para extraer un libro con encuadernación azul oscuro. El tomo estaba firmemente cerrado con una ornada tira que cubría su contorno. El anciano sonrió al colocarlo en la estantería, sus dedos frotaban el lomo con posesivo orgullo.

—Hermética. Matemáticas. Predictibilidad. Ésas son las fortalezas y debilidades de la brujería Tremere. Si sabes qué esperar, los derrotarás.

—Sí, Voivoda.

Kosczecsyku buscó de nuevo en la bolsa de cuero y sacó un segundo libro. Éste tenía un tono amarillento, con débiles jeroglíficos rojos iluminados en la portada y la contraportada.



—Mi segunda lección fue un Setita. No tan duro, pero muy astuto. Admitiré que no estaba preparado. Había asumido que toda la magia era igual. Conjuré espíritus, dispuse mi arte y cacé a la Serpiente en su guarida..., pero fue allí donde casi lo pierdo. —El anciano caviló abriendo la cubierta y deslizando un dedo por las páginas. Desprendía un agudo y acre olor debido a la encuadernación, el aroma del desierto portado en un susurro de viento—. Nunca subestimes el poder de la fe. La obsesión hace poderoso hasta a un taumaturgo débil.

La niña comenzó su tarea en la mesa, puliendo cada cuchilla con una tela suave. Sus ojos no se movían, ni temblaba su sonrisa conforme su mano se movía sobre las herramientas. Él la miró con detenimiento durante un momento, preguntándose si aún estaba prestando atención, y entonces se encogió de hombros y hurgó en la bolsa una vez más.

—Ah, éste... —dijo ansioso sacando el siguiente tomo—. Éste me costó un poco más de lo que merecía, para ser honestos. Tuve que comprárselo a un vendedor en Italia. Esos mercaderes te venderán cualquier cosa que no esté clavada... Incluyendo su alma. Imprudente... y casi un desperdicio de esfuerzo por mi parte.

»Verás, la Necromancia es una forma de magia, pero requiere un conjunto de habilidades totalmente distinto. Conjuran espíritus igual que hacemos nosotros los Koldun, pero esos espíritus son efímeros, no elementales. Por supuesto, ahora ya lo sé. Es una lástima para el pequeño compañero italiano que no me diese cuenta antes, pero de nuevo, si lo hubiera hecho, no tendría un catálogo tan amplio de sus capacidades. —Kosczecsyku colocó un tomo de cubiertas de cuero blanco al lado de los otros, acariciándolo con aprobación según hablaba—. Desearía tener el compañero de este volumen, por supuesto, pero tristemente parece estar fuera de circulación.

—¿Todos muertos? —preguntó Vrisa educadamente, torciendo la cabeza para observarle con sus brillantes ojos como botones de cristal.

—Eso me han dicho. Sigo albergando la esperanza de una edición revisada. —Kosczecsyku deslizó la mano a lo largo del espeso mechón de pelo blanco en la coronilla y miró una vez más en la bolsa de cuero negro—. Siempre me he asombrado de que hubiera tantos. Ah, aquí. Delicioso códice, éste. —Introdujo la mano con cuidado y extrajo un códice envuelto completamente de negro. Las páginas en su interior eran gruesas, pesadas, como si el pergamino se hubiera hinchado con los años y hubiera anotaciones en trozos de papel apretadas entre sus páginas—. *Dur-An-Ki*. Es mejor leer éste con una pipa de opio a mano, querida. Los Assamitas que inspiraron este tomo aseguraban que su magia sólo podía entenderse a través de la niebla de las drogas y la iluminación extática. Aun así, no puedo soportar el *kalif*. Me recuerda demasiado al olor a perro ardiendo.

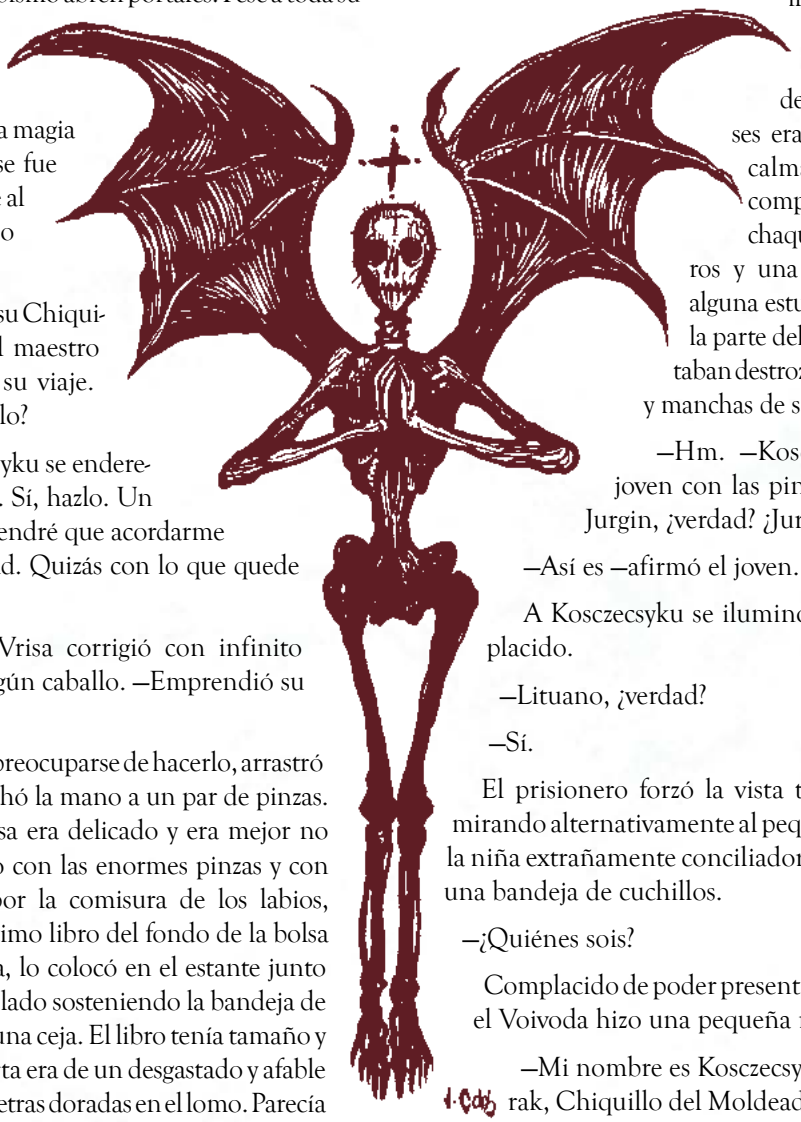
Vrisa reaccionó, pero antes de que pudiera formular su pregunta, alguien llamó a la puerta del laboratorio. Obedientemente, la aprendiz fue a responder. Conforme Kosczecsyku deslizaba sus manos con aprobación sobre la línea de libros, la niña con aspecto de muñeca instruyó a dos musculosos Szlachta para que introdujesen a su prisionero a la habitación y lo atasen a la mesa.

Ignorando el ajetreo tras él, el gentilhombre de pelo cano reanudó la búsqueda dentro de su bolsa. Tras un instante retiró la mano de golpe, llevándose los dedos a la boca con una gutural maldición en rumano. Tras envolver su palma con un trozo de tela, volvió a introducir la mano en el bolso y con cautela extrajo otro tomo más pequeño, dejándolo caer en la mesa tan pronto como salió de la bolsa.

—Frío de narices —murmuró para sí, golpeando el texto con una pluma. Levantó la cubierta y observó cómo la escarcha ascendía por el delgado cilindro del utensilio de escritura—. Los hijos de Monçada solían serlo. Eh, ¿qué es esto? —Kosczecsyku se inclinó sobre la mesa, bajando la oreja a pocas pulgadas

del cuero levantado. Sus ojos brillaban con júbilo infantil—. El Abismo susurrando de nuevo. Tan metomendoto....

»Místicos del Abismo, Vrisa. —El anciano apartó su pluma y dejó que la portada del libro se cerrara de golpe. Sacudiéndose una capa de escarcha de la mano, continuó—. La magia que practican los Lasombra es de todo menos *magia*. Tampoco es fe, estrictamente hablando, aunque mi maestro seguía maldiciendo como si Dios pudiera oírle. O quizás estaba hablando con el Abismo. Hm... —Kosczecsyku alzó la voz por encima de la conmoción de un cuerpo sin fuerzas al ser alzado sobre la mesa—. Los místicos del Abismo abren portales. Pese a toda su bravuconería y pose, no realizan magia de verdad. Sólo abren una puerta. Alguna otra cosa empuja la magia a través de ella. —Su voz se fue apagando pensativamente al posar la mirada en el último libro dentro de la bolsa.



—¿Voivoda? —preguntó su Chiquilla respetuosamente—. El maestro aún duerme a causa de su viaje. ¿Debería ayudar a revivirlo?

—¿Hm? ¿Oh? —Kosczecsyku se enderezó y miró hacia la mesa—. Sí, hazlo. Un chico robusto, ¿verdad? Tendré que acordarme de dar las gracias al Vozhd. Quizás con lo que quede del caballo del chico.

—Automóvil, señor —Vrisa corrigió con infinito cuidado y respeto—. Ningún caballo. —Emprendió su tarea sin más dilación.

—Eh. —Sin entender ni preocuparse de hacerlo, arrastró los pies hasta la mesa y echó la mano a un par de pinzas. El último libro de la bolsa era delicado y era mejor no provocarlo. Alcanzándolo con las enormes pinzas y con la lengua deslizándose por la comisura de los labios, Kosczecsyku extrajo el último libro del fondo de la bolsa y, con cuidado y gentileza, lo colocó en el estante junto al resto. Vrisa acudió a su lado sosteniendo la bandeja de brillantes cuchillos. Alzó una ceja. El libro tenía tamaño y grosor normales, la cubierta era de un desgastado y afable marrón con descoloridas letras doradas en el lomo. Parecía irradiar cierta sensación de bienvenida con páginas usadas y esquinas ligeramente estropeadas. No podía haber libro con aspecto más plácido en el mundo.

—Nunca concedas un asidero a lo infernal —susurró Kosczecsyku, su voz era entrecortada y dura—. Nunca son lo que parecen ser.

El libro retrocedió conforme él hablaba, su presencia amable ondeaba como una burla. Súbitamente, la cubierta se oscureció, manchándose de forma indecorosa, y el marcador rojo se metió entre las páginas colgando como la lengua de un cadáver. El viejo Voivoda resopló.

—El dramatismo no te llevará a ninguna parte —masculló mientras lo colocaba en el escritorio junto a los demás.

El anciano Tzimisce se volvió hacia la mesa de piedra.

—¿Está listo? ¿El maestro? —dijo el anciano en un tono de voz sorprendentemente alegre.

Tambaleándose con pies ligeros, se movió al borde e hizo inventario de su última posesión. El hombre yacente estaba medio despierto, sus ojos grises eran claros y sus rasgos calmados con indolente comprensión. Vestía una chaqueta de cuero, vaqueros y una camiseta negra con alguna estupidez garabateada en la parte delantera. Sus manos estaban destrozadas con quemaduras y manchas de sangre.

—Hm. —Kosczecsyku pinchó al joven con las pinzas—. Tu nombre es Jurgin, ¿verdad? ¿Jurgin Shaulis?

—Así es —afirmó el joven.

A Kosczecsyku se iluminó el semblante, complacido.

—Lituano, ¿verdad?

—Sí.

El prisionero forzó la vista tratando de enfocar, mirando alternativamente al pequeño hombrecillo y a la niña extrañamente conciliadora tras él que sostenía una bandeja de cuchillos.

—¿Quiénes sois?

Complacido de poder presentarse adecuadamente, el Voivoda hizo una pequeña reverencia.

—Mi nombre es Kosczecsyku, Chiquillo de Yorak, Chiquillo del Moldeador. He sido... ejem... recientemente despertado —añadió como disculpa casual. Gesticuló en dirección a la chica—. Ésta es mi hija, Vrisa.

El prisionero comenzó a tirar de las ataduras de sus muñecas.

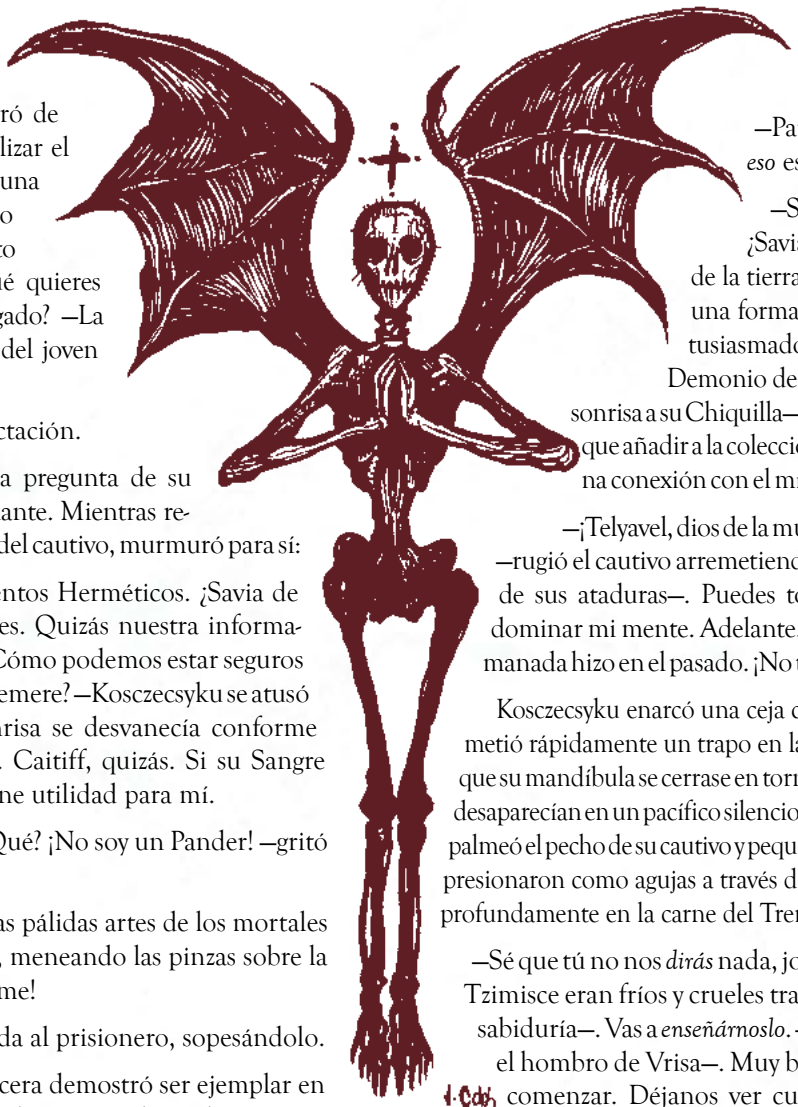
—¿Por qué estoy aquí? ¿Qué estáis haciendo? ¡Soy un miembro libre del Sabbat! Mi manada es...

—Tu manada es irrelevante. Tu magia es todo lo que necesito.

El hombre parpadeó. Kosczecsyku tomó un espejo pequeño de su bolsillo, respiró sobre él, lo limpió con la manga y lo sostuvo sobre la frente del cautivo.

—Ninguna marca. —El anciano, con los ojos como platos de la emoción, retiró el espejo y demostró gran interés en las manos del prisionero—. Estas quemaduras son de *Creo Ignem*, ¿verdad? ¿El Encanto de las Llamas? —Un sucinto ceño fruncido—. ¿Cómo logras herirte a ti mismo? Esos hechizos son muy específicos; el fuego siempre aparece a dos medidas por encima de la palma. ¿Erraste en el encantamiento?

—¿Errar? ¡No! —Ofendido y no lo bastante contundente para resistirse, el prisionero tiró de sus ligaduras—. Para utilizar el hechizo debes sostener una pizca de savia de pino entre el tercer y el cuarto dedo, tocándose... ¿Qué quieres decir? ¿Voy a ser castigado? —La ira brillaba en los ojos del joven Cainita.



Vrisa sonrió con afectación.

El Voivoda ignoró la pregunta de su prisionero y siguió adelante. Mientras rebuscaba en los bolsillos del cautivo, murmuró para sí:

—No porta instrumentos Herméticos. ¿Savia de pino, dices? Estupideces. Quizás nuestra información sea incorrecta... ¿Cómo podemos estar seguros siquiera de que es un Tremere? —Kosczecsyku se atusó su bigote cano, la sonrisa se desvanecía conforme sopesaba la cuestión—. Caitiff, quizás. Si su Sangre no porta magia, no tiene utilidad para mí.

—¿Caitiff? ¿Qué...? ¿Qué? ¡No soy un Pander! —gritó el prisionero, molesto.

—Quizás estudiaste las pálidas artes de los mortales —le acusó Kosczecsyku, meneando las pinzas sobre la cara del hombre—. ¡Dime!

Vrisa echó una mirada al prisionero, sopesándolo.

—Su habilidad hechicera demostró ser ejemplar en la lucha contra el Vozhd. Demasiado poderosa para la hechicería estática.

Kosczecsyku frunció el ceño escéptico.

—Sus manos están quemadas.

Ella inclinó la cabeza.

—Quizás lo hayan Abrazado hace poco. Algo hecho en masa.

—Los Tremere no dan palazos. Es demasiado peligroso. Los Retoños podrían escapar y buscar lo infernal. Está en su naturaleza, ya sabes. Es necesario mimarlos de forma adecuada para evitar que se agarren al pezón de un demonio—. Kosczecsyku contempló al hombre en la mesa con ojo juicioso—. Goratrix siempre se quejaba de que su estirpe mamaría de cualquier cosa cálida y húmeda.

—¡Cómo te atreves! —El prisionero rugió desde su cautiverio, el pánico y la Bestia alzándose tras sus ojos grises—. ¡Soy Tremere, un Antitribu de linaje Telyavo! Maldito sea Goratrix, mi linaje es leal al Sabbat. ¡Mi magia porta la sangre de la tierra! ¡Déjame marchar inmediatamente!

Concediendo una sonrisa de disculpa, Vrisa murmuró:

—Parece hablar en serio. Si *eso* es verdad...

—Sí. Supongo que servirá. ¿Savia de pino, creo? ¿Sangre de la tierra, dices? La tuya debe ser una forma inusual de magia. —Entusiasmado con la idea, el viejo Demonio de pelo cano concedió una sonrisa a su Chiquilla—. Será un tutor estupendo que añadir a la colección. ¿Telyavo, dices? ¿Alguna conexión con el mítico Televelis, el herrero?

—¡Telyavel, dios de la muerte, portador de almas! —rugió el cautivo arremetiendo contra la mesa a pesar de sus ataduras—. Puedes torturarme, moldearme, dominar mi mente. Adelante. No es más de lo que mi manada hizo en el pasado. ¡No te diré nada de mi magia!

Kosczecsyku enarcó una ceja con desaprobación. Vrisa metió rápidamente un trapo en la boca del hombre e hizo que su mandíbula se cerrase en torno a él. Conforme los ecos desaparecían en un pacífico silencio una vez más, Kosczecsyku palmeó el pecho de su cautivo y pequeños fragmentos de hueso presionaron como agujas a través de sus poros, deslizándose profundamente en la carne del Tremere Antitribu.

—Sé que tú no nos *dirás* nada, joven. —Los ojos del viejo Tzimisce eran fríos y crueles tras la fachada de dispersa sabiduría—. Vas a *enseñárnoslo*. —Colocó su mano sobre el hombro de Vrisa—. Muy bien, estudiante. Puedes comenzar. Déjanos ver cuán diligentemente has estudiado nuestro arte...

• • • • •

Gentilmente, el anciano tomó el libro de las blancas manos de su Chiquilla. Estudió las puntadas irregulares y el adorable cuero verde veteado. Sus páginas eran finas, crujientes y precisas, hechas con tendones tensados y piel

curtida con ácido. Abrió la cubierta y pasó una página, sintiendo el sedoso susurro del papel bajo su inquisidor dedo. Ella había provocado al muchacho con formidable habilidad. La escritura del libro yacía en párrafos simétricos, precisa e igual página tras página.

Las venas del Telyavo se tejían como una marca de agua dentro de cada página de pergamino. Sus huesos, ya carentes de uso, estaban apilados en ordenadas cestas de mimbre bajo la mesa de operaciones. No había cuerpo en la mesa. El libro, cada página y cada puntada, cada suave curva de la tinta y cada trozo de pegamento de tuétano que endurecía la encuadernación, todo ello había formado una única y contigua unidad. Una única, y aún sintiente, criatura. Atrapada en esas páginas, la mente del Telyavo era parte de un todo, capaz de responder cuestiones por escrito cada vez que el lector le preguntase.

La única imperfección era una pequeña porción de la esquina inferior derecha de la portada; una quemadura que Vrisa había tratado de suavizar durante horas sin éxito.

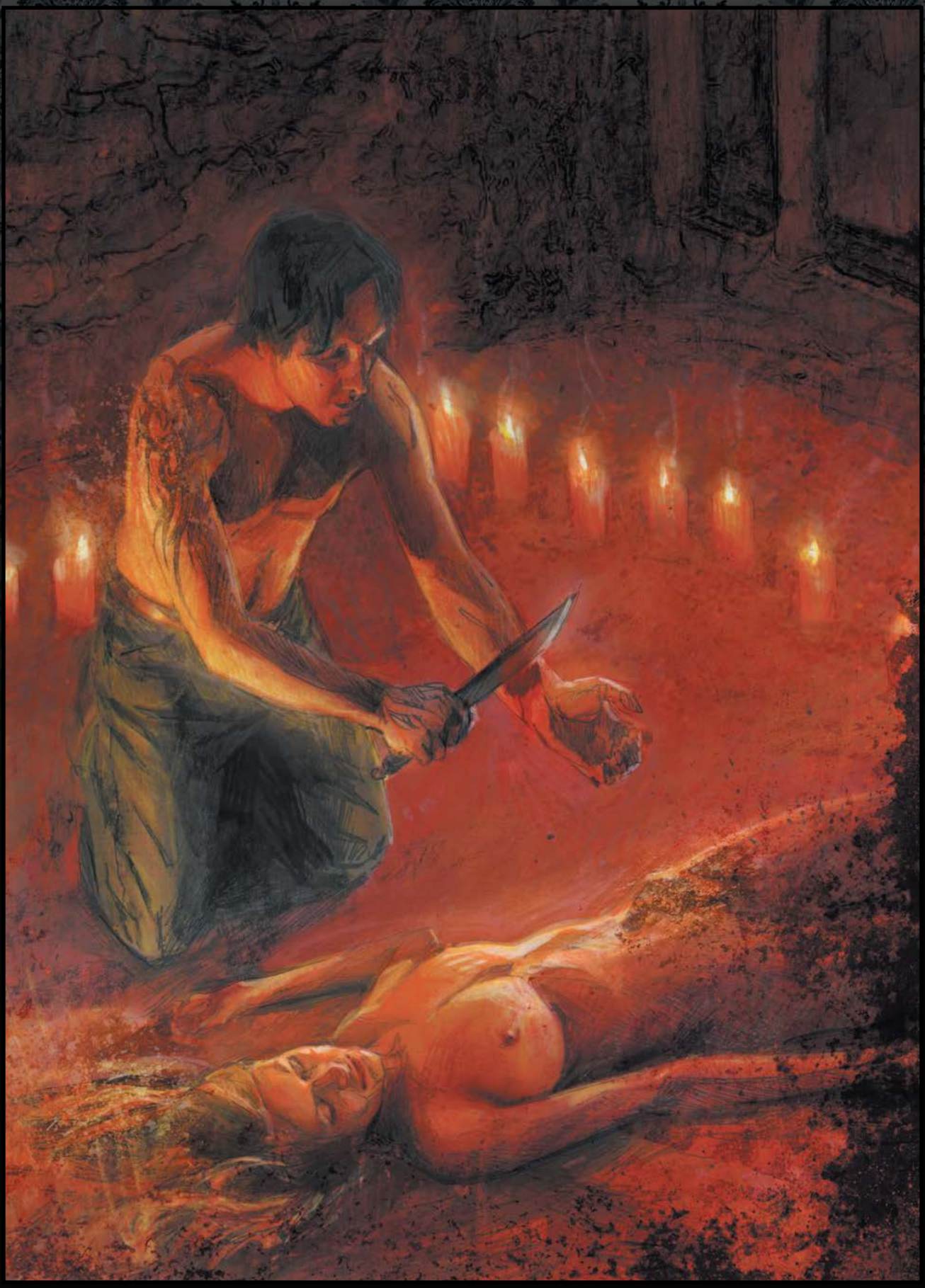
—Un intento excelente, querida —dijo Kosczecsyku de forma apreciativa—. Un poco más de experiencia reparando el daño por fuego y dominarás el proceso.

—Sí, Voivoda. —Los ojos de muñeca de Vrisa vacilaban, pero aceptó con gracia el cumplido del anciano. No sería torturada por su fracaso. No esta vez.

—Paciencia, persistencia y práctica —suspiró el Voivoda, dándole unos golpecitos en la mano—. Ése es el precio del conocimiento, querida...

—Un precio que pagamos con gusto.





Introducción

«Indudablemente, la magia es una de las ciencias y artes más sutiles y difíciles. Hay mayor oportunidad de errores de comprensión, juicio y práctica que en cualquier otra rama de la física.»

— Aleister Crowley

Incluso después de siglos de experimentación, la miríada de rituales desarrollados por los Vástagos de todo el mundo se construyen sobre los mismos cimientos. Ya sean el resultado de Taumaturgia, Hechicería, Necromancia o prácticas aún más extrañas, todos se invocan mediante el poder de la Sangre.

La sangre une a todos los Vástagos. Cada vampiro, sin importar su edad, necesita consumir sangre para existir. Ésta sostiene la inmortalidad concedida por el vampirismo y preserva su carne no-muerta, concediéndole el poder de despertar de nuevo cada noche. También lo esclaviza. Con sangre se pueden forjar grilletes más fuertes que ningún metal para aprisionarlo al controlar sus emociones y deseos. Al final, lleva a cada Vástago a preguntarse en algún punto en el curso de su existencia: ¿cómo puede algo tan simple como la sangre generar tanto poder?

Nadie conoce la respuesta, pero eso no ha impedido a los Vástagos de todas las eras buscar una explicación. Muchos han buscado dentro de sí mismos sólo para encontrar más preguntas sin respuesta: ¿Cómo sana la Sangre las heridas? ¿Cómo alimenta las Disciplinas? Los más inquisitivos se han descubierto haciéndose la pregunta más peligrosa de todas: *¿qué más* puede hacer?

En lo más hondo de las profundidades carmesíes de su ser, estos Vástagos encuentran *poder*: poder en bruto que aguarda a ser llevado a la superficie. Mediante la fortaleza de su voluntad, estos Vástagos arrancan este poder a la fuerza para sacarlo a la luz y realizar actos milagrosos. Los rituales se han desarrollado para dirigir y concentrar esta nueva fuerza, libres de la estructura de las Disciplinas conocidas. Sólo una palabra puede describir este poder que ha resonado durante edades: *Magia*.

Durante siglos de experimentación, los hechiceros vampíricos han expandido sus artes de una miríada de forma distintas. Con cada paso que dan, otra senda se abre seductora frente a ellos, llamándolos a un camino de actos mágicos aún mayores. La Taumaturgia fue desarrollada por Vástagos a partir de rituales herméticos para controlar y concentrar estas poderosas fuerzas. Otros Vástagos crearon una amplia gama de Hechicerías que habían extraído a partir de las creencias de los mortales de todo el mundo. Algunos han difuminado la línea entre religión y poder para crear un número cada vez mayor de ritos. Otros incluso han usado su Sangre para dar órdenes a los espíritus de los muertos, para contactar con entidades en reinos más allá de toda comprensión y para vender sus almas a criaturas que moran en los confines más oscuros de toda la creación.

Sin importar su fuente, el poder corrompe. Así que, ¿qué efecto tiene este tremendo poder sobre los Vástagos? ¿Cuál es el *coste* de la magia? ¿Y qué nuevos poderes místicos y retorcidas capacidades surgirán? **Ritos de la Sangre**

Taumaturgia y metatrama

Debería destacarse que la Taumaturgia y otras Hechicerías de Sangre han sido previamente examinadas en dos suplementos: **La Magia de la Sangre: Los Secretos de la Taumaturgia** y **Sacrificio de Sangre: Guía de la Taumaturgia**; y en este tomo se hace referencia a ambos con frecuencia. Estos suplementos previos tenían enfoques muy distintos, presentaban diferentes ángulos sobre el tema común de la Hechicería de Sangre y **Ritos de la Sangre** no es una excepción. **La Magia de la Sangre** presenta la historia y el desarrollo de tales Poderes, mientras que **Sacrificio de Sangre**, en cambio, se centra en qué efecto tienen sobre la sociedad vampírica los rituales de Sangre (y el asunto aún mayor de la Hechicería de Sangre), así como el precio que cada Vástago paga por desarrollar sus artes, lo que puede aportar un nuevo nivel de detalle a tus crónicas.

Sin embargo, los lectores astutos se percatarán de que algunos eventos detallados en otros títulos de **Vampiro: La Mascarada** han cambiado o se han omitido aquí. Esto es intencional, una decisión deliberada para explorar nuevos temas, como una mirada distinta a los Tremere Antitribu y la continuada existencia de la Verdadera Mano Negra. Como la extraña e inusual magia que los Vástagos estudian, este libro está lleno de rumores y suposiciones y remueve la "metatrama" de **Vampiro: La Mascarada** para explorar temas más pertinentes en una discusión sobre Magia de Sangre. El **V20** sentó un precedente de "agnosticismo respecto a la metatrama" previa, pero a veces sesgamos el material de forma que contradice al **V20** u otros libros de la línea para así poder escarbar en las partes más interesantes de la rica historia del Mundo de Tinieblas. Siéntete libre de incorporar lo que funcione en tu crónica y de ignorar el resto.

examina una variedad de habilidades y poderes rituales que se manifiestan en la Sangre vampírica, así como las consecuencias y el coste de desarrollar y usar Magia de Sangre en las diversas Sectas y facciones de la sociedad vampírica.

Tema y atmósfera

El tema fundamental de **Ritos de la Sangre** es el *coste del poder*. Los practicantes de las artes mágicas a lo largo de todos los anales de la historia registrada y las culturas de todo el mundo han sido mirados con sospecha y miedo. Consecuentemente, muchos magos han desarrollado sus poderes a puerta cerrada y bajo velos de secretismo. Este comportamiento aislacionista ha llevado a que se los caracterice como indignos de confianza, lo que subsecuentemente se ha aplicado a los taumaturgos del Clan Tremere durante siglos. Es uno de los costes que han pagado por el desarrollo de su preciada Taumaturgia.

Pero hay misterios ancestrales mucho más extraños y peligrosos practicados por los Vástagos. Sacerdotes y hechiceros del Sabbat desarrollan Ritae que unen y fortalecen a la Espada de Caín. Los Assamitas experimentan con su Hechicería para romper la Maldición de la Sangre Tremere. Los Giovanni practican la Necromancia para destruir la barrera entre las tierras de los vivos y las de los muertos. Los Infernalistas realizan diabólicos ritos para satisfacer la aterradora voluntad de sus oscuros amos. La lista sigue y sigue. En cada caso, estos Vástagos deben preguntarse qué es peor: el coste que pagan por aprender estas artes que necesitan para alcanzar su objetivo final o vivir con la perspectiva de nunca ser capaces de ver cumplida esa meta si renuncian a la Magia de Sangre.

La atmósfera es una de *extrañeza ocultista*. No "un poquito" raro, sino más allá de "los límites de lo extraño". En algunos casos, la Magia de Sangre ha existido durante milenios. Tales prácticas han sobrevivido al nacimiento y la caída de civilizaciones. Nacieron de creencias que han desaparecido en la historia, pero aún tienen poder en las noches actuales. Se han hecho cambios en estas ancestrales artes, retorciéndolas de formas que las han convertido en algo completamente distinto. Algo alienígena.

Estas formas de magia no son Disciplinas. Son algo totalmente antinatural que los Vástagos han sido capaces de desarrollar usando su Sangre como conducto para el poder. La verdad es que los Vástagos que practican Magia de Sangre

buscan en su interior para realizar actos con un poder que han *descubierto*, pero en muchos casos no *entienden* por completo. Ese poder ilimitado que les aguarda a veces los abruma. Puede que sea una fuerza terrible y perturbadora con el poder de destruirlos de forma indiscriminada, pero los fascina y seduce, haciendo que vuelvan a por más, noche tras noche.

¿Qué hay en este libro?

El **Capítulo Uno** explora la Camarilla y el Clan que ostenta el monopolio de la Taumaturgia: el Tremere.

El **Capítulo Dos** examina los ritos y prácticas de la Espada de Caín, donde religión y ritual chocan en un crisol de sangre.

El **Capítulo Tres** presenta la experimentación puntera en Magia de Sangre que está teniendo lugar en el Movimiento Anarquista.

El **Capítulo Cuatro** discute el impacto político y social de la Hechicería en aquellos Clanes que buscan mantener su independencia de la Jyhad.

El **Capítulo Cinco** desvela las perturbadoras y alienígenas prácticas de quienes existen en la periferia de la sociedad vampírica: la Tal'Mahe'Ra y el Inconnu.

El **Capítulo Seis** lidia con aquellos Vástagos dispuestos a pagar el precio definitivo por la Magia de Sangre en su forma más oscura: el Infernalismo.

El **Capítulo Siete** revisita una amplia gama de prácticas mágicas de ediciones previas de **Vampiro: La Mascarada**.

Lexicón

Akhu: Escuela de Hechicería Setita extraída de las creencias del Antiguo Egipto.

Aprendiz: El rango más bajo en la jerarquía Tremere. Los miembros de este rango pueden ser desde Retoños recién Abrazados a astutos veteranos sin interés por la política del Clan.

ashipu: Practicante de *Dur-An-Ki*, normalmente un Hechicero Assamita.

Capilla: Un monasterio protegido donde los Tremere se reúnen y comparten secretos taumatúrgicos, normalmente en un dominio concreto bajo un *Regente*.

Concilio de los Siete: Los siete Tremere de mayor rango responsables de dirigir los esfuerzos del Clan en una porción determinada del mundo.

demonista: Un Infernalista que invoca activamente demonios para controlarlos o adorarlos a cambio de poder.

demonólogo: Un Infernalista que estudia demonios y poderes demoníacos con un interés académico.

Dur-An-Ki: Una forma de magia que se originó en la antigua Mesopotamia y que los Hechiceros Assamitas han incorporado en sus propias prácticas.

esclavo: Un Infernalista que hace un pacto con un demonio a cambio de poder.

hechicero: Apelativo genérico para cualquier practicante de una forma de hechicería (ya sea Hechicería Assamita, Setita, etc.).

houngan: Practicante del vudú, aplicable tanto en el contexto del *Wanga* como de la Necromancia *Vudú*.

nahualli: Practicante de *Nahuallotl*, normalmente de la Línea de Sangre Tlacique (Setita).

Nahuallotl: Escuela de Hechicería Setita extraída de las creencias de Mesoamérica.

necromante: Apelativo genérico para cualquier practicante de Necromancia.

Pirámide: La jerarquía mundial Tremere que controla todas las *Capillas* del mundo.

Regente: El administrador intermedio de los Tremere, que vigila a los *Aprendices* y dirige las *Capillas* (no es igual al rango de Regente del Sabbat).

sacerdote lector: Practicante de *Akhu*.

Sadhana: Escuela de Hechicería Setita extraída de las creencias hinduistas de la India.

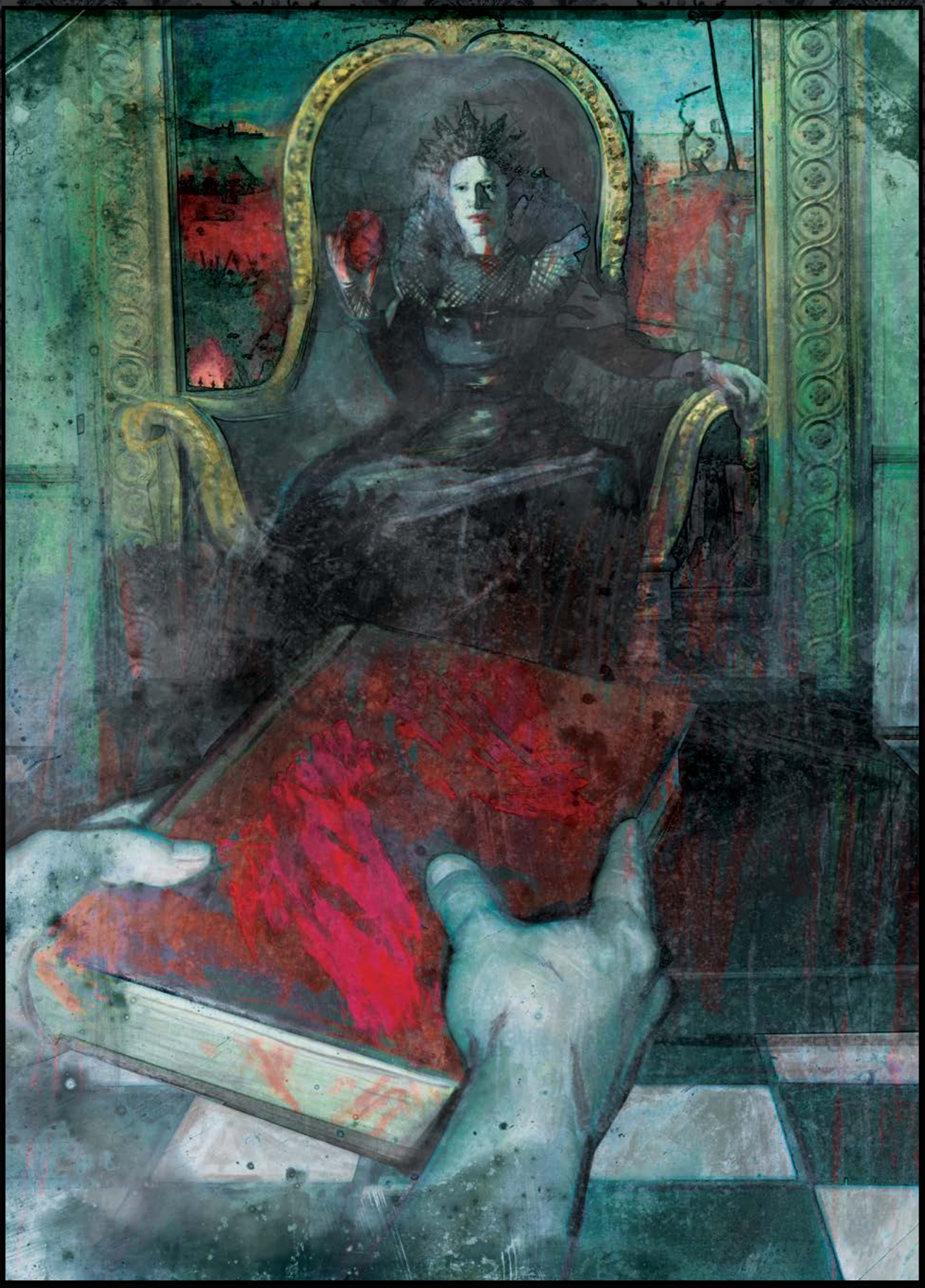
sadhu: Practicante de *Sadhana*, normalmente de la Línea de Sangre Daitya (Setita).

taumaturgo: Término genérico (y algo incorrecto) para un Vástago que practica Magia de Sangre. Irrita a hechiceros y necromantes, pero el impacto de la Camarilla en la sociedad vampírica (y de los Tremere en la Camarilla) ha llevado a usarlo de forma cada vez más frecuente.

vudú: Una religión wanga y también un estilo de Necromancia.

Wanga: Una serie de creencias religiosas surgidas de las comunidades de esclavos del Caribe (incluyendo el *vudú*). También, el término aplicado a las escuelas de Hechicería que surgen de esas religiones.

wangateur: Practicante de Wanga.



Capítulo Uno: La Torre de Marfil

«La espada no mata por sí misma a nadie, sino que es solamente instrumento del que quiere matar a otro.»

— Séneca

Los magos de Sangre sacrifican una pequeña parte de su Vitae imbuida místicamente para, por la fuerza, moldear el mundo a su voluntad. Desde que los vampiros vagan por la tierra, algunos han buscado obtener a través de la sangre un poder que no hubieran podido conseguir a través de ningún otro método. Hace siglos, la Magia de Sangre era considerada cosa de fanáticos, dementes y obsesionados. Los taumaturgos practicaban el secreto y sutil arte de la Magia de Sangre miles de años antes de que una pequeña Casa de magos Herméticos se hiciera con el secreto de la inmortalidad y sus miembros ascendiesen para convertirse a sí mismos en Vástagos.

Historia de la Casa y Clan Tremere

Los Tremere aparecieron por primera vez en las cortes vampíricas como forasteros de los que desconfiar y Diabolistas confirmados. Los Tzimisce de los Cárpatos, junto a sus aliados Nosferatu y Gangrel, entraron en guerra con los Usurpadores y redujeron a cenizas sus Capillas. A sabiendas de que su causa no calaría en estos Clanes, modificaron su aproximación a la hora de conseguir el favor de poderosos Príncipes de toda Europa. Pacientes y hábiles, los Tremere empezaron a ofrecer sus servicios como magos de Sangre estables y de confianza, cuidándose siempre de mantener su parte del trato. Cada crisis de la comunidad vampírica brindaba una oportunidad a los Tremere para consolidarse todavía más.

Costó casi un siglo, pero compraron su entrada en la sociedad vampírica y se convirtieron en uno de los Bajos Clanes y, aunque siguieron siendo considerados Brujos de poca confianza, pocos discutían su valía y dominio de la Taumaturgia. Aprovechando su reciente credibilidad (y la gran cantidad de favores que habían adquirido), los Tremere pusieron en marcha una feroz campaña de propaganda contra los Salubri, tachándolos de Infernalistas y robaalmas, para ocultar así que habían Diabolizado al Antediluviano del Clan y lideraron al resto de los Clanes en una cruzada que casi erradicó a los Salubri por completo. Aquéllos que conocían la verdad, o bien miraron a otro lado para mantener su alianza con los Tremere, o tenían demasiado miedo para hablar.

La peste negra arrasó Europa, matando a millones y mermando significativamente el suministro de sangre. Los Tremere ofrecieron un sencillo y rápido ritual a los Príncipes y los Antiguos que limpiaría la sangre de sus rebaños y los mantendría a salvo de la infección. Ayudar a contener la propagación de la plaga permitió a los Tremere mostrar una imagen suavizada de la Taumaturgia mientras continuaban lidiando con aspectos más insidiosos de la Magia de Sangre entre las sombras.

La Inquisición aprendió a descubrir vampiros mediante la investigación de registros de propiedad, certificados de nacimiento y certificados de bautismo para destapar tapaderas mediocres de vampiros descuidados. Estos Vástagos habían empezado a tratar la Mascarada (o, como se la conocía entonces, la Sexta Ley de Caín) con desdén. La Iglesia católica hacía tiempo que se había convertido en el foco cultural de Europa y su habilidad para organizarse por el continente le había permitido procesar de forma rápida grandes cantidades de información para localizar y detener a una buena parte de la población vampírica.

El Clan Tremere se percató de que se podía usar la naturaleza metódica de la Inquisición contra la propia institución. Un Aprendiz Tremere solitario ideó un ritual que le permitió hechizar y hostigar a la enorme estructura de apoyo de papeleo y documentos requeridos para las investigaciones de la Inquisición. Se aprobaron recursos de autenticidad importantes y se perdieron temporalmente órdenes de investigación, lo que permitió a los Antiguos, su propiedad y su Progenie escapar de la mirada de los cazadores. Los Tremere usaron Magia de Sangre para predecir el futuro de los cazadores, maldecirlos a distancia y trastocar sus operaciones.

El curso de los acontecimientos cambió poco a poco cuando una coterie de Antiguos formó la Camarilla e hizo de la Mascarada la Primera Tradición de la nueva Secta. Los Ventrue ejercieron su poder político para forzar el cambio de la sociedad vampírica y los Toreador hicieron que la Mascarada fuera relevante a nivel social, pero los Tremere fueron quienes pavimentaron el camino al desarticular la Inquisición mediante el uso cuidadoso de Magia de Sangre.

El plan tardó décadas en desarrollarse, pero con el paso de los años cada vez morían más cazadores por causas naturales. La sociedad mortal se volcó con la ciencia y rechazó el folclore. Para entonces, la Camarilla confiaba en los Tremere como su fuente principal de Magia de Sangre. El Clan Tremere ofrecía servicios místicos a los Antiguos de la sociedad. Los Vástagos que contaban con el favor de los Tremere rápidamente habían conseguido ventaja en la Jyhad, y de repente cualquiera que fuera relevante debía ser amigo de los Tremere si quería sobrevivir, o al menos no menospreciarlos en público.

La perspectiva de la Camarilla sobre la Taumaturgia

La formación de la Camarilla señaló el ascenso real de los Tremere a la legitimidad. La nueva Secta se enfrentó a una serie de retos en sus primeros años y los Tremere hicieron uso de la Taumaturgia para superar dichos retos con resultados espectaculares. Demostraron consistentemente su lealtad a la Camarilla al maldecir a sus Antitribu. Además, tuvieron un papel crucial en el Tratado de Tiro cuando maldijeron al Clan Assamita al completo, cosa que les impediría beber Sangre de Vástago sin correr extremo peligro. Esta hazaña magistral legitimizó la Taumaturgia a ojos de la Camarilla y colocó al Clan Tremere en el papel de guardián de toda la Magia de Sangre de la misma. Los Tremere asumieron este papel con gran entusiasmo y ayudaron a la Torre de Marfil a luchar contra sus enemigos emergentes. Cada victoria contra los enemigos de la Secta aseguraba un poco más la posición de los Tremere como miembros respetados de la misma.

Puede que el Clan Tremere no inventase la Magia de Sangre, pero sacó partido de su entrenamiento hermetista para codificarla y organizarla en una metodología estable que los convirtió rápidamente en los maestros indiscutibles de la Taumaturgia. La mayoría de los Príncipes de la Camarilla están de acuerdo en que la Taumaturgia (bajo la atenta mirada de los Tremere) tiene un papel importante en la seguridad y la protección de la Secta. Esta gran aceptación garantizó a los Tremere una significativa autonomía en lo concerniente a Magia de Sangre y poder político para lidiar con el desagradable asunto de controlar a los magos de Sangre solitarios y otros peligros místicos.

Los Brujos se toman su posición en serio, pues saben que a sus incontables enemigos les encantaría verlos arrastrados por el barro. Sin la protección de la Torre de Marfil, no aguantarían demasiado contra la legión de enemigos que busca su destrucción. Aceptar a los Tremere en el redil aumentó la colección de enemigos de la Torre de Marfil de forma exponencial, pero la alternativa era demasiado aterradora como para considerarla. El resto de Clanes fundadores de la Camarilla poseen un déficit de Magia de Sangre en comparación con sus enemigos.

El Sabbat siempre ha representado una terrorífica amenaza taumatúrgica para la Camarilla. Los Antiguos todavía recuerdan cómo una pequeña coterie de Neonatos Koldun liberaron a sus Chiquillos rebeldes y formaron la Primera Revuelta Anarquista. Los Koldun una vez fueron vistos como los maestros indiscutibles de la Magia de Sangre en Europa. Desde entonces su número puede haber disminuido, pero el recuerdo de su fuerza y sus extraños poderes prevalece. ¿Quién sabe qué peligros de antaño podrían desatar sobre la Torre de Marfil sin supervisión alguna? El Sabbat sabe lo suficiente de Magia de Sangre para que se le considere peligroso, pues reúne conocimientos a la par que repasa exhaustivamente fragmentos de información de diversas fuentes. Hasta ahora, los Tremere han mitigado cualquier ventaja real que el Sabbat pueda poseer, pero ¿qué pasaría si los Tremere dejaran la Camarilla?

Los Assamitas y los Seguidores de Set tienen una cantidad sorprendente de hechiceros intentando actualizar y refinar sus propios sistemas para igualar el poder de los Tremere. Estos hechiceros han sido entrenados en batalla para usar sus habilidades junto a los guerreros de sus Clanes. Sin los Tremere para contrarrestar sus ataques, ¿cuánto tiempo seguiría la Camarilla siendo la Secta predominante en el mundo?

El reciente aumento de taumaturgos entre los Anarquistas sólo ha reforzado la posición política general de los Tremere. El Clan utilizó su entrenamiento hermetista para estabilizar la Taumaturgia como una ciencia aplicada, pero parece que los Anarquistas experimentan con salvaje abandono con metodologías mixtas e improvisan sistemas a voluntad. ¿Quién sabe qué peligros podrían desatar sobre el mundo por accidente estos Vástagos temerarios?

La Magia de Sangre siempre tiene un precio

Como es natural, este monopolio virtual sobre la Taumaturgia ha acentuado las envidias hacia los Tremere. Los Neonatos presencian el inmenso poder de los taumaturgos y ansían ese poder sin saber el precio que pagan los Tremere. Los Antiguos se deleitan con el recuerdo de las noches en las que los Tremere eran rechazados públicamente.

Sin embargo, la propia naturaleza de la Magia de Sangre conlleva que el poder siempre tiene un coste. Para los Tremere, ese coste se basa en disciplina, sacrificio y soledad. Usar Magia de Sangre no es simple ni agradable. El taumaturgo quema su propia voluntad o sacrifica la esencia vital de otros en rituales crueles y deshumanizantes que se cobran su parte de Humanidad. Los taumaturgos que sacrifican su Humanidad descubren que es más difícil encontrar aliados o compañía a medida que se deslizan hacia la Bestia. A veces esto hace que se concentren aún más profundamente en su investigación, obsesionados con aquello que le da significado a su existencia. Aquéllos que han sobrevivido a esta prueba procuran no compartir sus secretos con forasteros que posiblemente no estén preparados para aguantar los horrores y tentaciones de la Taumaturgia.

Los Tremere tuvieron que pagar un alto precio para unirse a la Camarilla. Ser un Clan miembro de la Camarilla requiere una ilusión de humanidad e integridad. Mucho de sus secretos oscuros se barrieron bajo la alfombra de la historia. Algunos de los Antiguos Tremere añoran los tiempos en los que podían hacer uso de sus poderes místicos en público en vez de estar amordazados por su educada fachada. Una de las mayores pérdidas de tener que guardar la apariencia de moralidad fue la de sus sirvientes, las Gárgolas. Estos guerreros luchaban contra los incontables enemigos de los Tremere con brutalidad, pero con el tiempo se cansaron de ser simples peones en el campo de batalla. Algunos Clanes de la Camarilla se negaron a concederles la membresía a los Tremere hasta que liberaran a las Gárgolas restantes y jurasen que nunca volverían a usar su magia para crear más.

Pocos fuera de la Pirámide entienden la pérdida de libertad y falta de identidad experimentada por un solitario Aprendiz Tremere mientras se esfuerza para abrirse un camino en la Capilla. Para sobrevivir, deben sacrificar todo vínculo con el exterior y dedicarse por completo al arte de la Taumaturgia. A menudo, debe sacrificar su voluntad y sus planes individuales en favor de la Pirámide. Esta devoción los aliena de otros Vástagos y fomenta esa aura de desconfianza. ¿Cómo puedes confiar en un Tremere que está tan dedicado a su Clan? ¿Qué pasa cuando alguien importante en la Pirámide ordena a tu aliado Tremere que te traicione? ¿Qué terribles secretos debe estar ocultándole a la Camarilla?

El Clan Tremere no entrega su experiencia a la ligera o a bajo coste. El precio concreto que la Camarilla paga con gusto a los Tremere por su trabajo sucio es un asiento permanente en la mesa. Los Tremere rara vez reconocen cualquier queja o acusación en público, simplemente le recuerdan a sus aliados el precio de su lealtad y su apoyo, y los dejan reflexionar sobre qué le pasaría a la Torre de Marfil si los Brujos rebajaran su contribución.

La envidia por la influencia de los Tremere sobre la Torre de Marfil se convierte rápidamente en desconfianza, odio y desprecio. La Taumaturgia es la ventaja definitiva en la Jyhad, y a los Tremere no les entusiasma instruir en ella a otros miembros de la Camarilla. Sus rivales irreconciliables están furiosos con el prestigio obtenido por los Brujos. ¿Cómo osan estos Usurpadores que robaron el secreto de la inmortalidad asegurar que son un Clan pilar de la poderosa Camarilla? ¿Acaso son Vástagos de verdad? Cada vez que los Tremere muestran un nuevo ritual o poder, se granjean enemigos que anhelan sus conocimientos. Las leyendas más antiguas de la historia vampírica sugieren que el pecado de Caín, el Primer Vampiro, fue la codicia. Quizá esté en la naturaleza del vampiro desear aquello que no puede poseer.

En la Camarilla, muchos aceptan que los Tremere son necesarios por el momento, pero nunca se sentirán cómodos con los Brujos. Los Ventrue apoyan pública y enérgicamente a los Tremere. En privado, algunos han empezado a plantearse si el perro rabioso que dejaron entrar en casa morderá un día la mano que le da de comer. Los Antiguos recuerdan que los Tremere se volvieron contra los Salubri sin razón alguna y maldijeron al Clan Assamita al completo para hacer gala de su poder. ¿Por qué no iban a volverse contra otros también si les conviniese?

Algunos se quejan en silencio sobre la alta posición de los Tremere, sobre todo los Nosferatu y los Gangrel, pero nunca en público, donde un Brujo podría oírles y ofenderse. Hablar mal de los Tremere supone un posible embargo taumatúrgico. Pocos son lo bastante necios para arriesgarse a la ira de los Brujos simplemente para dejarlos en ridículo sin más y recordarle al resto el sórdido pasado de los Tremere. Los Nosferatu se mantienen vigilantes y se están tomando su tiempo, se conforman con reunir secretos y esperar al momento en el que los Tremere reciban su merecido castigo por crear a las Gárgolas a partir de sus muertos.

Puestos de poder en la Camarilla

En la Camarilla, muchos trabajan activamente para impedir que los Tremere ocupen puestos de autoridad. Su argumento es que los Tremere tienen sus lealtades divididas y no puede confiarse en ellos. Los Antiguos a veces manipulan a algún Tremere para que intente conseguir un puesto de poder en la Camarilla y así asegurarse de que su propio candidato lo consiga.

Los Tremere menos versados en Magia de Sangre en ocasiones ven a la Camarilla como un medio secundario para conseguir poder fuera de la Pirámide. Sin embargo, la mayoría de los Tremere ven la Pirámide como su principal fuente de prestigio y como la autoridad que puede mediar en su propio acceso a Magia de Sangre. Dedicarse a ascender en la Camarilla requiere un esfuerzo que podría aprovecharse mejor aprendiendo los secretos del universo. Muchos Tremere simplemente no creen que merezca la pena gastar tiempo o esfuerzo en ello.

Gobernar un dominio requiere astucia, poder y malgastar un tiempo precioso alejado de la práctica de la Taumaturgia; por esto pocos Tremere buscan llamar la atención convirtiéndose en Príncipes. Esa dedicación a asuntos políticos es poco común y normalmente sólo se realiza en caso de emergencia o porque la Pirámide así lo ordena. Los Tremere que se las arreglan para reclamar Praxis son ampliamente temidos por sus misteriosas habilidades arcanas. Un Príncipe Brujo fuerte, con el apoyo de su Capilla local, es difícil de derrocar. A no ser que haga una demostración pública de sus poderes, sus enemigos no sabrán qué es capaz de hacer. Aun así, el resto de Clanes sienten desasosiego mientras se preguntan cuáles son las órdenes que la Pirámide Tremere ha dado a su Príncipe.

Muchos Tremere encuentran un cómodo nicho al servir como Senescal de un Príncipe fuerte. Esto les garantiza cierta protección a la hora de practicar Magia de Sangre, además de una buena cantidad de influencia en la administración del dominio. Muchos Antiguos ven esto como un regreso a los viejos tiempos, cuando un soberano hacía llamar a augures y videntes antes de tomar decisiones importantes. Un Senescal mago de Sangre tiene la habilidad de proteger los secretos del Príncipe mientras hace uso de diferentes rituales en beneficio de los intereses del dominio.

Los Sheriffs Tremere pueden sacar a la luz secretos y amenazas contra el dominio. La confianza siempre es un factor importante, pues siguen extendiéndose rumores sobre las fechorías previas de los Brujos, pero pocos dudan del aterrador poder místico que poseen los magos de Sangre. En los últimos años, se ha puesto de moda que los Sheriffs empleen al menos a un Neonato Tremere como ayudante que les sirva como investigador ocultista para lidiar con problemas arcanos que puedan surgir en un dominio (un puesto al que unos cuantos Tremere frívolos se refieren como "Dresden" por motivos que los Antiguos ignoran). Las Capillas han fomentado esta moda, pues proporciona a los Aprendices experiencia práctica a la par que exhibe los talentos del Clan.

Algunos Príncipes usan la amenaza de los Azotes Tremere para asustar a los Neonatos y que obedezcan las Tradiciones. Estos Azotes se han ganado una reputación macabra, fuese merecida o no. Cualquier Tremere que se digne a aceptar el cargo considera este temor un beneficio adicional. El beneficio real viene de que el Clan readapta el cargo del Azote para que consiga en secreto nuevos sujetos para realizar experimentos en las Capillas. Mientras que los sujetos sean indeseables, como Caitiff o Anarquistas, los oficiales del dominio rara vez se interesan de forma activa en cómo estos Azotes disponen de los cuerpos, siempre y cuando no armen revuelo.

Sorprendentemente, en ocasiones los Tremere tienen éxito como Arpías. Algunos especulan que, dado que los Tremere ya son poco populares, aquéllos que tienen la perspicacia social para ser Arpía usan esto a su favor. Si ya son odiados, las Arpías Tremere pueden dar rienda suelta a sus lenguas incluso sobre el escándalo más sensible. Algunos utilizan rituales tales como Contrato de Sangre (**V20**, pág. 239) para asegurarse de que los acuerdos y favores entre enemigos se cumplen. Los Vástagos desesperados que quieran asegurarse de que su rival sigue un trato al pie de la letra acuden a estas Arpías Tremere para gestionarlo. Confiar en los Tremere sólo sirve para acentuar ese resentimiento. Estos Tremere están totalmente dispuestos a usar su Magia de Sangre para hacer respetar los acuerdos y castigar a aquéllos que violen el dogma de la Camarilla, y también los pone en posición de proteger los intereses de su Clan y castigar duramente a aquéllos lo bastante estúpidos como para hablar mal de los Tremere.

El cargo del Arconte se aleja del patrón establecido en lo referente a los Tremere y su posición en la Camarilla. La Pirámide examina con cuidado cualquier candidato potencial a

Arconte, especialmente si no lo va a ser de un Justicar Tremere, para asegurarse de su lealtad absoluta al Concilio de los Siete. Los Justicar consideran a los Arcontes Tremere agentes valiosos a la hora de investigar asuntos relacionados con el ocultismo y servir de apoyo a sus guerreros. Algunos Justicar Vinculan a sus agentes, pero la mayoría de Tremere rechazarán un puesto que requiera tales restricciones por miedo a represalias por parte de la Pirámide. Un Tremere debidamente entrenado siempre verá su lealtad dividida entre sus empleadores y su propio Clan, pero la mayoría de Justicar lo consideran una solución aceptable a cambio de tener un peón prescindible con acceso a Taumaturgia y los conocimientos ocultistas de los Tremere. Algunos incluso consideran que merece la pena arriesgarse a sufrir pequeños actos de deslealtad con tal de tener acceso a Taumaturgia. Además, si los Arcontes Tremere adquiriesen fama de traicionar a sus Justicar, el prestigio del Clan al completo sufriría. Estos Arcontes caminan constantemente sobre una precaria cuerda floja de obligaciones.



La economía de la Taumaturgia

Los Tremere tienen el monopolio del sistema de Magia de Sangre más elaborado y versátil que existe. Si desvelasen sus secretos, perderían el poder y el prestigio que acompañan al hecho de ser los maestros indiscutibles de la Taumaturgia. Por otro lado, si no consiguen resultar útiles, perderán la protección de la Torre de Marfil.

Como podría esperarse, los Tremere tienen una serie de directrices que sigue cada Capilla para ayudar a los Aprendices a caminar por esa fina línea. El Regente asigna a uno de sus Altos Aprendices la misión de monitorizar cómo tratan los forasteros al Clan y se registra y toma debida nota de aquellos Vástagos que no apoyen al Clan Tremere como uno de los pilares de la Camarilla. Aquéllos que osen calumniar o actuar contra la Casa y Clan Tremere son incluidos en la Lista Negra, que prohíbe formalmente que dichos Vástagos puedan acceder a cualquier ayuda o beneficio taumatúrgico de los Tremere. Esta lista se distribuye a otras Capillas por todo el mundo de forma mensual para que el Clan pueda tener localizados tanto a amigos como a enemigos.

Se espera que cada Tremere compruebe la Lista Negra antes de ofrecer cualquier tipo de ayuda taumatúrgica a forasteros. Normalmente, un taumaturgo se cobrará uno o dos favores triviales a cambio de realizar un ritual menor (nivel uno o dos) o un favor menor por un ritual mayor (nivel tres, cuatro o cinco). Dependiendo de la situación, como en una emergencia para el dominio o cuando la Pirámide se lo ordene, el Tremere podría reducir la cantidad a pagar a cambio de cierto reconocimiento público.

Enseñar Taumaturgia

Es poco común, pero el Clan Tremere a veces puede aprobar que se enseñe Taumaturgia bajo las siguientes circunstancias:

- Capturar o destruir a un prominente enemigo declarado de los Tremere.
- Ganar un favor vital de un Brujo de alto rango.
- Recuperar notas o artefactos taumatúrgicos valiosos.
- Actos excepcionales de lealtad que sirvan al Clan al completo.

Conforme al protocolo, una Capilla puede enviar una petición al Señor supervisor, que analiza al candidato en busca de comportamientos problemáticos o cualquier historia de mezquindad hacia los Tremere. Aquel Regente que envíe una petición de esta naturaleza será juzgado junto al candidato propuesto y podrá ser castigado si el candidato no ha sido examinado en profundidad.

Una vez aprobados por la Pirámide, los potenciales estudiantes deben pagar un alto precio a los Tremere para ser instruidos, además de un pago personal al instructor. Un estudiante debe rendir 5 puntos de Sangre a la Capilla local, de los cuales tres irán a parar al despacho del Señor. Además, el estudiante debe firmar un Contrato de Sangre (ver **V20**, pág. 239) que le prohíbe expresamente usar cualquier Taumaturgia contra cualquier Tremere de pleno derecho. Algunos Antiguos de alto rango o un favor excepcional pueden conseguir negociar mejores condiciones. De forma ocasional, algún Antiguo ladino querrá hacer que un miembro de alto rango de los Tremere se endeude con él para facilitar este tipo de negociaciones. Normalmente, la Pirámide hace gala de la sabiduría suficiente como para ver la jugada a largo plazo en interacciones de este tipo.

Con carácter excepcional, la Pirámide permite a un Tremere intercambiar información sobre Magia de Sangre, como rituales, con taumaturgos que no pertenecen a la Camarilla. En ocasiones, un Tremere ambicioso accederá a trabajar de forma clandestina con otros taumaturgos con la esperanza de que el Clan no lo descubra.

Un gran número de rituales taumatúrgicos útiles se usan para crear artefactos místicos que permiten a los no taumaturgos acceder a la Magia de Sangre sin el entrenamiento ni el sacrificio previos. A veces, estos artefactos se entregan como recompensa a forasteros para persuadirlos a seguir manteniéndose leales a los Tremere. El inconveniente de entregar esta clase de tesoros es que otro mago de Sangre podría usar el vínculo de resonancia inherente al artefacto para atacar al creador del mismo mediante Simpatía e Identidad (ver pág. 132-135). Si un Aprendiz se muestra confiado con demasiada facilidad y uno de sus dones es usado contra él, el Regente suele considerar que ha aprendido una lección valiosa.

La mayoría de las Capillas se contenta con seguir una política liberal en lo concerniente a que sus miembros se beneficien de la Magia de Sangre de esta manera, siempre y cuando no instruyan a forasteros en el arte de la Taumaturgia sin su permiso. Al Regente le conviene asegurarse de que la población local ve la Taumaturgia como un don maravilloso y normalmente trata con dureza a cualquier Aprendiz que subestime la Magia de Sangre o le proporcione ayuda a enemigos declarados del Clan.

A veces, los artefactos y amuletos taumatúrgicos no saciarán la sed de aprender Taumaturgia de un forastero. En raras ocasiones, un forastero proporciona un gran servicio al Clan Tremere o demuestra una lealtad total hasta tal punto que la Pirámide, de mala gana, le concederá permiso para instruirse en los dos primeros niveles de Taumaturgia.

Taumaturgos de la Camarilla

Ser un taumaturgo reconocido en la Camarilla es un arma de doble filo. La Torre de Marfil hace hincapié en

la importancia de aceptar la humanidad para proteger la Mascarada, pero aun así quienes practican Magia de Sangre a menudo son percibidos (no sin algo de razón) como monstruos crueles y despiadados.

Los Tremere poseen la ventaja del entrenamiento y la disciplina impuestas por la Pirámide, e incluso aquéllos que aborrecen a los Brujos no pueden negar los resultados. Sin embargo, los taumaturgos declarados de otros Clanes, especialmente de los Independientes, son objeto de escrutinio y desconfianza.

A menudo, los taumaturgos tienen una reputación aterradora que usan en su propio beneficio. Para sus enemigos es difícil estimar de forma correcta qué esperar en un conflicto directo. Quienes no han sido iniciados en la Taumaturgia no tienen demasiada idea del alcance y la magnitud del poder que un taumaturgo puede llegar a albergar y, a veces, su imaginación les juega malas pasadas. Un taumaturgo astuto no hace nada para desmentir tales malentendidos: realizando una selección hábil de las técnicas a su disposición, un taumaturgo puede crear la impresión de que tiene más en la recámara de lo que en realidad tiene si consigue reproducir los efectos adecuados de forma regular.

La verdadera fuerza de un taumaturgo reside en la disciplina a la hora de prepararse para posibles riesgos y en usar rituales que puede que en un primer momento no parezcan poderosos. Un buen taumaturgo siempre está preparado para cualquier tipo de situación y puede desatar las fuerzas que ha reunido en caso de emergencia. Los taumaturgos marciales comparan estos preparativos con asegurarse de que tienen munición de sobra por si la batalla se tuerce.

Es importante recordar que un taumaturgo normalmente se ve a sí mismo de camino a una posición de poder que la mayoría de los Vástagos ni conciben. Que el resto de vampiros sueñe con una reforma social, contactos políticos, riquezas sin fin y otras distracciones, porque el taumaturgo quizá alguna noche reconstruya el propio mundo y nada de eso importará. Mientras tanto, sabe que es un individuo misterioso para los demás y aprovecha esto en su beneficio.

Rituales taumatúrgicos

La base de la Taumaturgia es la versatilidad aplicada. Con el tiempo necesario para investigar un nuevo ritual, un taumaturgo puede sobreponerse a casi cualquier obstáculo o crear casi cualquier efecto. Los siguientes rituales se han popularizado en los últimos años. Para saber más sobre rituales taumatúrgicos y cómo aprenderlos, ver **V20**, pág. 229.

Rituales de nivel uno

Carillón de Viento de los Espíritus Ocultos

Durante los conflictos de la emergente Camarilla con los Giovanni, la mayor amenaza para la Torre de Marfil era la habilidad de los Necromantes para espiar a sus enemigos con impunidad. El Clan Tremere creó un ritual que les permitiría detectar fantasmas, espíritus y entidades demoníacas.

El taumaturgo debe hacerse con los anillos de matrimonio de tres mujeres fallecidas y fundirlos para crear un carillón metálico. A continuación, debe entonar cánticos en torno a las campanillas durante el transcurso de una noche, mencionando a cada una de las esposas una vez cada hora. Una vez que el carillón se haya enfriado, el recuerdo del ritual queda grabado en el metal.

Al colgarlo en una habitación, el carillón repicará armoniosamente, entonando una suave alarma en presencia de un espíritu, un fantasma o un demonio invisibles. Cualquiera que entienda la naturaleza mística del carillón y esté dentro del campo auditivo puede beneficiarse de esta advertencia. Este artilugio taumatúrgico seguirá funcionando durante un año antes de que el ritual deba volver a realizarse.

Sistema: Una vez se ha encantado el carillón, suena cada vez que un espíritu, fantasma o demonio oculto se encuentre a 10 metros (30 pies) de su emplazamiento físico. De lo contrario, está encantado para no sonar, incluso si hay una fuerte corriente de aire o se manipula de forma manual. Algunos poderes pueden bloquear la habilidad del carillón para detectar una entidad específica, a discreción del Narrador.

Marcar

Un emprendedor Neonato Tremere de Boston escuchó decir una vez a un poderoso Brujah llamado Alighieri que ojalá pudiera hacerse un tatuaje que no desapareciese a la noche siguiente. Movido por la curiosidad, visitó varias veces los archivos de la Capilla local y se topó con referencias a un ritual usado en Francia para marcar criminales. Considerando la oscura reputación de los Brujos, este ritual es sorprendentemente popular entre los Neonatos de todos los Clanes, especialmente entre los Anarquistas. Los Tremere se limitan a sonreír y acumular favores.

Marcar permite al taumaturgo transmutar tatuajes temporales y otras modificaciones corporales realizadas después del Abrazo en modificaciones permanentes en el cuerpo del vampiro. El Taumaturgo no necesita estar presente en la creación del tatuaje, pero éste debe haberse realizado en torno a una hora antes de la realización del ritual. Tras recitar los ensalmos pertinentes, el invocador debe extender lentamente 28 gramos (1 onza) de plata líquida sobre la zona de la piel tatuada.

Marcar fue diseñado como castigo y, como tal, es extremadamente doloroso. Algunos Vástagos ven en este ritual un rito de iniciación para que los Neonatos demuestren su valor.

Sistema: Este doloroso proceso causa un nivel de daño agravado por quemaduras en la zona de la piel marcada. El tatuaje puede hacerse en cualquier parte del cuerpo del sujeto. Una vez el daño se haya curado, el tatuaje permanece íntegro en la piel. Debido al dolor, el Narrador puede obligar al sujeto a hacer una tirada de Autocontrol para aguantar durante el procedimiento.

Sello de Autoridad

El Sello de Autoridad utiliza el principio de la magia simpática, que crea un vínculo entre la autoridad reconocida de un organismo y aquél que hace cumplir la voluntad de dicho organismo a través de un sello místico. Cuando el Sello de Autoridad es revelado a un vampiro que tiene obligaciones con dicho organismo, reconoce automáticamente al propietario del Sello como representante y portavoz del mismo.

Inicialmente, este ritual fue diseñado por un Justicar Tremere para marcar a sus agentes, que viajaban por todo el mundo a su servicio. Su popularidad se extendió y ahora muchos Príncipes expiden Sello de Autoridad a los agentes de su corte para asegurarse de que los recién llegados sepan y entiendan inmediatamente quiénes son los oficiales de la corte de un dominio.

Sistema: El taumaturgo graba de forma metódica un diseño en la carne de un sujeto voluntario con un puñal con punta de plata. El sello debe medir al menos 7,5 centímetros (3 pulgadas) de diámetro y puede realizarse en cualquier parte del cuerpo del sujeto. El diseño debería simbolizar metafóricamente la autoridad representada y el significado debe ser fácilmente reconocible por aquéllos que lo vean. Por ejemplo, el sello del Sheriff de un dominio podría ser una placa en forma de estrella o un escudo de policía.

El taumaturgo debe pasar una noche en la presencia voluntaria del Valedor del Sello (el vampiro que ocupa el puesto de autoridad) y el Portador del Sello (el vampiro que será portavoz de dicha autoridad) para sintonizar el sello con la resonancia del cargo. Al final de la noche, el Portador del Sello debe pronunciar un juramento al cargo. Una vez activado, todos los presentes reconocen instintivamente que el Portador del Sello representa legítimamente el cargo del Valedor del Sello.

El Portador del Sello debe mostrarlo y gastar un punto temporal de Fuerza de Voluntad para proyectar el peso de la autoridad del Valedor del Sello. Cualquier vampiro en su presencia debe realizar una tirada de Autocontrol a dificultad 8 o tendrá tres dados menos en cualquiera tirada Social contra el Portador del Sello durante los próximos quince minutos. Por ejemplo, mientras trabaja de incógnito, Alice, la Arconte, se ve rodeada por una manada de Neonatos problemáticos que buscan bronca. No tiene tiempo para una pelea, así que muestra el Sello de Autoridad de su brazo y gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Los Anarquistas deben realizar una tirada de Autocontrol a dificultad 8 para no quedar a merced del poder del Sello de Autoridad. Si los Neonatos fallan la tirada, contarán con tres dados menos en cualquier tirada Social durante los próximos quince minutos.

El Sello de Autoridad dura un año por cada éxito en la tirada de activación y el Portador nota cuando se desvanece su poder. El ritual puede renovarse si el Portador del Sello vuelve a realizar el juramento.

La autoridad del sello puede ser revocada de inmediato si el Valedor del Sello gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Si esto ocurre, el Portador del Sello se percata inmediatamente, ya que el símbolo grabado en su piel arde hasta que deja de ser visible. Este rechazo es doloroso y causa un nivel de daño agravado en la carne del Portador.

Rituales de nivel dos

Ojos de Babel

Se dice que, tras el diluvio universal, toda la humanidad hablaba el mismo idioma a la sombra de la Torre de Babel, pero el Señor hizo caer la torre, dispersó a los pueblos por el mundo y los dividió en grupos que hablaban diferentes lenguas. Este ritual aprovecha el simbolismo de esa historia para otorgar al taumaturgo la habilidad de leer y hablar una lengua que desconoce. Debe encontrar a alguien (Vástago o ganado) que conozca el idioma y encadenarlo. Mientras realiza el ritual, el taumaturgo debe arrancarle la lengua y un ojo a la víctima (deben ser ambas cosas) para, acto seguido, consumirlos. Mientras dure el efecto del ritual, el invocador podrá hablar, leer y escribir en el idioma en cuestión. Una vez finalizado, el taumaturgo vomita la carne, purgando así los materiales extraños de su sistema.

Sistema: La duración del ritual es de una semana por cada éxito en la tirada de activación. Este terrible ritual dejará mutilado a un mortal (y tampoco es muy agradable para un Vástago) y, salvo los Vástagos más inhumanos, es probable que todo el que lo ejecute deba realizar una tirada de Degeneración.

Preservar

Desde el inicio de la antigüedad, el Clan Tremere ha recopilado sabiduría y conocimientos que previamente habían protegido y preservado con su magia mortal. Sin embargo, esa magia comenzó a fallar. Miles de años de sabiduría ocultista corrían el peligro de perderse para siempre en pocas décadas si no se encontraba una solución. Un devoto Aprendiz Tremere aprovechó las técnicas de preservación que había aprendido de unos monjes junto a unos conocimientos robados a los Assamitas para crear un ritual que las Capillas podrían usar para preservar sus hallazgos.

Una vez que sus preciadas bibliotecas quedaron protegidas, los Tremere se dieron cuenta de que este ritual podría usarse para obtener ventajas políticas. Los Ventrue estaban dispuestos a pagar favores para asegurarse de que sus propios documentos y tratados secretos quedaran preservados para el futuro. Cuando quedó claro que este ritual podría usarse con otros propósitos, los Toreador quisieron tener la oportunidad de proteger sus preciados cuadros, esculturas y primeros borradores poco comunes de sinfonías o poemas perfectos.

Se rumorea que el famoso Sudario de Turín y una serie de reliquias ocultas de la Iglesia fueron preservadas mediante este ritual. Un grupo de creyentes de entre los Seguidores de Set aseguran que el sarcófago de Tutankamón ha sido preservado por obra de la voluntad de Set, pero muchos sospechan que sobre él se conjuró una versión más antigua (y posiblemente más potente) de este ritual.

Sistema: Preservar permite al taumaturgo proteger mágicamente un objeto de los efectos del tiempo y el uso. El taumaturgo debe cubrir el objeto con un punto de su Sangre durante el transcurso de una noche mientras entona los ensalmos apropiados. Cada éxito en la tirada de activación preservará el objeto de forma mística durante una década adicional. El objeto preservado permanece protegido hasta que el ritual expire. Este ritual no crea un vínculo simpático con el taumaturgo, pues el objeto absorbe completamente la Sangre usada para potenciar el ritual.

Este ritual fue diseñado principalmente para preservar documentos y textos, pero un taumaturgo astuto puede utilizarlo con casi cualquier objeto que pueda sostenerse en las manos. El objeto en cuestión debe estar compuesto de minerales trabajados y otros materiales naturales, pues los compuestos artificiales (como el plástico) pueden afectar negativamente al ritual. Los objetos que pueden preservarse incluyen, entre otras cosas, obras de arte, armas antiguas, joyería y ropa. Este ritual no hace el objeto invulnerable ni resistente al daño intencionado. Por ejemplo, un antiguo gladio romano permanecerá afilado y en buenas condiciones, pero se romperá si no se usa adecuadamente o si alguien con la suficiente fuerza intenta romper la hoja.

Sellar Salida

Los taumaturgos guardan con celo sus investigaciones. A veces preservar un secreto es tan simple como mantener a los intrusos fuera de sus bibliotecas y talleres. Cuenta la leyenda que los Seguidores de Set crearon la versión original de este ritual para salvaguardar las tumbas ocultas y las profundidades sagradas de las pirámides en la que duermen sus Ancianos. Algunas excursiones secretas a El Cairo les proporcionaron a los Tremere los componentes clave para desarrollar su propia versión de este ritual.

Sellar Salida permite al taumaturgo sellar mágicamente una habitación cerrada para evitar que intrusos no deseados entren o salgan hasta que pronuncien en voz alta la contraseña correcta, elegida por el invocador, cerca de la entrada. Algunos Tremere atrapan a un enemigo en una pequeña habitación y dejan que se vuelva loco de hambre.

Sistema: Para realizar Sellar Salida, el taumaturgo debe esparcir un punto de su Sangre por las cuatro paredes de la habitación que desea sellar y luego entonar el ensalmo apropiado (puede hacerse fuera de la habitación). Este ritual es un proceso largo, requiere una hora para su realización. Cada éxito conseguido en la tirada de activación prolonga la duración del ritual una década. Sellar Salida sella de forma mística todas las entradas a la habitación. Los materiales de los muros circundantes cierran físicamente cualquier grieta o apertura hacia fuera o dentro de la habitación, creando un sello hermético perfecto. Los intrusos con rituales místicos como Paso Incorpóreo (**V20**, pág. 237) o Poderes como Cuerpo Espectral (**V20**, pág. 204) encontrarán que esta habitación está protegida contra sus habilidades de forma mística. Sin embargo, este ritual no refuerza o protege los muros de dicha habitación, así que es posible que alguien lo bastante fuerte simplemente los derribe. Fantasmas, espíritus y otras criaturas de naturaleza inmaterial pueden entrar en la habitación a voluntad (para prohibir la entrada a tales criaturas, se requieren círculos de protección (**V20**, pág. 233).

Rituales de nivel tres

Amuleto de Mnemósine

En una batalla política, las mentiras contadas con cuidado y las medias verdades se encuentran entre las armas más comunes y poderosas que un vampiro tiene en su arsenal. El secreto adecuado susurrado en el momento equivocado puede arruinar una reputación admirable y echar por tierra planes fraguados durante siglos. Guardar bajo llave estos secretos conlleva una buena cantidad de voluntad y maestría en el arte del engaño. Sin embargo, existen Disciplinas y rituales que tienen la habilidad de extraer pensamientos de la cabeza de una víctima confiada, forzarla a revelar sus secretos o impedir que mienta en absoluto.

Durante el período de la Regencia británica, una pequeña Capilla decidió dedicar su investigación a abordar este problema. La verdad era un concepto demasiado poderoso como para eliminarlo por completo de la mente de un individuo; podrían ofuscar o reescribir sus recuerdos, pero siempre quedaba un elemento de verdad en el recipiente. Una vez los taumaturgos se percataron de que la verdad podía medirse, la solución parecía obvia. El Amuleto de Mnemósine permite al sujeto susurrar un secreto al amuleto y transferir así la energía de esa verdad a una carcasa mística.

Sistema: El taumaturgo crea un amuleto de latón forjado y lo empapa en su sangre. A continuación, debe recitar los ensalmos apropiados sobre el amuleto mientras éste está



posado sobre un objeto que simbolice la verdad para el taumaturgo. Por último, el individuo (que no tiene por qué ser el taumaturgo) debe pincharse los labios, besar el amuleto y susurrar el secreto.

Una vez activado, el secreto queda eliminado por completo de la mente del individuo hasta que revierta el ritual al besar de nuevo el amuleto. Los recuerdos serán reescritos completamente en base a esa información desaparecida. Estos nuevos recuerdos se generan por el poder de la magia, ni el taumaturgo ni el individuo tienen control alguno sobre los detalles específicos.

Si el amuleto es destruido, el recuerdo vuelve a la mente de su propietario.

Si un taumaturgo rival descubre el amuleto y conoce o investiga este ritual, puede intentar averiguar el secreto que contiene. Colocándose el amuleto contra la oreja, el taumaturgo rival realiza una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad con el invocador original. El invocador se sentirá inquieto, como si algo fuera mal, pero no sabrá la causa, pues se habrá olvidado del secreto.

El inconveniente de este ritual es que el sujeto no tiene ni idea de que este secreto existe ni de que lo ha escondido en el amuleto. Se comportará de forma acorde a su personalidad habitual, lo que podría causar complicaciones. Irónicamente, al guardar el secreto, el sujeto queda en una posición vulnerable. Por ejemplo, si ha asesinado al Chiquillo del Príncipe, no sabrá que debe ser cuidadoso en la corte o estar atento a que otros puedan haberlo averiguado.

Un taumaturgo hábil se asegurará de que el amuleto llegue a sus manos una vez pasado el peligro, enviándoselo a sí mismo por correo o escondiéndolo con un siervo de confianza con una nota escrita de su puño y letra. Por esto, cualquier taumaturgo que conozca el ritual se estremecerá si encuentra un Amuleto de Mnemósine por temor al secreto que podría desvelar.

Leyenda Urbana de Dante

A la gente le encanta compartir leyendas urbanas. Estas turbias historias del folclore moderno tienen una veracidad cuestionable, pero algo que les da poder empuja a las comunidades a preservarlas y propagarlas a través de las generaciones. Recurriendo al poder de estas historias, el taumaturgo puede crear una leyenda urbana en base a elementos tangibles que disuade a los intrusos de visitar una vivienda o lugar específicos.

El invocador recrea una leyenda urbana popular en el área que desea proteger. En la comunidad surgirán rumores de algo que le pasó al amigo de un amigo que relatarán el horror ligado al lugar, como una historia sobre un grupo de adolescentes que fueron sorprendidos por un hombre

con un gancho y luego anestesiados sólo para encontrar más tarde que les faltaba un riñón. Usado en exceso, este ritual podría atraer la atención de cazadores o criaturas sobrenaturales maliciosas, así que debe usarse con cuidado.

Algunos creen que esto supone una violación menor de la Mascarada, pues fomenta la creencia en lo sobrenatural. Sin embargo, aquéllos que realizan este ritual alegan que Leyenda Urbana de Dante preserva la Mascarada al alejar a los mortales de lugares que no deberían visitar y apoya la tradición del Dominio. Algunos Príncipes que han sabido de la existencia del ritual han limitado su uso en sus dominios.

Sistema: El invocador debe recrear la leyenda urbana concreta que desea propagar por la zona. Por ejemplo, quizá deba robar un riñón de un mortal ebrio o matar a un grupo de adolescentes con un gancho. Después, debe sacrificar un punto de Sangre por cada entrada a la vivienda o lugar.

Normalmente los taumaturgos tienen cuidado de elegir una leyenda urbana que no recuerde a nada vampírico. Algunos realizan este ritual sobre la propiedad de uno de sus rivales para enviar un mensaje. Una vez que se lleve a cabo el ritual, los rumores de que la casa está encantada o maldita empezarán a circular entre los mortales, y por lo tanto debe ser evitada por cualquiera con sentido común. El valor de las propiedades colindantes a la casa "encantada" caerá en picado a medida que los vecinos se muden para evitar vivir junto a la casa que les provoca pesadillas.

Estos mortales que no creen en lo sobrenatural, tal y como les dicta la razón, se sentirán incómodos al pensar en el lugar protegido con el ritual e intentarán evitarlo. Los mortales con gran voluntad pueden mostrar suficiente curiosidad para hacer una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 8 e intentar entrar en el edificio o área; si no la superan, inventarán una excusa para evitar entrar. La duración de este ritual es de una década más un año por cada éxito adicional en la tirada de activación.

Translocación del Recipiente

Abundan las leyendas sobre poderosos magos que invocan objetos de gran poder con un encantamiento y un simple gesto. Este ritual, que se rumorea que fue creado por Etrius durante el asedio de Ceoris cuando el Clan al completo necesitaba armarse al instante, permite al taumaturgo vincularse de forma mística a un recipiente especialmente preparado mediante el poder de su Vitae. Al mencionar el nombre del objeto en cuestión, el invocador teletransportará este recipiente directamente hasta su mano con una explosión de resplandeciente luz negra.

Sistema: Translocación del Recipiente requiere que el taumaturgo elija un recipiente que luego sintoniza con su Vitae. Este objeto debe ser lo bastante pequeño como para levantarlo con una mano. Entre los ejemplos están un bisturí, un bastón, un bolso, una faltriquera o una varita. A continuación, debe empapar el recipiente con un punto de su Sangre durante el transcurso de una noche. El objeto absorberá lentamente la Vitae, creado un vínculo simpático entre el recipiente y el taumaturgo. El invocador puede cortar este vínculo en cualquier momento gastando un punto de Fuerza de Voluntad o si el recipiente es destruido.

Cuando el invocador desee tener el recipiente preparado para su translocación, dibuja un círculo de protección en el suelo con sal purificada y un punto de su Sangre. Este círculo debe ser lo bastante grande como para rodear por completo el recipiente. Una vez que se coloque en medio del círculo de protección, el taumaturgo puede invocarlo por su nombre desde cualquier lugar en el mundo. El invocador debe extender la mano, entonar el ensalmo adecuado que contenga el nombre del objeto y éste aparecerá en su mano.

Rituales de nivel cuatro

Invocar Diablillo de Sangre

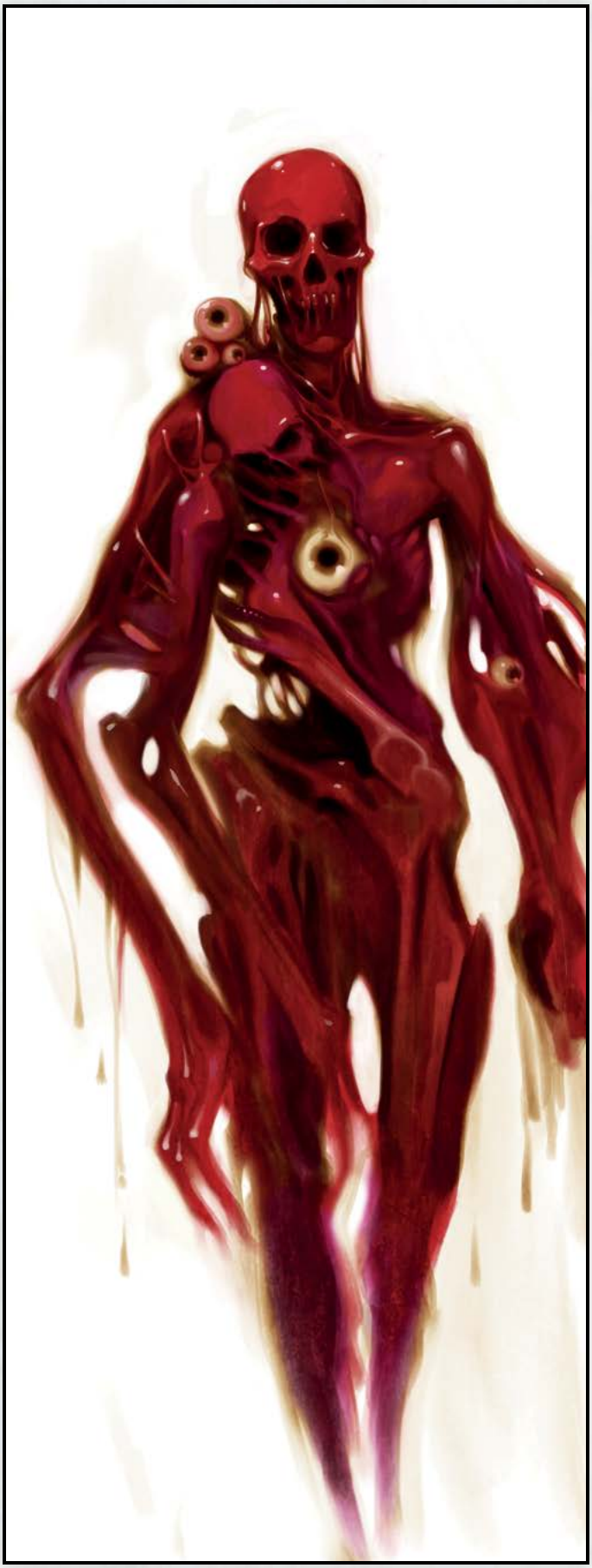
Alcanzar la maestría en Magia de Sangre requiere dedicación y un tiempo fuera de la política y la socialización en la sociedad vampírica. La confianza es un lujo poco común, especialmente en otro vampiro y depredador, y ciertas tareas requieren delicadeza. Esta criatura fue creada por un Antiguo Tremere para hacer las veces de hábil ladrón y saboteador. En sus experimentos con algunos sujetos Tzimisce, descubrió que existía un vestigio ínfimo de mutabilidad inherente en la Vitae, y en ese momento le vino la inspiración para crear al diablillo de sangre.

El taumaturgo debe coser partes de animales, objetos inanimados o incluso cadáveres humanos para crear la forma del diablillo de sangre. Este proceso es personal e individual, y rara vez dos diablillos de sangre tendrán el mismo aspecto, incluso si los ha creado el mismo invocador. La carne de una criatura sobrenatural no funcionará, cualquier intento de usarla en este ritual fracasará.

Una vez que se le ha dado la chispa de la vida al diablillo de sangre, se forma su propia personalidad basada en la de su creador. El diablillo de sangre fue creado para amar al taumaturgo y hará lo imposible para hacerlo feliz. Un invocador cruel encontrará que su diablillo de sangre disfruta atormentando a criaturas inferiores para hacer reír a su amo, mientras que un taumaturgo solemne encontrará un sirviente tranquilo y considerado que trabaja de forma sutil y eficiente.

Mientras que los homúnculos son creados para ser devotos y útiles ayudantes de laboratorio y obtener conocimientos de Taumaturgia de su creador, los diablillos de sangre son creados para el caos.

Sistema: Invocar Diablillo de Sangre requiere que el taumaturgo cosa la carne (en el plazo de tres días) de



cadáveres de animales y humanos para crear una criatura humanoide terrorífica. El diablillo de sangre tiene una astucia animal y un enlace empático con su amo que le permite entender de forma innata los deseos y necesidades éste. A continuación, el invocador debe añadir 6 puntos de Sangre Tremere a la mezcla y dejarlo cocer a fuego lento durante el transcurso de tres noches.

Un sirviente tan devoto no sale gratis. El diablillo de sangre requiere cierta cantidad de atención para no volverse malicioso. Nada es más frustrante que un diablillo de sangre furioso que interrumpa rituales importantes o rompa preciados artefactos en un ataque de ira. Los diablillos de sangre deben ser alimentados con Vitae y carne de forma regular.

Un diablillo de sangre puede luchar, pero no con demasiada habilidad; sin embargo, se sacrificará si es necesario para proteger a su creador. También puede empujar o llevar objetos pequeños y es bastante eficiente como espía (aunque detesta estar lejos de su amo durante demasiado tiempo). Los diablillos de sangre reciben daño de la luz solar y el fuego como los Vástagos, y también pueden ser destruidos por completo si se los sumerge en agua bendita.

Para más información sobre las habilidades de un Diablillo de Sangre, ver pág. 108.

Preservar el Corazón Sanguíneo

La lealtad es un lujo excepcionalmente poco común y quizá ésa es la razón por la que muchos están dispuestos a arrebatarles a otros su libre albedrío para asegurársela. Los Vínculos de Sangre son uno de los métodos más antiguos de control destinados a asegurarse la lealtad que usan los Antiguos en la sociedad vampírica. En la actualidad, los Anarquistas usan muchas de estas mismas tácticas que antaño eran herramientas para oprimirlos. El Sabbat ha abrazado lo que una vez los aterrorizaba con su propia Vaulderie comunal. A menudo, los agentes de la Camarilla deben ocultar sus alianzas mientras trabajan de incógnito para la Torre de Marfil en territorio Anarquista o del Sabbat, donde demostrar lealtad es a menudo tan simple como compartir Sangre.

El Clan Tremere ha desarrollado este ritual para proteger a Arcontes y Sheriffs de los Vínculos de Sangre y la Vaulderie, aunque sea de forma temporal.

Sistema: El taumaturgo debe ungir la frente del sujeto con un punto del Vitae del invocador y luego pasarle un cáliz preparado con una gota de mercurio. Debe beberse el metal y sufrir una herida agravada en los órganos internos a medida que el mercurio cubre sus entrañas con una barrera mística. Tras esto, el sujeto queda protegido mágicamente de los Vínculos de Sangre

o los efectos de la Vaulderie (incluyendo obtener la Marca del Traidor para algunos Tremere Antitribu) durante un día por cada éxito conseguido en la tirada de activación. Esta protección conlleva un alto precio. Además de una herida agravada, el sujeto no podrá alimentarse de Sangre si no está dispuesto a cancelar el ritual.

Vigilia del Guardián de Piedra

El Clan Tremere lleva mucho tiempo utilizando sirvientes místicos para proteger sus refugios y laboratorios. Vigilia del Guardián de Piedra permite al taumaturgo crear un centinela místico para proteger una puerta o verja bajo la forma de una aldaba de piedra con forma de gárgola.

El guardián de piedra vigila la entrada y alerta de forma mística a su amo cuando hay un visitante o un intruso. El taumaturgo puede poseer de forma remota al guardián gastando un punto de Sangre. Así puede observar lo que está ocurriendo mediante los ojos del guardián y hablar a través de su espantosa cara de piedra. Técnicamente, este ritual no rompe el juramento de los Tremere contra la creación de nuevas Gárgolas, pero algunos opinan discretamente que bordea el espíritu de dicha promesa o como mínimo insulta a los Clanes que antaño eran presa de los Tremere.

Sistema: Para crear un guardián de piedra, el taumaturgo debe encontrar o crear una aldaba apropiada (con ojos y boca) y luego empaparla en su Sangre durante el transcurso de tres noches. A continuación, debe colgarla en la puerta o verja que será el nuevo hogar del Guardián y realizar el ritual. Si tiene éxito, el guardián de piedra quedará vinculado a la puerta o verja y no podrá eliminarse sin ser destruido.

El taumaturgo puede poseer de forma remota al guardián gastando un punto de Sangre. Una vez poseído, el invocador puede observar lo que ocurre a través de los ojos del guardián y hablar con su boca. Si gasta un punto de Fuerza de Voluntad, el taumaturgo puede intentar (si posee la habilidad) utilizar los primeros dos niveles de Dominación, Presencia o Dementación para ahuyentar a los intrusos. El guardián de piedra no puede atacar físicamente o bloquear la entrada a los intrusos de ningún modo, pero puede abrir la puerta o verja por orden del taumaturgo.

Esta protección supone un coste para el taumaturgo. El guardián de piedra requiere un punto de Sangre por noche para continuar con su vigilancia. Si no se le alimenta, quedará durmiente hasta que el taumaturgo lo reactive con un punto de Sangre.

Rituales de nivel cinco

Celda Espejo

El taumaturgo que realice este ritual tiene la habilidad de crear una modesta celda de contención en el plano astral anclada a un espejo de plata especialmente preparado. El invocador puede abrir el portal del espejo hacia la celda con un ensalmo verbal y depositar físicamente a un prisionero incapacitado.

Algunos taumaturgos usan este ritual para crear un espacio privado donde meditar sin distracciones.

Sistema: El taumaturgo debe lustrar un espejo de plata con un punto de su Sangre y las lágrimas de un niño inocente, además de gastar un punto de Fuerza de Voluntad que el espejo absorbe de forma permanente.

Una vez creado, el taumaturgo puede abrir un portal a través del espejo al tocarlo con un punto de su Sangre y permanecerá abierto tanto tiempo como éste desee. Los prisioneros incapacitados podrán ser introducidos sin dificultad, pero para un sujeto que se resista se requerirá una tirada enfrentada de Fuerza para obligar a la víctima a pasar por el portal.

Escapar del espejo requiere que el prisionero venza al invocador en una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad a dificultad 8, pero sólo se puede tratar de escapar de esta forma una vez cada treinta días. La celda puede alojar cómodamente a tres individuos y éstos no podrán ser localizados mediante adivinación o ser objetivo de Clarividencia (o Poderes similares, a discreción del Narrador). El prisionero no tiene necesidad de sustento o sueño, pues permanece indiferente al paso del tiempo.

Si el espejo es destruido o el taumaturgo desea cancelar el ritual, el punto de Fuerza de Voluntad almacenado volverá a él y cualquier prisionero será liberado de inmediato.

Si el invocador gasta un punto de Sangre y toca el espejo, puede aumentar o disminuir la opacidad del mismo, permitiendo así al prisionero ver fuera de su celda si lo desea. Si se disminuye lo suficiente su opacidad, el prisionero puede aparecer en el espejo en forma de cabeza flotante para comunicarse.

Santuario

En el siglo XVIII, un Tremere de mentalidad religiosa desarrolló este ritual que le permitía consagrar un espacio protegido y extender parte de esa cualidad de santuario a aquéllos que lo habitan. El taumaturgo que invoque este ritual debe primero encontrar y adquirir un edificio que no haya sido mancillado por ningún tipo de violencia (o al menos no durante los últimos 50 años, si tiene más de 50 años). A continuación, debe construir un altar en el centro metafórico del edificio que esté visible para todos los que lo visiten. La naturaleza exacta del altar depende de la fe del invocador. Dicho altar no tiene por qué ser necesariamente de naturaleza religiosa, pero debe representar un concepto en el que el taumaturgo deposite su fe o sus creencias.

Por último, el taumaturgo debe consagrar el edificio sacrificando su Sangre y voluntad durante tres noches.



Sistema: Para completar este ritual, el taumaturgo debe invertir un punto permanente de Fuerza de Voluntad en la consagración del edificio en cuestión al final de ritual de tres noches de duración. Una vez completado, el manto del santuario rodea por completo los límites del edificio objetivo. Todas las almas, vivas o muertas, que no hayan sido específicamente invitadas por el invocador, no pueden entrar al edificio. Es más, quienes estén dentro del edificio quedarán protegidos de cualquier uso de Animalismo, Auspex, Dominación, Dementación y Presencia (y otras Disciplinas relacionadas, a discreción del Narrador).

Sin embargo, esta protección no está exenta de coste. El manto del santuario sólo dura mientras el terreno siga consagrado. Cualquier acto de violencia cometida dentro del recinto lo mancillará de inmediato, haciendo imposible que se beneficie de nuevo de Santuario. Si el ritual se rompe, el invocador se percatará de ello de inmediato, pues el punto de Fuerza de Voluntad invertido en el edificio volverá a él.

Si el edificio continúa consagrado, la magia de este ritual persistirá durante un año por cada éxito en la tirada de activación. Tras esto, el invocador debe invertir otro punto de Fuerza de Voluntad o permitir que el santuario se disipe.

Vía del Wendigo

El Wendigo es un maléfico espíritu caníbal que se cree que poseía a humanos que violaban el tabú del canibalismo. Una vez ligado a una forma humana, se cree que el espíritu corrompe el alma de su víctima hasta que ésta es poco más que una bestia.

Este ritual prohibido fue desarrollado por un Aprendiz Tremere que sobrevivió a un asalto a su Capilla poco después de la Revolución estadounidense. Malherido y agotado hasta la extenuación, se escabulló hasta los Grandes Lagos, donde bebió de las gentes que allí residían y pescaban hasta que empezó a consumir su carne de forma ritual. El Aprendiz desconocido se percató de que aquella práctica curaba sus heridas y calmaba su deseo.

Vía del Wendigo anima al taumaturgo a sacrificar no sólo su propia Sangre, sino también carne viva para recargarse de la esencia vital de su víctima. Una magia tan oscura siempre conlleva un precio para el alma. La Bestia se vuelve más fuerte cuando se la alimenta, y quienes siguen la Vía del Wendigo no son una excepción. Se dice que el Tremere original que creó este ritual sucumbió ante la Bestia.

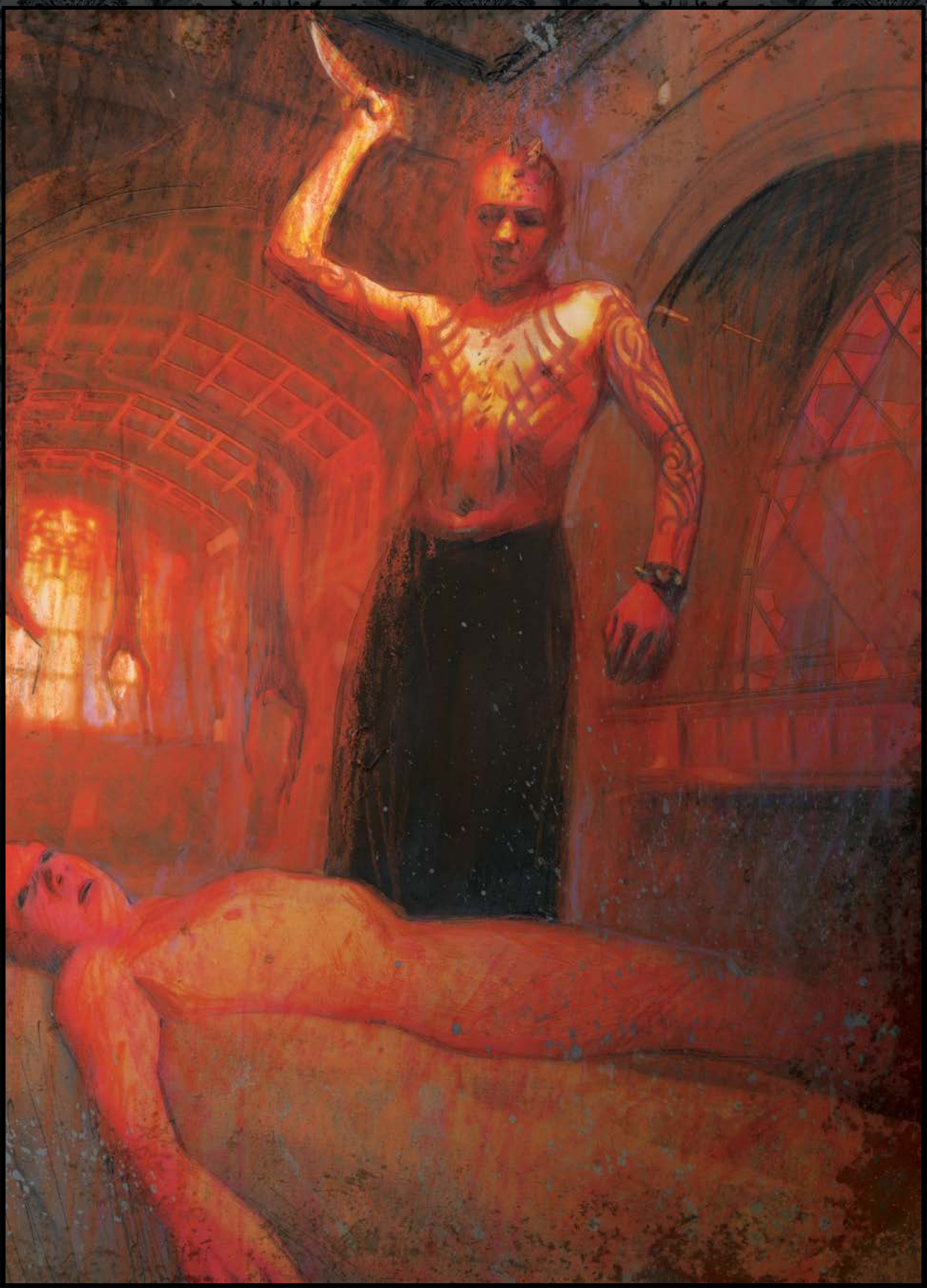
Sistema: El taumaturgo da caza a la víctima que, en su opinión, ejemplifica una virtud que admira, como inteligencia, pureza o reverencia. Debe ungir a la víctima con aceite, salvia y ceniza durante un ritual de una hora. En el clímax del mismo, el invocador asesina a la víctima con el fémur de un hombre ahorcado y luego consume su carne.

El consumo de esta carne permite al taumaturgo absorber la esencia de la víctima para cubrir las necesidades de su cuerpo muerto y su voluntad. Sentirá una ráfaga de somnolencia y tendrá un –1 en todas las reservas de dados durante la próxima hora. Sin embargo, mientras esté descansando, cada diez minutos ganará un punto de Fuerza de Voluntad y un nivel de Salud. A final de la noche, si el taumaturgo no posee el Mérito Comer Comida (**V20**, pág. 480), se ve obligado a vomitar el exceso de carne.

Éste es un horrendo ritual en el que el sacrificado debe someterse a sabiendas de que va a morir y ser devorado. Este atroz acto pasa factura a la Humanidad del taumaturgo, pues su mente se verá inundada con visiones de la vida de la víctima y la experiencia agónica de su muerte. El uso de este ritual arrebata automáticamente un mínimo de 1 punto de Humanidad de la puntuación de Humanidad del personaje (hasta un mínimo de 2). Adicionalmente, el Narrador puede pedir una tirada de Conciencia (dificultad 8). Fallar esta tirada supondrá la pérdida de un punto adicional de Humanidad (que puede bajar por debajo de 2), mientras que un fracaso podría significar la pérdida de todavía más puntos.

El uso de este ritual requiere una tirada de Autocontrol a dificultad 8. Fallar esta tirada hará que el taumaturgo gane el Defecto Adicción: Carne Humana (**V20**, pág. 482).





Capítulo Dos: La Espada de Caín

«Los Ritae no son como vuestra sucia Taumaturgia; son armas sagradas, armamento divino. Realizar los Ritae es practicar la religión de Caín.»

— Daniel "Rojo" Amaziah, Sacerdote de la manada Reinas de la Misericordia

El Sabbat es una iglesia, un culto con creencias oscuras y sanguinarias que alaba prodigios vampíricos y vilipendia a los débiles o a los humanos; monstruos ligados por la sangre y la fe. Los miembros del Sabbat deben estar siempre preparados para el combate, incluso a sabiendas de que luchan contra un enemigo al que probablemente no puedan derrotar. La Camarilla es más fuerte, la población mortal se vuelve más peligrosa con cada día que pasa y los Antediluvianos escapan a su comprensión, pero, aun así, el Sabbat cuenta con una ventaja significativa: Caín los ampara.

Los vampiros de la Espada de Caín no son necesariamente fanáticos, pero deben al menos parecerlo de cara a la doctrina religiosa de la Secta. La Iglesia del Padre Oscuro no castiga a los vampiros por cuestionar la religión o expresar escepticismo entre la parábola y la verdad, pero tiende rápidamente a destruir herejías y mostrarse feroz con aquéllos que niegan la gloria de Caín.

El Sabbat no es una "Camarilla oscura". Cuando la Espada de Caín se reúne, no es para charlas triviales o cara a cara políticos. El Sabbat está más centrado en alcanzar una serie de objetivos. Se reúne para celebrar días santos, ordenar líderes en ceremonias religiosas, compartir estrategias, entrenar, pulir sus habilidades, escuchar Sermones de Caín o prepararse para la batalla. Incluso sus rebeldes huelen a desesperación. En su núcleo, la Secta es una montaña de hipocresía: rectitud cruel y violenta en una búsqueda interminable de poder. Un vampiro anhela dominar a otros, hacerse con el poder, mentir, traicionar y manipular, y un miembro del Sabbat abraza la naturaleza vampírica en todas sus formas.

Doctrina

«In nomine Caine, et Patri, et Gladius, et Sanguis Sancti...»

Una expresión conocida en la Espada de Caín es: «Por Caín, el Regente y los Ritae». Esas tres cosas conforman el corazón del Sabbat, tal y como Jesús, el papa y los sacramentos son parte integral de la Iglesia católica. El Regente es el heredero de Caín, general de la cruzada santa del Sabbat y pastor de su fe. Los Ritae son pruebas de la naturaleza mesiánica de Caín, una celebración de la condición vampírica y armas en su guerra contra los Antediluvianos.

En su base, el Sabbat es una Secta apocalíptica. Predica una doctrina apocalíptica sobre el Fin de los Tiempos y lucha una guerra por la *supervivencia*, no por la conquista. La Gehenna se acerca, los Antediluvianos se alzarán y devorarán a sus Chiquillos, y el mundo acabará entre llamas. Esta valentía ante la aniquilación total es un elemento fundamental de la fe de la Secta. Cuando no hay posibilidad de éxito y no



queda otra sino luchar, debes buscar ayuda de algo más grande. Esto alimenta la veneración de la Secta hacia Caín y su apremiante fe en su retorno.

Varios textos antiguos comprenden el canon de la Iglesia del Padre Oscuro. El *Libro de Nod* es su escritura más sagrada, conocida al menos de oídas por todos los miembros respetables de la Secta. Los verdaderos eruditos estudian otras escrituras más oscuras, incluidos *Los Fragmentos de Erciyes*, las *Crónicas de Ubar*, los evangelios de Irad y Adá, el *Código de los condenados* y el poema védico *Heridas de la Espada de la Noche*. Aquellos vampiros particularmente temerarios incluso estudian textos heréticos tales como *Revelaciones de la Madre Oscura* o el *Cántico de Japheth* (que afirma que Caín ha muerto). Si se le añaden los cientos de profecías y visiones registradas a lo largo de los siglos, es fácil averiguar por qué tan pocos vampiros se consideran una autoridad en materia esotérica.

Hechicería en el Sabbat

Los vampiros del Sabbat practican estilos específicos de hechicería, incluidos el Koldunismo, la Taumaturgia, la Necromancia, el Misticismo del Abismo y, por supuesto, los Ritae. Los estudiantes de magia son criaturas celosas y precavidas. Su reticencia a compartir conocimientos sólo aumenta la paranoia y desconfianza de otros miembros de la Secta hacia quienes practican Taumaturgia. Además, la Taumaturgia no es una "verdadera" Disciplina, aunque los menos versados las confundan. La mayoría de las versiones del *Libro de Nod* afirman que la Taumaturgia no era propia de Caín, así que ésta y sus practicantes son vistos con sospecha por algunos miembros del Sabbat.

La Espada de Caín es una Secta dispersa, compuesta por numerosas manadas independientes y pequeñas Diócesis. Las manadas independientes pueden pasarse meses o incluso años sin ver a otro miembro de la Secta. Incluso si los practicantes estuvieran dispuestos a compartir sus secretos mágicos, la Secta no tiene Capillas o repositorios de conocimientos esotéricos (aunque algunos individuos sí). Cada hechicero trabaja solo, esto hace de la Taumaturgia del Sabbat un arte difícil e irregular, compuesto principalmente por fragmentos y partes desiguales, unidas al gusto de cada practicante.

La magia está fragmentada en la Espada de Caín. Cuando un practicante muere, puede que otro encuentre sus notas, aunque no sea necesariamente un vampiro con la misma tradición mágica. La investigación se hace con prisas y los libros de los que se han apoderado en Capillas Tremere en llamas se atesoran como el oro.

Los taumaturgos del Sabbat también deben lidiar con los vientos cambiantes de la Inquisición, que puede declarar herética una Senda o ritual taumatúrgico sin previo aviso. Décadas de investigación pueden ser incautadas para no ser

devueltas nunca. Si se sabe que un taumaturgo tiene un poder o una información concretos, una manada con diferentes ideologías políticas podría buscar sabotear o incluso encontrar una excusa para retar a ese individuo a Monomacia en un intento de hacerse con sus notas y posesiones.

La Taumaturgia es poder. Incluso aquéllos más leales al Sabbat se muestran reticentes a compartir lo que saben, ya que diluye su control sobre esas habilidades. Compartirlos hace que el taumaturgo sea menos prominente y se convierta más bien en un objetivo de aquéllos que envidian sus conocimientos. Esta reticencia hace que la Taumaturgia en el Sabbat sea incluso menos común.

Koldunismo

Los Tzimisce Koldun afirman que ya practicaban magia antes que ningún otro. La Hechicería Koldúnica se alimenta del elementalismo primario y de esclavizar a espíritus débiles o hacer tratos con aquéllos más fuertes. El más importante de entre estos espíritus elementales es la entidad carpatiana Kupala, llamada "la raíz de todo" por los Koldun más antiguos. La relación continuada con esta criatura ha causado significativas dificultades, pues comerciar con espíritus sólo está a un paso del Infernalismo. Por ello, la Inquisición vigila de cerca a los Koldun en busca de cualquier signo de corrupción demoníaca.

Los rituales koldúnicos fueron la base para los Ritae del Sabbat, pero ambos tipos de magia no son lo mismo: el Koldunismo es una práctica de invocación y vinculación, mientras que un Ritus es un ejercicio de fe. La diferencia reside en que los rituales del Sabbat emplean el espíritu de sus practicantes para dar poder a su magia y no los espíritus del mundo elemental.

A pesar de que el Sabbat afirma estar adherido a unos principios de libertad (para los Cainitas, por supuesto), los Koldun siguen vinculando espíritus y haciendo tratos. Su magia es visceral, primordial y estoica, pues une tradiciones antiguas con las energías del mundo natural. También es bastante poco común en el mundo actual.

Taumaturgia Tremere

La Taumaturgia hermetista, antaño asunto exclusivo del Clan Tremere, es un ejercicio de voluntad alimentada por el poder sobrenatural de la Sangre vampírica. Es lógica basada en fuertes principios y hace uso de matemáticas y sellos esotéricos. En su primera Vaulderie, un Tremere Antitribu recibe un doloroso y evidente sello en la frente, marcándolo como traidor a su Clan de origen para siempre. Esta runa mística, llamada "El Sello del Traidor" o "La Marca del Traidor" es visible para todo el mundo y parece el símbolo del Clan marcado en sangre y ceniza sobre la carne cauterizada del Tremere Antitribu. No puede eliminarse nunca.

Respeta a los jugadores

La hipocresía del Sabbat es parte integral de la Secta, pero el Narrador debe recordar que la fe de un *jugador* nunca debería ser motivo de mofa o degradación. Aunque los Ritae del Sabbat estén basados en ritos católicos, la partida debería mostrar respeto fuera de personaje hacia cualquier tipo de espiritualidad en la vida real.

La Taumaturgia es fundamental para la Secta, ya que provee numerosos métodos tanto de ataque como de defensa. La práctica de Taumaturgia hermetista, en particular, está entre las hechicerías rituales más desarrolladas y también es una de las más estables. Aquéllos miembros del Sabbat que no confían en los espíritus elementales o los cánticos de las Cobras ven la Taumaturgia hermetista como la magia estándar y, por lo tanto, la más fiable. A pesar de que muchos Clanes odian a los Tremere, la Secta es consciente de cuán esencial es la Magia de Sangre para la Espada de Caín. Por lo tanto, los Tremere Antitribu son tolerados, aunque no cuentan con su confianza ni su respeto.

A pesar de la ventaja que proporcionan al Sabbat, los Tremere Antitribu sufrirán por los pecados de sus antepasados. Se desconfía enormemente de ellos y sufren una tremenda discriminación por parte de otros Clanes que históricamente han luchado contra los Tremere. Practican Magia de Sangre "antinatural" y su Clan se ganó la vida eterna robándosela a vampiros Antiguos, no por el don de Caín. Parece que la traición corre por las venas de los Tremere, o eso suele creerse, así que puede que sólo sea una cuestión de tiempo que los Antitribu también sucumban a las inclinaciones naturales de su Clan.

Los Telyavos

Desconocidos para la mayoría de los vampiros, algunos Tremere Antitribu no llevan el Sello del Traidor. Hace mucho tiempo, una Línea de Sangre separada de los Tremere fingió su muerte y abandonó el Clan, permitiendo que sus superiores creyesen que la cábala había sido destruida por completo. Estos Tremeres Telyavos presentan claras diferencias en su Vitae y tienen una capacidad innata para usar Presencia en vez de Dominación (ver **V20**, pág. 438). Estas diferencias en su Sangre les permitieron evitar la marca que otros Tremere Antitribu se ven obligados a portar. Sin embargo, esto significa que todo Tremere Antitribu Telyavo tiene una decisión que tomar: la mayoría opta por falsificar el Sello del Traidor y

usar magia abiertamente, fingiendo ser como cualquier otro Tremere en la Espada de Caín; algunos, en su lugar, pretenden ser miembros de otros Clanes, ofreciendo excusas elaboradas para justificar sus conocimientos mágicos. La Línea de Sangre sabe que si los Tremere de la Camarilla descubren que aún existen los Telyavos, pasarán a formar parte de cualquiera que sea la venganza que el Clan Tremere esté planeando. Por tanto, deben ocultar su verdadera ascendencia incluso ante otros miembros del Sabbat.

Estos Tremere Antitribu usan una forma más natural de magia basada en antiguas creencias paganas en lugar de la Taumaturgia más filosófica que usan sus iguales. Son versátiles y astutos, se especializan en reunir partes incongruentes para hacer algo completo. Sin embargo, el defecto de su Línea de Sangre puede ser problemático, ya que les hace sentir desdén e incluso repulsión por la Fe Verdadera, lo que los hace parecer un poco infernales. En el Sabbat, cualquier cosa que indique la mínima señal de inclinaciones infernales puede poner en peligro la no-vida de un vampiro por culpa del fanatismo de la Inquisición.

Hechicería Setita

Hay muchos tipos diferentes de Hechicería Setita, desde el Wanga estilo vudú hasta el Akhu con base egipcia. Las Serpientes de la Luz y su Clan de origen, los Seguidores de Set, han puesto mucha energía en la práctica de la magia, creando un número de teosofías radicalmente distintas en lo concerniente a la conjuración y el encantamiento.

Las Serpientes de la Luz rechazan la doctrina teofidia (basada en Set) en todas sus formas. Aceptan el lugar de Caín como primer vampiro en vez de adherirse a las creencias de su Clan de origen de que Set no desciende del Padre Oscuro. Las Serpientes de la Luz creen que, a través de la muerte, uno puede convertirse en dios. También creen que, si consiguen reunir el suficiente poder, se alzarán para hacerse con el control del mundo terrenal y del mundo espiritual por igual. Cuando un grupo de Setitas egipcios militantes (más de la mitad eran Guerreros Setitas) intentaron obligar a las Serpientes del Nuevo Mundo a aceptar su ortodoxia, empujaron a un gran número de Setitas afrocaribeños a la Espada de Caín. Debido a este cisma en la doctrina (tanto mágica como teosófica), las Serpientes de la Luz guardan mucho rencor a los Seguidores de Set y a menudo buscan la destrucción de su Clan de origen.

La hechicería de las Serpientes de la Luz requiere muchos niveles de iniciación. Un buscador de este tipo de magia pasa por varios círculos de conocimiento y aprende más con cada paso del camino. Las cuatro Serpientes de Luz que tienen el mayor nivel de iniciación se llaman *Empereurs* y estos vampiros son los receptáculos de la mayoría de la sabiduría y conocimientos de las Cobras. Por la naturaleza de su tutela preparatoria, las Cobras guardan con mayor celo sus secretos mágicos que la mayoría de los demás taumaturgos de la Secta, y se niegan a compartir sus conocimientos sobre prácticas rituales incluso con otras Cobras, a menos que hayan pasado los rituales de iniciación pertinentes.

Assamitas Al-Aziz

La Hechicería Assamita comenzó en la era de la Segunda Ciudad, y los primeros practicantes eran chamanes y magos mortales de Mesopotamia; de las culturas persa, asiria, sumeria, acadia y babilonia. Aunque la Hechicería Assamita tiene resultados similares a la Taumaturgia hermetista, presenta grandes diferencias en su filosofía, espiritualidad y prácticas. La mayoría de Hechiceros Assamitas ven la magia a través de sus creencias espirituales y culturales, usando el trance y la meditación para atravesar el velo de la verdad y subir la Escalera del Cielo hacia la iluminación mágica.

Los Hechiceros del Sabbat proceden de una facción específica de prácticas filosóficas, habiendo huido de la Montaña juntos. Descienden del mismo linaje limitado y por esto su magia está unificada a fuerza de tener un único punto de origen y maestro. Se llaman a sí mismos Al-Aziz, eligen este nombre que es el término en árabe para Dios "el Purificador". Estos pocos Hechiceros Assamitas están entrenados para usar la droga kalif, hachís mezclado con Sangre de Vástago, para alimentar su magia. Ya sea a través de danza estática, el éxtasis del dolor o una ceremonia llena de plegarias, la experiencia trascendental siempre forma parte integral de su hechicería.

Nunca ha habido demasiados Hechiceros Assamitas en el Sabbat. Su número es reducido y la mayoría de miembros de esta Casta es profundamente leal a la Montaña. Los pocos Al-Aziz deben, pues, ser tan independientes como puedan. Crean y abastecen sus reservas de kalif. Esto también significa que a los Al-Aziz les cuesta enseñar magia, pues hay muy poco kalif para salir adelante y aún menos para malgastarlo con los que no han sido iluminados.

Necromancia

Hay muy pocos necromantes en la Espada de Caín. Los Heraldos de las Calaveras, aunque poderosos, son muy poco comunes. Al no ser demasiado sociables, estos vampiros antiguos rara vez se unen a manadas y no comparten sus conocimientos mágicos por voluntad propia. Casi no hubo Giovanni que traicionaran a su Familia durante la formación del Sabbat, y la presencia de los Heraldos de las Calaveras ha impedido reclutar a otros.

Una de las Sendas de Iluminación más prominentes de la Secta, la Senda de la Muerte y el Alma, alienta el conocimiento de la Necromancia; y sus seguidores son fanáticos en su estudio de la muerte y están dispuestos a hacer lo que sea necesario para hacerse con esa información. A pesar de la reticencia estricta de la Secta de no asociarse con

Sangre y Perdición (Ritual de Dur-An-Ki de nivel tres)

Este ritual de Hechicería Assamita es nativo del linaje Al-Aziz y sólo lo conocen estos practicantes del Sabbat. Se dice que el primer miembro del linaje lo creó para que lo ayudase en su escape del monte Alamut, tras lo que se lo enseñó a sus Chiquillos. Es una corrupción de ritual Infusión de Kalif (pág. 162-163).

Este ritual es una poderosa maldición que causa el lento deterioro del espíritu del objetivo mientras esté bajo los efectos de este hechizo. Otros usuarios mágicos pueden sentir cuándo entra en efecto este ritual y reciben un conocimiento instintivo de la dirección y distancia aproximadas del conjurador.

Sistema: El Al-Aziz debe pasar una hora en danza estática, cánticos y meditación. Usando el nombre de nacimiento de su víctima y un pequeño objeto que le pertenezca, un mechón de cabello o un objeto con valor sentimental, hace de esa persona su objetivo. El invocador debe tirar Astucia + Ocultismo a dificultad 7. Por cada éxito, reduce en un nivel la Senda Primaria de Taumaturgia del objetivo. Los efectos de este ritual duran hasta el siguiente amanecer o hasta que el conjurador interrumpe el hechizo o es destruido.

aquéllos que no crean en Caín (o sirven a sus Antediluvianos), hay muchos practicantes de esta Senda que están dispuestos a hacer cualquier cosa para aprender Necromancia.

Algunos miembros de la Secta llegan hasta a capturar y Vincular con Sangre a Giovanni y obligarlos a que les enseñen Sendas necrománticas. Esto representa un gran riesgo para la Secta, pues el Clan Giovanni no se toma estos agravios a la ligera y nunca deja de buscar a sus miembros desaparecidos. Cuando el Clan descubre que el Sabbat es responsable, la ofensa suele escalar hasta convertirse en un conflicto a nivel local.

Otros practicantes de Necromancia, en un esfuerzo para evitar tales encuentros violentos, hacen tratos con vampiros ajenos a la Secta para aprender estos poderes. Aprender Necromancia de esta manera los hace vulnerables a acusaciones de herejía y potencialmente a la muerte. En el Sabbat, el estudio de la Necromancia puede ser un gran riesgo.

Misticismo del Abismo

Aunque los Lasombra son un Clan pragmático, algunos Guardianes hurgan en los misterios ocultos de su poder sobre las sombras. Han aprendido que la Obtenebración surge de un reino en el centro de la creación: una oscuridad conocida como el Abismo. Los rumores afirman que el famoso Lasombra Antitribu Lord Aludian Thex fue el primero en traer el Misticismo al Clan, pero nadie está dispuesto a confirmar o desmentir dicha afirmación. El Misticismo del Abismo es una herramienta importante, pero también peligrosa. Estos místicos siempre andan a la búsqueda de secretos oscuros, verdades terribles y respuestas filosóficas al intentar desvelar las profundidades del Abismo. Quienes practican estas artes místicas son llamados "los Ensombrecidos" y su prestigio en el Clan Lasombra sufre debido a sus estudios. No es inaudito que los miembros de la Línea de Sangre Kiasyd practiquen Misticismo del Abismo, aunque el Clan Lasombra se esfuerza por mantener ese conocimiento lejos de sus curiosos "primos".

La magia abisal invoca espíritus de otra dimensión que se parece a un purgatorio sombrío. Estos practicantes esclavizan y controlan espíritus, pero estos espíritus no son como ninguna otra cosa de la creación, y parecen no tener memoria de asociación con verdaderas entidades demoníacas. A pesar de ello, la Inquisición ha tomado nota de su existencia y de la práctica del Misticismo del Abismo. Esto provoca que los Lasombra mantengan a sus místicos del Abismo fuera del foco de atención y sus habilidades ocultas ante la mayoría del Sabbat. Los Antiguos del Clan han visto la sospecha que hay sobre los Tzimisce Koldun, y temen la capacidad de la Inquisición para declarar herético el Misticismo del Abismo.

Rituales del Abismo

Los siguientes rituales no se adhieren a las mismas reglas que otras formas de magia, en gran parte porque se basan en una Disciplina que no es una verdadera forma de hechicería. Para aprender Misticismo del Abismo, un Cainita debe tener al menos un punto tanto en Obtenebración como en Ocultismo. El personaje no puede aprender rituales del Abismo con un nivel más alto que su nivel de Obtenebración u Ocultismo (el más bajo). Realizar estos rituales requiere superar una tirada de Astucia + Ocultismo, con una dificultad de 3 más el nivel del ritual (máximo 9). Sólo hace falta un éxito para que un ritual funcione. Si se falla la tirada para activar un ritual del Abismo, se anima al Narrador a crear consecuencias o efectos secundarios especialmente terribles, el Abismo exige una gran penitencia por el fracaso.

A diferencia de los rituales normales, aprender cada ritual de Misticismo del Abismo cuesta tres veces el nivel del ritual en puntos de Experiencia. Todos los rituales de Misticismo del Abismo también tienen efectos secundarios permanentes

asociados con aprenderlos y usarlos, como corresponde a la naturaleza alienígena y maligna del Abismo. Bajo ninguna circunstancia los Defectos asociados a estos efectos secundarios recompensarán al vampiro con puntos de Experiencia o de bonificación), ni tampoco pueden ser eliminados.

Peso de Sombras (Ritual de Misticismo del Abismo de nivel uno)

Durante el resto de la velada, el conjurador puede concentrarse y controlar las sombras que se hayan formado de manera natural, haciendo que se muevan, actúen y básicamente obedezcan las órdenes del conjurador. Mientras éste no realice ninguna otra acción, puede controlar de esta forma cualquier sombra que no esté siendo ya controlada por otro individuo.

Sistema: Este ritual sólo permite al invocador controlar las sombras naturales, no sombras creadas con Obtenebración. Las sombras controladas por el invocador pueden ganar o perder una cantidad pequeña de tamaño (de esta forma la sombra de una mujer puede parece la de un hombre, pero la de un perro no podría). Sólo puede controlarse una sombra de esta forma a la vez. El Narrador es el árbitro de qué tipo de sombras son demasiado grandes para verse afectadas por este poder (como la sombra de un rascacielos). Los efectos de este ritual duran hasta el siguiente amanecer.

Efecto secundario: El conjurador atrae a las sombras y cuando no las está controlando intentarán moverse hacia él, hasta el punto de deformarse contra la luz. El invocador gana el Defecto Presencia Inquietante (con la descripción anterior) mientras duren los efectos de este ritual (**V20**, pág. 494).

Alimentar la Oscuridad (Ritual de Misticismo del Abismo de nivel dos)

Durante el resto de la noche, el conjurador puede alimentarse a través del toque de un Brazo del Abismo. Cualquier Defecto u otro problema que el conjurador sufra de forma natural sigue teniendo efecto: la absorción de sangre del brazo puede ser tremendamente dolorosa si el conjurador sufre el Defecto Presa de Condenación (**V20**, pág. 495). Las restricciones para alimentarse siguen aplicándose, etc. Sin embargo, el Brazo del Abismo deja un profundo moratón oscuro en el cuerpo del sujeto que se parece a la marca de una sanguijuela y no la marca delatora de los colmillos de un vampiro.

Sistema: El conjurador debe pasar quince minutos meditando al principio de la noche, entonando cánticos en lenguas del Abismo e invocando a los espíritus del Abismo. Los efectos de este ritual duran hasta el próximo amanecer.

Efecto secundario: Mientras el cuerpo del invocador contenga Vitae que haya obtenido a través de este ritual, ésta es de un color oscuro y negruzco. Esto causa visibles líneas oscuras donde sus venas y arterias estén a nivel superficial de la piel.

Hilos Abisales (Ritual de Misticismo del Abismo de nivel tres)

El conjurador crea un hilo negro azabache brillante y lo une a un solo objetivo de cualquier tipo. El hilo se extiende entre las sombras y hasta el Abismo, hasta la muñeca del conjurador. Si el hilo se adhiere a una persona o criatura, en cualquier momento de la noche, el individuo en cualquiera de los extremos puede tirar del hilo, causando que un tirón similar se manifieste en el otro extremo. Si el hilo se adhiere a un objeto inanimado, el invocador experimentará un tirón similar si ese objeto se mueve de cualquier manera.

Sistema: El individuo u objeto al que vaya a adherirse el hilo debe estar presente cuando se realice el ritual. Son necesarios treinta minutos para realizarlo, y durante este tiempo el místico del Abismo extrae 1 punto de su Sangre y lo mezcla con la esencia preternatural del Abismo. Al untar esta materia sobre una madeja, el invocador crea un Hilo Abisal y podrá atarlo a su voluntad. Los efectos de este ritual duran hasta el próximo amanecer.

Efecto secundario: Mientras dure el efecto de este ritual, el gélido aire del Abismo circula alrededor del invocador y puede causar atención no deseada. El invocador gana el Defecto Brisa Gélida mientras duren los efectos del ritual (**V20**, pág. 494).

Fauces de Ahrimán (Ritual de Misticismo del Abismo de nivel cuatro)

Una vez que el conjurador ha realizado este ritual, su boca se convierte en un portal hacia el Abismo. No puede hablar ni proferir ningún sonido, y cualquiera que mire en el interior de su boca verá un profundo abismo de oscuridad al otro lado en vez del mecanismo de la fisiología humana.

Sistema: El conjurador puede consumir cualquier cosa que le quepa en la boca, destruyendo completamente el objeto (o criatura o parte de ella) al ser absorbido por el Abismo. Morder a un oponente hace daño agravado como un mordisco normal, pero también elimina un punto de Fuerza de Voluntad de la Fuerza de Voluntad total del oponente. La Fuerza de Voluntad perdida de esta forma no puede recuperarse hasta pasado un mes lunar. Los efectos de este ritual duran hasta el próximo amanecer o cuando el conjurador interrumpa el ritual.

Efecto secundario: El conjurador no puede hablar ni usar sus cuerdas vocales, boca, lengua o colmillos mientras duren los efectos de este ritual.

Criatura de Ahrimán (Ritual de Misticismo del Abismo de nivel cinco)

Al valerse del Abismo en tiempos de necesidad, un conjurador permite a la consciencia de la oscuridad moverse a través de su espíritu y reforzar su carne.

Sistema: Tras realizar este ritual, el personaje gana un número adicional de niveles de Salud "sombra" en el nivel "Herido" igual a sus puntos de Obtenebración. Sin embargo, si el personaje recibe una herida que marque uno de esos niveles de Salud sombra, también pierde un número proporcional de puntos de Obtenebración. Los puntos de Obtenebración perdidos de esta forma se recuperan tras una semana.

Efecto secundario: Mientras duren los efectos de este ritual, todas las tiradas fallidas que usen la Conciencia o Convicción del conjurador se consideran fracasos.

Ritae

Los Ritae representan una forma única de magia, no sólo potenciada por sangre, sino también por fe. Los Auctoritas Ritae se alimentan de la fe en Caín. Los Ignoblis Ritae de manada se alimentan de la lealtad entre los miembros de la manada. Los Ignoblis Ritae de facción recurren a ideales políticos.

Incluso si un vampiro no es creyente, mientras respete el ritual y cumpla con su parte, la fe de los demás vampiros del Ritae puede compensar esa diferencia. Por supuesto, la duda es más problemática en grupos más pequeños, donde un solo participante representa un porcentaje mayor. Los Ignoblis Ritae y los de facciones menores tienen más posibilidades de fallar por un no creyente (siendo potencialmente la causa de que el ritual fracase si el Narrador así lo decide), mientras que un Auctoritas de cien vampiros puede tener éxito con una docena de participantes escépticos.

Los Ritae no son taumatúrgicos, pero sí son Magia de Sangre y les afectan cosas que resisten o contrarrestan la Magia de Sangre. Además, cuando un individuo se ve fortalecido por un Ritus activo, el aura de dicha criatura muestra claros signos de encantamiento: un baño de sangre sobre el espíritu que se manifiesta como una mezcla de hechicería y fe.

La historia de los Ritae

Los antiguos Tzimisce crearon rituales de tradición para mantener la paz entre voivodas territoriales. Estos vampiros xenófobos desarrollaron costumbres de recibimientos formales, estrictas normas de etiqueta y ceremonias de estado solemnes. Con el paso del tiempo, imbuyeron de magia estos rituales para obligar mejor a los visitantes a mantener sus promesas. Mientras los vampiros luchaban contra sus Antiguos durante la Revuelta Anarquista, un grupo de jóvenes Tzimisce creó la Vaulderie para destruir las cadenas de la Sangre. Durante el primer siglo de la existencia de la Secta, los Tzimisce Koldun y los Tremere Antitribu desarrollaron más Auctoritas.

Durante el reinado del tercer Regente, el conflicto dentro de la Secta había causado tal furor que el Sabbat parecía estar a punto de disolverse. El Regente convocó un quórum y reunió a Sacerdotes de manada, Cardenales y sus consejeros Prisci en el primer Concilio Ecuménico del Sabbat. Esta reunión, conocida como el Sínodo de los Huérfanos, formalizó los Auctoritas (o "Altos Ritae") y los separó de los Ignoblis ("Bajos Ritae" o "Ritae de manada").

Trece rituales, que incluían cuatro Días Temibles, fueron seleccionados para ser Auctoritas. Estos Ritae fueron canonizados por el Regente y sus ceremonias unificadas en prácticas formales. Además, se decretó que no se le podría negar a ningún Verdadero Sabbat el derecho a aprender estos Auctoritas Ritae, siempre y cuando contara con la aprobación de su Sacerdote de manada.

El Sabbat considera los Auctoritas Ritae extremadamente sagrados. Los miembros de la Secta aprenden los Ritae no sólo porque sea lo que se espera de ellos o porque sean útiles, sino porque el conocimiento de los Ritae refleja cierta ambición política. Algunos Sacerdotes eligen aprender más de los que requiere su cargo, dando a entender de manera sutil que son una amenaza política al Obispo o Arzobispo en el poder. Sin embargo, simplemente porque a un individuo no se le pueda negar el derecho a aprender un Auctoritas Ritae no significa que encuentre a un maestro dispuesto a enseñar un determinado Ritus, ni implica que no exista política en este ámbito; al contrario, la política con respecto a los Auctoritas Ritae es incluso más bizantina porque el clero en el poder debe encontrar razones y métodos para mantener a los Sacerdotes jóvenes y ambiciosos en su lugar.

Los Ignoblis Ritae y los de facción no tienen tan buena fama y no se mencionan en el Código de Milán ni en ningún otro documento de la Secta. En ocasiones, los Sacerdotes acumulan estos rituales y se niegan a enseñarlos a otros con la esperanza de asegurarse de que sus beneficios sólo afecten a manadas e individuos con ideologías similares a las suyas. Desde luego, la política que envuelve al aprendizaje de estos rituales puede ser despiadada.

Catedrales Negras

El Sabbat hace un gran uso del fervor religioso y por ello necesita lugares sagrados de culto. Grupos pequeños y nómadas crean lugares personales para los Ignoblis de manada y las diversas Diócesis dedican sitios específicos para Ritae mayores. Las Catedrales Negras concentran la magia como un prisma y permiten a los Sacerdotes realizar Ritae mayores y más poderosos. Son monumentos permanentes a la fuerza y la fe de la Secta. El Baño de Sangre para investir a un Regente es un rito único y de grandes proporciones, y sólo puede realizarse en una Catedral Negra. La creación de una Catedral es un evento poco común y muy celebrado.

Actualmente existen tres: una en Ciudad de México, otra en Montreal y otra en Budapest.

Sínodos y Concilios Ecuménicos

La doctrina de la Iglesia del Padre Oscuro es compleja y puede resultar laberíntica. Las manadas se reúnen de cuando en cuando para hablar de estos asuntos, aprendiendo las unas de las otras y discutiendo asuntos menores de teología, filosofía y práctica de rituales. Estas reuniones son denominadas Concilios Ecuménicos y tienen lugar varias veces al año, haciendo que las manadas se reúnan para discutir e interactuar fuera de los Auctoritas Ritae o celebraciones de Días Temibles.

En ocasiones especiales, en la Secta se difunde la noticia de que los Sacerdotes del Sabbat están siendo convocados para discutir y aclarar asuntos importantes en una reunión conocida como Sínodo. En un Sínodo, pueden darse cambios significativos en la doctrina del Sabbat: adiciones o alteraciones de los Auctoritas Ritae, Baños de Sangre para miembros del Consistorio o la inauguración de una Catedral Negra. Los Sínodos se convocan en raras ocasiones para resolver un asunto interno mayor o para aclarar las creencias religiosas de la Secta.

Auctoritas Ritae

Con el paso de los años, los Ritae han cambiado y evolucionado. Algunos de los Auctoritas originales se han perdido. Otros Ignoblis importantes han sido ascendidos. Los trece Auctoritas actuales son: Baño de Sangre, Banquete de Sangre, Caza Salvaje, Danza del Fuego, Festivo dello Estinto, Juegos de Instinto, Monomacia, Palla Grande, Partida de Guerra, Ritos de Creación, Sermones de Caín, Vaulderie y Vinculación. Nunca ha habido más de trece Auctoritas Ritae a la vez, aunque ha habido menos de trece en algún momento de la historia de la Secta. Los Ultraconservadores alegan que nunca debería haber más de trece Auctoritas Ritae y por lo tanto se niegan a ascender cualquier nuevo ritual a menos que se degrade otro en su lugar.

Para que un Ritus se convierta en Auctoritas, un gran número de Sacerdotes de manada debe realizar una petición al Gran Inquisidor para considerar la canonización de un Ignoblis existente. El Gran Inquisidor confirma que el Ritus en cuestión no tiene base herética ni lazos infernales, y también tiene el deber de unificar de forma concreta el lenguaje y la práctica del ritual en sí. El papel de la inquisición es asegurarse de que el ritual no contiene herejías, Taumaturgia Oscura o cualquier otra magia que pudiera dañar la ética y la espiritualidad del Sabbat. Después, el Gran Inquisidor



Marca de Caín (Mérito Sobrenatural de 4 puntos)

En el transcurso de la historia, algunos de estos rituales se han perdido, ya fuese por la muerte de miembros de la Secta o porque el Ritus no era crucial para la supervivencia de la Secta en el mundo actual. Uno de estos Ritae perdidos es la Marca de Caín, que ofrecía protección contra armas de fe. Conforme la fe declinaba en el mundo moderno, este Ritus se usaba cada vez menos hasta que finalmente los Sacerdotes que lo conocían quedaron extintos.

Algunos vampiros que participaron en el perdido Ritus de la Marca de Caín fueron especialmente bendecidos y todavía llevan una débil marca de su favor. Estos vampiros siempre son Antiguos, anteriores a la Primera Guerra Civil del Sabbat, y este ritual fue realizado sobre ellos por un usuario de la magia poderoso. Estos vampiros llevan una pequeña y borrosa marca que se parece a la letra hebrea *tav*.

Sistema: Aquéllos que portan la Marca de Caín obtienen una forma retorcida de Fe Verdadera. Pueden usar los efectos del primer punto de Fe Verdadera (**V20**, pág. 372-373) y deben usar símbolos de Caín como "símbolos sagrados". Además, ganan +2 a los dados para resistir Fe Verdadera mortal. Sólo los vampiros en Sendas de Iluminación espirituales pueden usar este mérito; si un Cainita vuelve a su Humanidad o sucumbe al Wassail, todo beneficio derivado de este Mérito se pierde para siempre.

Auctoritas Ritae en V20

Las descripciones de nueve de los Auctoritas Ritae (Baño de Sangre, Banquete de Sangre, Caza Salvaje, Ritos de Creación, Danza del Fuego, Juegos de Instinto, Monomacia, Partida de Guerra y Sermones de Caín) pueden encontrarse en el **V20**, pág. 507-511. El Auctoritas Ritae de la Vaulderie puede encontrarse por separado en el **V20**, pág. 301-302. El material que se presenta a continuación intentará definir el resto de Auctoritas, además de expandir el material previo para dar a los Narradores más herramientas e información a fondo sobre estos importantes ritos.

lleva un manuscrito que contiene el Ritus en cuestión a un Sínodo del Consistorio y solicita que determinen su valor.

Una vez ha recibido formalmente el manuscrito, el Consistorio discute el propósito, función y beneficio del ritual con respecto a la Secta, y escucha a los Sacerdotes que quieran hablar sobre el ascenso del ritual (o sostener que no es digno). Si el Consistorio desea ascender un Ritus al estado de Auctoritas, lleva el manuscrito hasta el Regente. El Regente toma la decisión final de si el Ritus será ascendido o no, e informa a la Secta a través de una proclamación pública.

En el reciente Sínodo de los Sabuesos se realizó una petición de estas características. Los Sacerdotes de la Secta pidieron que los Días Temibles fueran unificados en un solo Ritus y que se ascendiera un nuevo Auctoritas: el Rito de Contrición. Esta petición sigue sin resolverse, y los Sacerdotes de Ciudad de México y otras partes discuten las ventajas de ambas doctrinas. A día de hoy, no se ha tomado ninguna decisión.

Caza Salvaje

Como ocurre con Partida de Guerra, este Ritus otorga la bendición de Caín a varias manadas con el propósito de cazar a un individuo específico: en este caso, un traidor a la Secta. En este rito no puede usarse como objetivo a alguien que no sea miembro del Sabbat y sólo puede realizarse contra quien haya traicionado a la Secta de forma tangible.

Según dicta el Ritus, el Sacerdote que lo realice debe anunciar públicamente los Bandos de la Caza (una lista completa de los cargos contra el acusado) y una ubicación. El acusado dispone de tres noches para enfrentarse al acusador y responder a los cargos. Si los Ducti reunidos para ser testigos del intercambio consideran la refutación suficiente, el acusador debe cambiar la Caza Salvaje por un acto de contrición adecuado (o ningún castigo si el acusado es inocente). Si los Ducti creen que la refutación es inadecuada, el acusado dispone de la opción final de retar a su acusador a Monomacia. Si el acusado no se presenta en tres noches para responder por los cargos o no reta al acusador, la realización del ritual mágico de la Caza Salvaje sigue su curso.

Hay una gran diferencia entre "Falso Sabbat" (que conlleva redención) y "traidor" (que no lo hace). Un vampiro que falla un Rito de Contrición, falla en su cometido o comete otro crimen menor, puede perder su estatus de iniciado y se le puede denegar el derecho a participar en los Ritos de Creación durante

un año y un día (ver más adelante). Un vampiro que traicione a la Espada de Caín, revele sus secretos (incluso a Aparecidos o Ghouls) o deserte del Sabbat y se una a otra Secta es un traidor, y será Cazado y destruido con extrema animosidad.

Sistema: Además de lo detallado en el **V20**, pág. 508, cuando se realiza el ritual de la Caza Salvaje (al final de la tercera noche), el objetivo obtiene una cicatriz mística que nunca se cura. Por lo general, esta cicatriz aparece en la frente, la nuca o una mano: los sitios donde se unge a un vampiro durante los Ritos de Creación. La marca sangrante tiene la forma del sello del Sabbat e identifica claramente al vampiro como un traidor a la Espada de Caín. El vampiro llevará esta herida hasta su Muerte Definitiva o hasta que sea perdonado, un acto que sólo puede realizar el Regente. Pierde todos los puntos de Estatus y su posición en la Secta, no puede beneficiarse de ningún Ritae del Sabbat y pierde inmediatamente cualquier Vinculi hacia él, aunque los Vinculi que tenga hacia otros permanecen intactos.

Rito de Contrición

El Ignoblis Ritus de Contrición se mantiene a la espera de ser declarado Auctoritas y algunos Sacerdotes del Sabbat ya lo tratan como si fuera uno de los Altos Ritos. Esto causa una gran fricción con los Ultraconservadores, que no tienen intención de que un Ritus "nuevo" se convierta en un Auctoritas Ritae.

La contrición permite a un miembro de la Secta humillado que haya fracasado pedir perdón por sus acciones. El Rito de Contrición (originalmente detallado en **V20**, pág. 511) permite a un vampiro dar fe de su sinceridad y lealtad, y sufrir la penitencia correspondiente. Un Rito de Contrición insincero puede tener éxito si el penitente tiene suficiente fe en Caín, pero si es descubierto, ese vampiro difícilmente recibirá una segunda oportunidad para enmendarse.

Realizar el Rito de Contrición es un acto semivoluntario. El vampiro penitente solicita que ocurra (o se le ordena realizar uno y él accede) y se reúne en un lugar público junto con su Sacerdote de manada, el agraviado y el Sacerdote del agraviado. No deben pedirse disculpas, sino que el penitente debe exponer ante la congregación de forma clara y con arrepentimiento los hechos por los que intenta redimirse. Posteriormente, su Sacerdote le asignará una tarea apropiada, la cual deberá cumplir en un plazo de tres noches (y la tarea debe ser posible dentro de ese plazo). El agraviado puede entonces añadir una cláusula a esta tarea, normalmente aumentando la dificultad basada en si siente que el penitente está realmente arrepentido o no. Habitualmente, esta cláusula es algo parecido a «... y debes hacerlo usando sólo una pistola» o «... que debe ser obtenido del Príncipe local de la Camarilla».

Una vez se ha establecido la Tarea de la Contrición, el penitente puede escoger un segundo (normalmente un miembro de su manada) para que lo ayude en la tarea. El penitente no puede tener ninguna otra ayuda. Si no tiene éxito en un plazo de tres noches o si acepta ayuda de cualquier otro miembro del Sabbat, el ritual falla y ambos Sacerdotes son conscientes inmediatamente de dicho fallo. Si el penitente tiene éxito, recibe el perdón de la transgresión original.

Si un superior le ordena a un vampiro que realice el Rito de Contrición, su única opción es acceder a ello o retar a su acusador a Monomacia.

Sistema: Si un vampiro intenta realizar el Rito de Contrición y tiene éxito, se le perdona el desagravio que haya realizado. No se sacará a colación de nuevo, y no se realizarán argumentos, venganza o persecución en relación a este acto. Aunque los vampiros no olviden tan fácilmente sus rencores, el agraviado debe mostrar que deja de lado el asunto, al menos en apariencia.

Si un vampiro intenta realizar un Rito de Contrición y falla, se le retira todo el estatus que tuviera, es obligado a abandonar cualquier cargo y no puede obtener puntos del Trasfondo Estatus ni beneficiarse de ningún título hasta que hayan pasado seis meses.

Ritos de Creación

Mientras que un Sacerdote de manada tiene la autoridad de retirar la iniciación a cualquier miembro de su manada, sólo el Regente, los Prisci y el Gran Inquisidor tienen el poder de retirarla a un miembro del Sabbat fuera de su manada, e incluso entonces, sólo bajo circunstancias específicas. El Gran Inquisidor sólo puede retirarla a un miembro de la Secta si ha sido condenado por herejía, un quórum de tres Prisci puede retirársela a alguien que haga gala de su ignorancia y ponga en peligro a la Secta; ninguno de ellos puede retirársela al Regente; pero éste puede retirársela a cualquier miembro del Sabbat a voluntad.

Retirar la iniciación simplemente significa que un vampiro vuelve a ser considerado "Falso Sabbat", no que sea un traidor. Un Sabbat en esta situación sigue siendo un miembro de la Secta y es propiedad de su manada. Dicha manada tiene derecho a pedir un alto precio a cualquiera que dañe a su propiedad sin su consentimiento. Retirar la iniciación a un vampiro le despoja de su cargo y estatus, eliminando todo rastro de sus hazañas pasadas. Un vampiro así debe ser reeducado antes de recibir de nuevo su Rito de Creación y convertirse en Verdadero Sabbat. Debe pasar un período no inferior a un año y un día de esta "reeducación", a no ser que la autoridad específica que castigó al vampiro ceda y permita que se realicen los Ritos de Creación, o que el Regente conceda el perdón público específico por la transgresión del vampiro en cuestión.

La Caza Salvaje, por otra parte, es mucho más seria que una simple retirada de la iniciación; para más detalles, ver pág. 41.

Días Temibles

Este ritual se usa durante la celebración de varias festividades formales que constituyen una parte fundamental del culto de Caín. Los Días Temibles actuales son el Festivo Dello Estinto y la Palla Grande. Algunos Sacerdotes del Sabbat argumentan que tener dos Auctoritas Ritae exclusivamente para festividades es excesivo (tres si se cuenta la Vinculación) y que podría usarse un solo ritual para abarcar ambas celebraciones y permitir a aquellos Sacerdotes más tradicionales recuperar festividades más antiguas de la Secta.

Un Ritus de Día Temible tiene lugar dentro de otra celebración más concreta dedicada a la festividad en cuestión. Durante un Festivo dello Estinto puede haber sacrificios rituales, indulgencias báquicas o atracones, mientras que la Palla Grande es una velada vampírica más contenida llena de matices políticos. Los Días Temibles son eventos destacados y celebraciones religiosas. Al contrario que las veladas y los salones de la Camarilla, los Días Temibles son encuentros monstruosos y sangrientos. Permiten a los miembros de la Secta gozar de su naturaleza vampírica y compartir unos con otros tácticas, Sendas de Iluminación y conocimientos y doctrinas sobre Caín. Esto no quiere decir que la política no esté presente en los Días Temibles, sino que es mucho más sutil y brutal que en la Camarilla.

Palla Grande: El mayor y más reverenciado de los Días Temibles tiene lugar en la vigilia de Todos los Santos. Es el momento en que se celebra la historia de Caín y se representan pequeñas obras o procesiones representando parábolas del *Libro de Nod*. Es un oscuro baile de máscaras con matices políticos y normalmente acoge el Sínodo Ecuménico anual de la Secta.

Festivo dello Estinto: El "Festival de los Muertos" tiene lugar durante toda la segunda semana del mes de marzo. Su propósito es deleitarse en el hecho de ser un vampiro, provocar la propia naturaleza Cainita y celebrar la inmortalidad ante la cara de la muerte.

Walpurgisnacht: [N.d.T.: La Walpurgisnacht, o Noche de Walpurgis, es uno de los cuatro grandes sabbat del año, las noches de mayor celebración para las brujas.] Este festival tiene lugar el 30 de abril, exactamente medio año después de la Palla Grande. Walpurgisnacht es la noche en la que la Secta celebra su fundación y cuenta relatos sobre Silchester y la Revuelta Anarquista. También es la festividad en la que se eligen Chiquillos nuevos, se presentan ante la Secta y son Abrazados en público al más puro estilo ritual.

Gozo Sacrificial: El Gozo Sacrificial, realizado tradicionalmente en el mes de febrero, es una festividad oscura y meditada. El Sabbat celebra su libertad, cuenta historias de los sacrificios hechos en favor de la Secta durante el año anterior, y recuerda a los que han muerto por la causa a lo largo de los siglos.

Eides de Caín: [N.d. T.: "Eides" es el plural de "Eidos", término griego que designa "forma", "esencia", "tipo", etc.] El tema central de este Día Temible es el asesinato de Abel y el posterior exilio de Caín del Edén. Se celebra a finales de agosto, en la época de las primeras cosechas, y a menudo se celebra presentando obras de oscura belleza, elegantes obras de arte esculpidas en carne u otras interpretaciones de arte vampírico en honor a Caín.

Sistema: Los vampiros que participan en un Ritus de Día Temible recuperan por completo su Fuerza de Voluntad. Además, reciben 1 punto adicional de Fuerza de Voluntad por encima de su capacidad natural. Este punto de Fuerza de Voluntad se conserva hasta el momento en que se gasta o hasta que haya pasado un mes (lo que suceda primero). Un personaje sólo puede tener una bonificación proporcionada por este Ritus en un momento dado.

Monomacia

La Monomacia, uno de los primeros Ritae diseñados por la Secta, ha sido crucial para la continuidad del Sabbat; aunque sus características han cambiado a lo largo del tiempo según las necesidades de la Secta o los dictados del Regente, el Ritus de combate sigue siendo esencial para la unidad.

Desafío: Debe entregarse un desafío claro a la parte desafiada por medio del Sacerdote de la manada. Sólo los Verdaderos Sabbat (es decir, que hayan realizado los Ritos de Creación) pueden realizar o recibir desafíos. Si el desafiado no tiene Sacerdote de manada, o si no pertenece a ninguna, se encuentra en clara desventaja y dispone sólo de tres noches para encontrar un consejero adecuado o si no lo escogerán en su lugar el Obispo o Arzobispo más cercanos.

Escoger al árbitro: A continuación, debe escogerse un árbitro que presida la disputa. El árbitro debe ser una parte neutral (aunque este vampiro no tiene por qué ser neutral, habida cuenta la hipocresía propia del Sabbat) que determine si el asunto es lo suficientemente importante como para justificar la posible muerte de un miembro de la Secta y compruebe que todos los otros medios posibles para solventar la disputa han fallado.

Si los contendientes son de la misma manada, el árbitro es su Sacerdote. Si el desafío es entre miembros de manadas distintas, el árbitro es el Obispo más cercano al desafiado (o el Arzobispo, si el desafiado es un Obispo, etc). El Sacerdote de una tercera manada, o un Priscus, pueden hacer las funciones de árbitro en su lugar, si es aceptado por ambas partes. Si un árbitro apropiado no puede asistir a la Monomacia en un plazo de tiempo razonable puede declinar la posición, en cuyo caso ésta pasa al siguiente candidato más aceptable bajo los mismos términos.

En cuanto se ha determinado un árbitro, tiene un plazo de un mes para determinar si la Monomacia es apropiada.



Es su deber hacer una consideración final sobre el asunto, y queda dentro de su autoridad determinar que una de las dos partes ha actuado incorrectamente y debe realizar un Rito de Contrición en su lugar. Si el árbitro niega que el desafío sea apropiado, entonces la Monomacia finaliza.

Aceptación: Si el desafío es legítimo, llegados a este punto la parte desafiada puede escoger rechazarlo. Si lo acepta, el Ritus debe tener lugar en el plazo de un mes.

Si el desafiado tiene significativamente más Estatus que el desafiador, puede rechazarlo sin penalizaciones; a efectos de juego, esto serían 2 puntos más (o 3 puntos más si el Narrador usa las reglas opcionales de Títulos del **V20 Companion**, Capítulo Uno). Si no tiene significativamente más Estatus, rechazarlo supone la pérdida permanente de 1 punto de Estatus y además sufrirá penalizaciones sociales. Dicho individuo puede ser tachado de cobarde por sus superiores o ser investigado por la Mano Negra o la Inquisición por su reticencia.

Decidir los términos: Una vez aceptado el desafío, deben acordarse los términos de la Monomacia. La Monomacia es un combate. Los relatos de Monomacias realizadas a través de amigables juegos de ajedrez o acertijos son apócrifos; estas afirmaciones son poco fiables dada la ferocidad de la Secta y la propia naturaleza vampírica. Probablemente, tales historias se refieran a duelos Ignoblis en lugar de a un Ritus de Monomacia.

Los términos por defecto de una Monomacia son: un combate directo uno contra uno dentro de un círculo claramente delimitado de 10 metros (30 pies) de diámetro, que ha de tener lugar a la medianoche de la primera Luna nueva tras la aceptación del desafío en una ubicación elegida por el desafiador. Desafiador y desafiado se enfrentan en un círculo, usando armas ceremoniales de combate cuerpo a cuerpo seleccionadas por el desafiado y proporcionadas por el árbitro (el desafiado puede escoger, en su lugar, que luchen desarmados). Cualquiera de las dos partes puede decidir luchar sin las armas escogidas, pero no pueden usar ninguna otra arma. Además, los participantes no pueden tener ningún Poder activo en el momento en que empiece la Monomacia (aunque los Poderes pasivos que no pueden desactivarse, como Fortaleza, son aceptables).

Por defecto, nadie (incluidos los competidores, sus compañeros de manada, otros participantes o el mismo árbitro) puede interferir, colaborar o usar cualquier Poder sobre los competidores (para ayudarlos o perjudicarlos) antes o durante la Monomacia. Este punto se vigila estrechamente. Después de que empiece la Monomacia, desafiador y desafiado pueden usar los Poderes que posean, designándose como objetivos a sí mismos o a su oponente. Se determina un ganador en el momento en que un vampiro fuerza al otro a entrar en Letargo dentro del círculo de Monomacia o lo obliga a salir del mismo (ten en cuenta que los Vinculi

tanto del desafiador como del desafiado son completamente efectivos mientras se lleva a cabo la Monomacia). Cualquiera de estos términos puede ser modificado por mutuo acuerdo de las partes y el árbitro, aunque las modificaciones extremas pueden causar sospecha entre otros miembros del Sabbat.

Modificaciones: Si desafiador, desafiado y árbitro están de acuerdo, los términos por defecto de la Monomacia pueden modificarse. Si una de las tres partes no está de acuerdo con la alteración, la Monomacia no puede ser alterada y se prosigue según los términos por defecto de la misma. Las alteraciones menores pueden incluir: una lucha de manada contra manada, en vez de uno contra uno; múltiples armas esparcidas por la arena, en vez de sólo un arma por contrincante; exclusiones específicas como "sin uso de Presencia u Ofuscación"; o inclusiones únicas como "sólo se permite el uso de Taumaturgia". Las alteraciones a gran escala pueden incluir: expandir el círculo hasta un radio de 8 kilómetros (5 millas), haciendo que la Monomacia sea una prueba de rastreo y supervivencia urbana; o luchar mientras caen al vacío tras saltar de un helicóptero, declarando que el primero que caiga en Letargo o huya cambiando de forma antes de llegar al suelo es el perdedor.

Finalmente, el árbitro puede añadir condiciones rituales al Ritus que pueden incluir: la presencia necesaria de un número determinado de testigos o posponer el desafío hasta un máximo de un mes por razones espirituales, siempre que todas las partes estén de acuerdo en ello. Bajo ninguna circunstancia las modificaciones del árbitro pueden posponer una Monomacia más de un mes. Además, sólo el árbitro puede declarar nula una Monomacia, y puede hacerlo durante el transcurso de la misma o tras su realización. Un dictamen tan chocante suele significar que alguien ha hecho trampas durante el Ritus o que alguien ajeno a él ha interferido.

Resultados: Después de que se haya determinado un vencedor, éste decide el resultado. Hay tres posibles resultados de una Monomacia: muerte (incluyendo la Diablerie de uno de los participantes), exilio de un territorio determinado o pérdida de posición en la Secta (que será reemplazado de la forma normal en la Secta y no a elección del vencedor). La muerte debe tener lugar dentro del círculo, a manos del propio vencedor o con sus Poderes. Si un competidor es expulsado del círculo mediante el uso de Poderes u otros medios, la Monomacia finaliza sin que se produzca la muerte, y el vencedor debe escoger si su oponente sufre el exilio o la pérdida de posición dentro de la Secta. Si el vencedor mata a su oponente de este modo, no puede escoger ningún reemplazo para la posición que ocupaba dentro de la Secta. Todas las posesiones de los vencidos muertos deben ser entregadas al vencedor. Si se permite al vencido sobrevivir (ya sea por una condición del resultado o gracias a la piedad del vencedor), éste conserva sus posesiones.

Un apunte sobre los Templarios

Los Templarios no aceptan desafíos ni luchan en lugar de su señor en una Monomacia. Se espera de los líderes del Sabbat que sean competentes en el campo de batalla además de en los ámbitos religiosos. Que sean capaces no quiere decir que todo líder del Sabbat sea un maestro del combate físico: un vampiro puede hacer uso de una aplicación astuta de sus Disciplinas para obligar a que sus adversarios salgan del círculo de la Monomacia y no tengan que alzar nunca una mano en defensa propia. Combinado con la protección de los Vinculi y un laberinto burocrático para mantener los desafíos a raya, esto puede mantener en el poder a un personaje que no esté orientado al combate durante el tiempo suficiente como para que desarrolle las competencias físicas que necesita para seguir siendo un líder en el ejército de Caín.

Algunos líderes usan a sus Templarios como armas ofensivas, haciendo que busquen excusas para desafiar a un enemigo de su señor, y nombrándolo posteriormente (o a uno de los peones de su señor) para que ocupe el cargo que haya resultado vacante.

Partida de Guerra

Este poderoso ritual confiere la bendición de Caín a varias manadas con el objetivo de dar Caza a un enemigo declarado de la Secta con la intención de beberse su alma y fortalecer al Sabbat. Si la Partida de Guerra no da muerte al enemigo, todos los implicados en ella quedarán humillados. Si tienen éxito, las recompensas incluyen estatus en la Secta, la Diablerie y los beneficios de la infamia. Algunos miembros del Sabbat alegan haber mejorado sus habilidades durante la Partida de Guerra, nadie está seguro de por qué exactamente, pero los guerreros de la Espada de Caín no se quejan de los resultados.

Los efectos de la Partida de Guerra desaparecen con el siguiente amanecer. Una vez se ha llevado a cabo la Partida de Guerra, las manadas no pueden apartarse de su propósito, incluso si no pueden dar con su objetivo o si no hay esperanza de victoria. En tales casos, las manadas simplemente se lanzarán a la muerte, malgastando sus vidas en intentos cada vez más desesperados por alcanzar a su víctima o por tener éxito en contra de grandes dificultades.

Sistema: Además de lo detallado en el **V20**, pág. 510, todos los miembros de una Partida de Guerra obtienen 3 dados

gratuitos en cualquier acción que activamente persiga o ataque a su objetivo específico. Cuando se usa en una tirada, se gasta un dado de bonificación y no puede recuperarse. Puedes usar más de un dado de bonificación en una sola tirada, pero debes declararlo antes de lanzar los dados. Conforme avanza la noche, la Bestia del vampiro se fortalece, empujándole a actos cada vez más temerarios en su desesperación por alcanzar a su presa. Los Narradores deberían alentar a los jugadores a retratar esto y a actuar de forma más temeraria según se acerca el amanecer. Un Sacerdote sólo puede conjurar una Partida de Guerra sobre un número de vampiros igual al triple de su puntuación de Fuerza de Voluntad.

Vaulderie

Las Vaulderies son asuntos para pequeños grupos, no orgías de sangre para 50 participantes. Cada Vaulderie reúne un máximo de 10 o 15 participantes, y cuando la Secta se reúne en masa, sus miembros realizan muchas pequeñas Vaulderies entre manadas, linajes de Clan, facciones o entre los que compartan un código ético similar. En un encuentro es un asunto político decidir con quién realizas primero la Vaulderie o a quién evitas. Los vampiros más astutos pueden aprender muchas cosas observando cómo se desarrollan los círculos de Vaulderie a lo largo de la noche.

Vinculación

Realizado en el solsticio de invierno cada año y normalmente cerca del agua, este rito constituye una forma de renovación del juramento formal de lealtad al Sabbat. Se espera que todo Verdadero Sabbat participe en esta festividad y que reafirme su dedicación en un rito público de lealtad. Los vampiros renuevan su vínculo con sus hermanos y hermanas de la Secta y, como parte del ritual, el hierofante local (Obispo, Arzobispo o Cardenal) *debe* escuchar todas las quejas que se le presenten esa noche. Los agravios abordados durante la noche de la Vinculación tradicionalmente son olvidados, aunque los vampiros son criaturas mezquinas y quizá tergiversen la expiación para incluir sólo una instancia específica de una ofensa.

El Juramento del Sabbat (que se recita durante la Vinculación y durante los Ritae de Creación) dice así:

«Por mi propia voluntad y consentimiento, yo, (nombre) hijo / hija de Caín, rechazo a los Antediluvianos y me dedicaré a su destrucción. Entrego mi alma al Sabbat, y malditos todos aquellos que se opongan a nosotros. ¡Escuchadme, hermanas y hermanos! Vuestros enemigos son mis enemigos; vuestras victorias, mis victorias; vuestra Sangre, mi Sangre. Y así será, hasta el fin de todas las cosas.»

Sistema: Durante un mes tras la Vinculación, aquellos vampiros que hayan participado en este rito ganan un dado adicional en todas las tiradas de Virtud cuando estén en compañía de vampiros que hayan participado en el Ritus de Vinculación al mismo tiempo y en el mismo lugar.

Ignoblis Ritae y Ritae de facción

Los Ignoblis están menos estructurados y su naturaleza es más personal que la de los Auctoritas Ritae. También se basan en la fe, pero pueden sustituir la lealtad individual por fervor religioso, lo que permite que una manada unida realice Ignoblis Ritae incluso si su fe en Caín no es particularmente fuerte. La mayoría de Ignoblis Ritae son creados por Sacerdotes de manada y se usan para fomentar la lealtad de la manada (para más información sobre los Ignoblis Ritae, ver **V20**, pág. 511).

Más allá de la manada, la Espada de Caín puede ser un ambiente caótico e impredecible, pues los grupos rebeldes y las facciones políticas se alzan y caen, en ocasiones sin apenas dejar rastro de su existencia. Sin embargo, otros han sobrevivido al paso del tiempo. Estos grupos políticos enfrentados imponen su doctrina y guían la mentalidad de la Secta. Los individuos pueden cambiar de facción a lo largo de los años, alterando sus alianzas políticas a medida que sus creencias personales maduran o cambian. Como resultado, han surgido muchos Ignoblis Ritae entre estas facciones.

Hoy en día, los principales contingentes políticos del Sabbat son los Ultraconservadores, los Ortodoxos, la Orden de San Blas y los Lealistas. Dos facciones menores, el Status Quo y la Junta Pander, tienen menos poder político en las noches actuales. Algunos miembros del Sabbat sencillamente no se preocupan por la política. Los vampiros no afiliados a una facción son conocidos como Moderados al no reivindicar ninguna causa que los unifique y, por lo tanto, no cuentan con Ritae de facción.

Los Ritae de facción sólo los usan miembros de facciones políticas específicas. Como otros Ritae, estos rituales se valen de la fe para alimentar su magia. Los vampiros que no creen genuinamente en los principios de una facción no pueden participar en ellos. Si un vampiro con ideales divergentes participa en los Ignoblis Ritae de una facción, estos rituales fracasarán. Esto hace casi imposible infiltrarse en otra facción política durante demasiado tiempo: con el tiempo, el espía será obligado a participar en un Ritus de facción y será descubierto.

Aquellas manadas con miembros de distintas facciones pueden tener miembros con acceso a Ritae de facción de múltiples facciones. Por desgracia, como se ha indicado antes, un individuo debe creer en los principios del grupo político para que esos rituales tengan éxito. Las manadas de estas características suelen romperse o unificar su ética política a través de argumentos y fuertes Vinculi. Un individuo puede abandonar una facción política por otra, pero, al

hacerlo, pierde la capacidad de realizar cualquier Ritae que pertenezca a la facción de la que antes era miembro.

Sólo un miembro del Sabbat que se haya sometido a los Ritos de Creación puede adquirir Ritae de facción, y debe tener al menos 3 puntos en el Trasfondo Rituales (ver **V20**, pág. 117), además de ser miembro de esa facción política y creer de forma genuina en los objetivos políticos de dicha facción.

Hacen falta al menos tres miembros de una facción política para realizar un Ritus de facción, pero sólo uno de ellos debe conocer el rito en cuestión. A no ser que se indique otra cosa, los Ritae de facción sólo afectan a los miembros de una facción política específica.

Ultraconservadores

Otros ven a los Ultraconservadores como vampiros aburridos, inflexibles y generalmente arcaicos que nunca abandonaron del todo la jerarquía de linajes. Sin embargo, mientras otros grupos flojeaban en años recientes, los Ultraconservadores han tomado muchas posiciones de autoridad, centralizando el mando y proporcionando una coordinación fundamental a las tropas del Sabbat. Son excelentes comandantes en la guerra contra los Antediluvianos. Y aunque esta facción tiende a contener a los individuos más rígidos del Sabbat, también han ganado una cantidad significativa de miembros nuevos y militantes de la Espada de Caín.

Los Ultraconservadores prefieren líderes audaces e insisten en entrenamientos de combate intensivos para asegurarse de que cada miembro de la Secta está capacitado para la guerra. Los Ultraconservadores trabajan para consolidar la fuerza del Sabbat por medio de estrictas y eficientes estructuras jerárquicas. Recomiendan la Vaulderie entre todas las manadas de una Diócesis y están seguros de que, con suficientes lazos de Sangre, la posición de Ductus ya no será necesaria. Esperan que un día todo el Sabbat sea una nación unificada y se abandone el concepto medieval de manada "celular".

Muro de Irad

El Muro de Irad es un ancestral Ritus, recientemente redescubierto por Livia York del Clan Tzimisce. Los Ultraconservadores lo guardan celosamente para asegurarse de que sus planes pasen desapercibidos. Para realizarlo, los solicitantes deben consagrar un área no mayor que una única habitación de 83 metros cuadrados (100 yardas cuadradas) con incienso y sal.

Sistema: Cuando se realiza este Ritus, santifica un edificio o una zona pequeña durante una sola noche, previniendo que espíritus, wraiths o formas astrales entren en ese lugar. Tales entidades pueden tratar de espiar el área protegida desde fuera del Muro de Irad, pero no pueden cruzar la barrera. Si un cuerpo cuyo espíritu está en otra parte cruza esta barrera, el espíritu retorna al cuerpo poniendo fin de forma inmediata a Poderes como Posesión, Proyección Psíquica o Robo de Alma. Los personajes que dejan sus cuerpos mientras están dentro de un área protegida por Muro de Irad son incapaces de dejar la zona hasta que su cuerpo cruza la barrera. Muro de Irad termina al amanecer.

Renuncia

La Renuncia es un ritual solemne y formal que renuncia a todas las creencias y doctrinas previas y hace un juramento a Caín para ser leal a la facción Ultraconservadora. Este ritual (como todos los Ritae de facción) sólo puede ser realizado por un Ultraconservador, pero puede realizarse sobre cualquier vampiro que dé su consentimiento. Aquel individuo que se someta a este Ritus es perdonado de sus pecados previos contra la Iglesia del Padre Oscuro y empieza una nueva vida como Ultraconservador. Este Ritus debería realizarse de forma pública, y el Sacerdote que lo realiza no necesita creer en la sinceridad del candidato. Los Antiguos de la Secta llevan años usando este Ritus para asegurarse la lealtad de aquéllos que han huido de las filas de la Camarilla.

Para realizar la Renuncia, el vampiro debe pronunciar un juramento formal de lealtad a la facción Ultraconservadora. Tras ello, el Sacerdote que lo realiza estaca al candidato en una demostración pública de confianza en el Sacerdote (no importa si esto va en contra de la voluntad del candidato siempre y cuando tenga lugar). Mientras que el individuo esté paralizado, el Sacerdote recita un corto Sermón de Caín ante su cuerpo inerte. Cuando se retira la estaca, que representa al vampiro superando la muerte (un Abrazo simbólico), el vampiro se alza y es recibido por sus iguales en la facción.

La Inquisición y la Mano Negra

Aunque técnicamente la Inquisición y la Mano Negra son subgrupos de la Secta, ambos son órdenes exclusivas que requieren de amplias pruebas para entrar. No son consideradas facciones "políticas" tanto como órdenes militantes dentro de la Secta (para más información sobre la Inquisición, ver pág. 120-125). Los miembros de la Inquisición o la Mano Negra no pueden unirse a las facciones políticas o usar Ritae de facción (aunque en lo personal pueden estar de acuerdo con ciertas motivaciones políticas), pues se espera que ambas órdenes sean neutrales en materia política, al menos en apariencia.



El juramento formal de Renuncia es el siguiente:

«Yo (nombre), prometo defender a la Secta, su legítimo clero y sus sagradas metas, en nombre del Padre Oscuro. Estabilidad mediante disciplina. Unidad mediante constancia. Victoria mediante implacabilidad. Probaré mi valor. Lo juro sobre el altar de Caín.»

Sistema: Un vampiro que se ha sometido al Ritus de Renuncia gana un dado permanente en todas las tiradas de Autocontrol o Instinto mientras siga siendo miembro de la facción Ultraconservadora y mantenga los ideales de esa facción. Un Sacerdote que comience el Ritus de Renuncia pero no lo complete (porque, por ejemplo, mate al candidato mientras esté estacado), se considerará que ha mancillado el Ritus y será castigado severamente por sus superiores.

Ortodoxos

En los últimos años, una campaña de renovado fervor religioso ha inundado la Espada de Caín. Estos Vástagos abogan por un retorno a una mayor dedicación a los Ritae y un énfasis en la posición de los Sacerdotes en la Secta (por encima de cargos más militantes, como el de Ductus). Alegan que el Sabbat ha disgustado de algún modo al Padre Oscuro al dar la espalda a los Ritae, confiar demasiado en la tecnología moderna o permitir que la herejía entre en la Secta.

Las prioridades de esta facción son espirituales, se basan en el ideal de que el liderazgo del Sabbat debería recaer exclusivamente en los Sacerdotes más devotos y creyentes. A medida que los simpatizantes de esta escuela han ido dándose a conocer y expuesto sus argumentos, han ganado un tremendo apoyo de místicos, espiritualistas y eruditos de la Secta, dando lugar al nacimiento de la facción Ortodoxa.

El Sabbat Ortodoxo aboga por un mayor uso de los Ritae, más autoridad para los Sacerdotes de manada, así como una descripción más concisa de "herejía"; mejor para permitir al Sabbat investigar nuevas y poderosas armas y Magia de Sangre para la guerra en curso.

Atra Sacramentum

Los sacramentos de la Iglesia católica romana consideran este sacramento algo necesario para la salvación de un mortal. También lo hacen así los miembros Ortodoxos de la Iglesia de Caín, que consideran el Atra Sacramentum parte integral de la no-vida de un vampiro. Cuando se realiza, todos los vampiros involucrados en el Ritus deben sacrificar algo de su carne, ofreciendo un desagravio al Padre Oscuro en penitencia por los pecados de sus antepasados, los Antediluvianos. Por lo general, los vampiros realizan el Atra Sacramentum frente a un altar de fuego en el que cada uno se corta un trozo del dedo u otra pequeña porción de su carne, mientras ofrece una oración por la bendición de Caín.

Sistema: El vampiro recibe 2 puntos de daño agravado no absorbible cuando realiza este ritual. Sanar estas heridas finaliza todos los efectos del Ritus del Atra Sacramentum. Hasta la siguiente puesta de Sol, un vampiro que participase en el Atra Sacramentum no sufre los efectos de su Debilidad de Clan. Un vampiro sólo puede recibir los beneficios del Atra Sacramentum una vez por mes lunar, y los beneficios de este ritual sólo duran una noche.

Los Últimos Ritos

El ritual de los Últimos Ritos normalmente se realiza sobre un vampiro que vaya a meterse en una situación en la que vaya a morir. Este ritual sólo puede realizarlo un miembro Ortodoxo del Sabbat, pero puede realizarse sobre cualquier individuo que tenga un Vinculum con el invocador.

Sistema: Para realizar este ritual, el miembro de la facción Ortodoxa debe fundir una pequeña barra de plata en un brasero y el objetivo debe posar los dedos sobre el metal fundido, recibiendo 1 punto de daño letal no absorbible. Curar esta herida termina con todos los efectos de los Últimos Ritos.

Si el objetivo de este ritual muere, el invocador se percata de su muerte de inmediato. Siempre que la muerte no se haya producido por Diablerie, el alma del objetivo puede ser "reclamada" por el invocador de este Ritus simplemente con desear unirla a la suya. Aunque el invocador no gana ningún beneficio mecánico, en todos los demás aspectos es como si hubiera Diabolizado al objetivo. En el momento en el que el alma es "reclamada", el invocador recibe una visión de los últimos momentos de la existencia del objetivo desde el punto de vista del vampiro muerto. Los efectos de este ritual duran hasta el próximo amanecer; si el objetivo muere después de que el Sol haya despejado el horizonte en la mañana tras la realización del ritual, el invocador no obtendrá aviso alguno.

Una moneda de dos caras

Para algunos Clanes, como los Nosferatu o los Heraldos de las Calaveras, el Atra Sacramentum es una bendición significativa. Estos vampiros sufren el estigma y la agonía de una forma deformada que no puede curarse con Sangre, ni siquiera con el uso de Vicisitud. Aun así, los efectos del Atra Sacramentum sólo pueden llegar hasta cierto punto. Los Clanes con una alteración física significativa como parte de su Debilidad de Clan encuentran esta alteración reducida (los Nosferatu ya no son espantosos, los Kiasyd podrían pasar por humanos), pero también pierden todos los beneficios proporcionados por su alteración vampírica. Las mecánicas que hacen uso de forma específica de estas alteraciones físicas no funcionan mientras este ritual esté activo.

Lealistas

Los Lealistas fueron los primeros en llegar al Nuevo Mundo y pasaron mucho tiempo entre los nativos americanos estudiando sus prácticas chamánicas. Estas influencias dieron forma al movimiento Lealista y han tenido impacto en sus Ritae de facción. Incluso en la actualidad, los Lealistas tienden a pensar más como las tribus de las llanuras que como colonos europeos; muchos son nómadas, valoran la libertad de la pequeña tribu de su manada. E incluso los que se asientan dan un gran valor a gobernar conforme a la voluntad de la comunidad, en lugar de mediante el dominio de una jerarquía establecida.

Los Lealistas insisten en que el fundamento principal de la Secta es la libertad, no la unidad. Son jóvenes y rebeldes, pero a diferencia de los Anarquistas de la Camarilla, los Lealistas no quieren derribar su Secta de origen; quieren verla triunfar mediante la libertad e independencia de cada manada. Aunque pueden ser tercos, a menudo rechazando seguir órdenes sólo por demostrar que tienen razón, la mayoría de los Lealistas creen de forma genuina en la causa de la Secta. Abogan por una jerarquía extremadamente limitada, donde el Regente es la única autoridad por encima de los Ducti de las manadas. Aceptan que en determinadas circunstancias el Regente puede elevar a un Ductus para que lidere a varias manadas con el propósito de lograr una tarea (como defender un territorio o reclamar un dominio). Sin embargo, una vez que la tarea está hecha, el "*Ductus Priori*" debería dar un paso atrás, renunciar a su autoridad temporal y restaurar la libertad de las manadas.

Los Lealistas atienden al juicio y la guía de los Prisci (algunos de los cuales son Lealistas, puesto que es una de las pocas posiciones sin autoridad jerárquica sobre los demás), pero los Prisci en cuestión deben ganarse ese respeto. En esos casos, un Lealista no "acepta la autoridad" de los Prisci tanto como se deja guiar por alguien que reconoce como un vampiro superior.

Pureza de Babel

El Libro del Génesis detalla la historia de una mítica ciudad de paz y prosperidad cuyas alturas alcanzaron el cielo y rivalizaron incluso con la gloria de Dios. El Todopoderoso derribó la ciudad, igual que la unificada Enoch fue destruida por el Diluvio. De igual forma, los Lealistas ven que la absoluta unidad es también otra clase de esclavitud, y rechazan la conformidad. Pureza de Babel fue creado por un Kyasid conocido únicamente como "Balthazar" para

fortalecer la manada y permitir una comunicación segura incluso dentro de una concurrencia mayor. El hecho de que las conversaciones públicas que usan este Ritus tiendan a frustrar a aquéllos que no las entienden es sólo una bonificación. Sólo los miembros de la facción Lealista puede participar en este Ritus.

Sistema: Durante el resto de la noche, aquéllos que participaron en un Ritus específico de Pureza de Babel (hasta diez Lealistas) pueden comunicarse unos con otros de una forma que resulta indescifrable para aquéllos a su alrededor. Estos vampiros tienen la capacidad de hablar literalmente otro idioma, una lengua que no puede descifrarse de ninguna forma. Es más, esta comunicación no tiene por qué ser verbal. Los participantes del ritual pueden hacerse señas de forma clara mientras puedan ver, oír, tocar o sentirse claramente de cualquier otra forma unos a otros, incluso por medio de cámaras de vídeo, teléfonos u otros medios electrónicos. Quienes no fueron parte del Ritus no pueden comprender estos gestos.

Los vampiros que participan en un Ritus Pureza de Babel no pueden descifrar la comunicación de aquéllos que han realizado una forma de ritual distinta. La comunicación es tan obvia como cualquier otra discusión: sólo que su significado queda velado.

Llamada a los Puntos Cardinales

Este ritual se remonta a las prácticas chamánicas de los nativos americanos adoptadas por el Sabbat a la llegada de la Secta al Nuevo Mundo. La facción Lealista guarda los lazos más fuertes con los nativos de las Américas, desde las tribus del norte hasta las grandes ciudades de Sudamérica, y los rituales y filosofías aprendidas de estas prácticas chamánicas todavía tienen influencia sobre el pensamiento lealista.

Llamada a los Puntos Cardinales permite invocar a los espíritus de los cuatro vientos (normalmente Este, Sur, Oeste y Norte) llamando a estos espíritus cardinales. Al hacerlo, los participantes de este ritual reconectan con la naturaleza elemental y primitiva del mundo, solicitando, por un corto período de tiempo, sentirse parte del ciclo de la vida. Este ritual suele implicar bailes, tambores y prácticas extáticas.

Sistema: Este ritual requiere al menos cuatro participantes, cada uno en una punta para invocar a los vientos específicos. Los participantes en este ritual obtienen beneficios dependiendo del punto cardinal al que hayan invocado durante la realización del Ritus. Si hay más de cuatro participantes, pueden elegir a cuál de los cuatro puntos cardinales ayudan y obtener los beneficios del mismo. Los efectos duran hasta el siguiente amanecer.

Este: El viento de la velocidad y rapidez mental. El participante gana +1 a su puntuación de Iniciativa.

Sur: El viento de la pasión, emoción y aliento. El participante gana +1 a su aura de Humanidad en cuanto a interacciones con mortales (o pierde todos los efectos negativos en cuanto a interacciones con mortales, si sigue una Senda de Iluminación).

Oeste: El viento de la sabiduría y los conocimientos. El participante gana +1 en una Habilidad que no sea de combate, elegida en el momento de realizar el ritual.

Norte: El viento de las montañas y la constancia física. El participante gana un nivel Sano adicional en la tabla de Salud.

Orden de San Blas

Por medio de una cuidadosa manipulación de los recursos, la Orden de San Blas ha asumido la tarea de proteger las ciudades del Sabbat de una forma que la mayor parte de la Secta suele descuidar. Tienen poderosas influencias y control sobre el mundo mortal. En general, los miembros del Sabbat desdeñan la Humanidad y la vida mortal. Esto lleva a roces entre la Orden de San Blas y otras facciones, ya que el principal propósito de la Orden normalmente requiere que sus miembros mantengan su Humanidad e interactúen con mortales mucho más que los demás vampiros del Sabbat.

Sin embargo, las contribuciones de la Orden a la Espada de Caín no tienen igual y han sido extremadamente útiles. En estas noches de teléfonos con cámara y constante vigilancia mortal, la Orden de San Blas se ha convertido en parte indiscutiblemente integral de la supervivencia de la Secta. Aun así, pese a ser tan útil y utilizada, muchos miembros del Sabbat continúan desdeñándola, asegurando que los vampiros de esta facción están un poco demasiado dispuestos a "jugar con su comida".

Mirada del Mártir

Los miembros de la Orden de San Blas usan este ritual como sistema de alerta temprana, que les proporciona información limitada a poca distancia cuando algo sale mal. Fue desarrollado por Pyotr Stanislav para usarlo con su ejército de animales Ghoul.

Sistema: Cuando alguien que "contiene" la Sangre del vampiro (un Ghoul o alguien con un alto Vinculum con él) está realmente asustado o en peligro palpable, el vampiro recibe una sensación. Esta sensación sólo permite sentir quién está en peligro y da una idea general de la causa (ser atacado, caerse de un edificio, ser perseguido por la policía o ver a un hombre lobo, por ejemplo).

Sólo hace falta realizar este ritual una vez. Tras esto, los efectos del ritual son permanentes mientras el objetivo mantenga un vínculo mediante Sangre (como el Vinculum o la Sangre ingerida por un Ghoul) con el invocador. Si ese vínculo se rompe en algún momento, el ritual debe realizarse de nuevo.

Bendición de San Blas

Recurriendo a San Blas como el santo patrón de las enfermedades de la garganta, la orden usa este Ritus para guardarse contra las dolencias que se traspasan por medio de la garganta. El sacerdote comienza consagrando un par de velas y las presiona en forma de cruz contra el cuello del receptor. El sacerdote recita entonces una bendición: «Por la intercesión de San Blas, obispo y mártir de la Espada, pueda Caín liberarte de tus dolencias». El receptor es entonces curado de cualquier efecto doloroso que pueda estar sufriendo como resultado de ingerir algo. La bendición también garantiza una medida de protección contra los dolorosos efectos de sustancias ingeridas durante los próximos siete días.

Sistema: Si el objetivo ha sido afectado por veneno, drogas o cualquier sustancia que haya ingerido, los efectos de dichas sustancias finalizan inmediatamente. Esto incluye cualquier cosa envenenada, contagiada, alterada químicamente o dañada, siempre y cuando haya sido consumida por la garganta.

Es más, este Ritus protege contra la próxima ingestión de sustancias corruptas en un período de siete días. Ten en cuenta que este rito no elimina el Defecto Portador de Enfermedad de un vampiro con ese Defecto (la infección está latente dentro del Cainita), pero podría curar a alguien que ha consumido la Sangre de un individuo que posee ese Defecto. Este Ritus no tiene efecto sobre un Vínculo de Sangre o una Vaulderie.

Pander

Tras la Tercera Guerra Civil del Sabbat, los miembros sin Clan de la Secta se unieron bajo el liderazgo de un vampiro llamado Joseph Pander. Estos sin Clan exigieron un mayor respeto por sus contribuciones y una mayor porción de gloria. Lucharon contra las formales creencias y supersticiones de los arcaicos vampiros, argumentando que el Clan no significaba nada para el potencial de un vampiro. Al final superaron muchos de los prejuicios y de la intolerancia de la Secta y se ganaron un lugar como Clan.

En las noches actuales, muchos Pander dan por hecho su misma relevancia dentro del Sabbat. Se preocupan más por otros asuntos, luchando contra otras injusticias, y buscan poder personal allí donde pueden conseguirlo. Los miembros de la facción tienen ahora reputación de mercenarios dispuestos a apoyar cualquier causa en nombre del beneficio personal.

Uno de los Nuestros

Ideado por el mismísimo Joseph Pander, la Ceremonia de Rebautizo está basada en los ritos de iniciación y de madurez de los nativos americanos. Este ritual adopta de forma oficial a un Caitiff (o a un individuo de cualquier Clan) en los Pander. Al pasar una noche entera bailando con tambores y realizando proezas de Sangre con otros Pander, el individuo pide y recibe su renacimiento. Obtiene un nuevo nombre y pierde todos los lazos de Sangre con su antiguo Clan, linaje y Antediluviano, convirtiéndose en miembro del Clan Pander.

Sistema: Al pasar una noche entera realizando actividades rituales con otros miembros de esta facción, el individuo objetivo, si está dispuesto, puede renunciar a los lazos de linaje y "convertirse" en Pander. Aunque su hoja de personaje retiene su Clan de origen, corta todos los lazos metafóricos con su Sire y su linaje. Los Malkavian son expulsados de la Red de Locura y cualquier poder que funcione a través de lazos de linaje ya no puede afectarle.

Status Quo

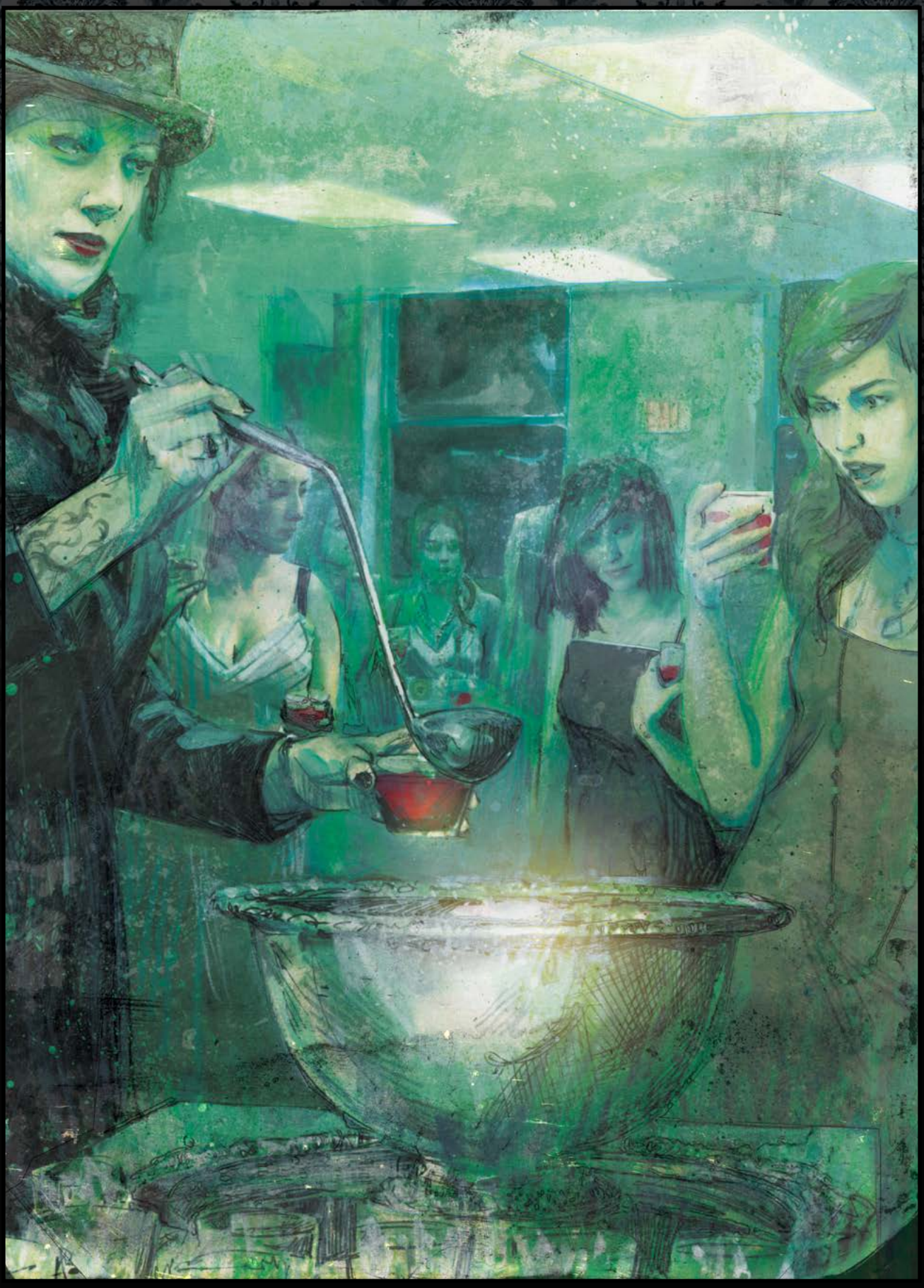
El Status Quo apoya la jerarquía y el Código de Milán, y busca compromiso entre otras facciones para asegurar los más pequeños cambios en la doctrina y las prácticas del Sabbat. Muchos miembros de esta facción son vampiros viejos, individuos estáticos y que no están dispuestos a aprender nuevas cosas o a alterar sus costumbres. Suelen apoyar un régimen existente sobre el trastorno y la incertidumbre de uno nuevo, prefieren mantener un precedente conocido (aunque defectuoso) antes que realizar cualquier clase de cambio.

Laurel de la Concordancia

Los miembros del Status Quo no aprecian el cambio y se esfuerzan por mantener la Secta en un estado de inmovilidad duradera. Lo consiguen creando consenso y animando a otros a ponerse de acuerdo en vez de buscar el progreso en cualquier dirección concreta.

Sistema: Durante este Ritus, los miembros del Status Quo hechizan ramitas de laurel, que deben llevar encima durante el resto de la noche. Si un individuo pierde este símbolo material, los efectos del ritual dejan de afectarle. Además, este ritual puede realizarse sobre mortales que tengan lazos de Sangre con el vampiro del Status Quo (Ghouls o Aparecidos).

Durante el resto de la noche, todos aquéllos que hayan participado en este ritual ganan un +2 a cualquier reserva de dados que tenga como propósito la mediación, llegar a acuerdos, tratar de calmar el Frenesí de otro o detener una situación de agresión. Esta bonificación no afecta a las reservas usadas en disciplinas sobrenaturales.



Capítulo Tres: El Movimiento

«Socava su pomposa autoridad, rechaza sus reglas morales, convierte la anarquía y el desorden en tu marca personal. Provoca tanto caos y alteración como puedas, pero no dejes que te atrapen vivo.»

—Sid Vicious

Al contrario que los rígidos Tremere o los variables pero aun así autocráticos ritualistas del Sabbat, el Movimiento Anarquista parece un entorno demasiado caótico como para que las semillas de la Magia de Sangre echen raíces. Sin embargo, la magia se adapta y evoluciona y, al final, encuentra la forma de medrar. Para los taumaturgos Anarquistas, el camino no pasa ni por la conformidad ni por la obsesión apasionada. En su lugar, procede del eclecticismo, de la inherente disposición Anarquista a probar cualquier cosa con tal de que haya una posibilidad de que funcione.

Cuatro oleadas

No hay un cuerpo organizado de conocimiento ocultista Anarquista. No hay ni academias ni Capillas. No hay ningún depósito centralizado de erudición. Como sucede con muchos sistemas de pensamiento esotérico, la Magia de Sangre Anarquista implica buscar huraños tutores que a menudo no están deseosos de compartir lo que saben, o encontrar oscuros tomos que con la misma probabilidad pueden causar la condenación o aportar iluminación. En consecuencia, apenas hay nada del estilo de una filosofía coherente que sustente la práctica de la Magia de Sangre entre los Anarquistas. Dicho esto, sí se ha desarrollado una jerga informal que al menos permite que los ocultistas del Movimiento se entiendan, aunque sea sólo para que las discusiones comiencen con más facilidad. Los hechiceros y taumaturgos Anarquistas generalmente se agrupan en una de cuatro escuelas de pensamiento ocultista nombradas de forma más o menos irreverente: "Vieja Eskuela", "Nueva Era", "Punk" y "Hacktivismo".

Hechicería de la Vieja Eskuela

Durante la mayor parte de la existencia del Movimiento, la Magia de Sangre de cualquier tipo ha sido extremadamente infrecuente entre los Anarquistas. En las primeras noches de la Revuelta, un escaso número de Anarquistas Tzimisce y Assamitas enseñaron algunos principios de sus artes hereditarias a compañeros revolucionarios. Tanto la Hechicería Koldúnica como la Hechicería Assamita poseen componentes religiosos que hacían que sus practicantes fuesen remisos a compartir su conocimiento con no creyentes (y también que los vampiros cristianos anteriores a la Ilustración fuesen reacios a estudiarlas). Unos pocos escasísimos Anarquistas de otros Clanes habían aprendido Magia de Sangre de sus Sires, añosos Antiguos ocultistas que habían estudiado esas artes antes del nacimiento del Clan Tremere y que imprudentemente transmitieron esos conocimientos a Chiquillos rebeldes que después los usaron contra ellos.

Después de Thorns, los Koldun supervivientes se llevaron sus conocimientos al Sabbat (si es que no se retiraron por completo de la sociedad de la Estirpe), muchos Hechiceros Assamitas regresaron a su Clan Independiente y el Clan



Tremere inició un silencioso pogromo contra todo Anarquista que mostrase conocer cualquier cosa que se pareciese, aunque fuese levemente, a la Taumaturgia. A pesar de todo esto, un puñado de eruditos ocultistas del Movimiento evitó la destrucción escondiéndose de los Tremere y ocultando su saber ocultista hasta la noche en la que los fuegos de la Revuelta Anarquista ardieran de nuevo.

Con el tiempo, buena parte del Movimiento Anarquista se trasladó al Nuevo Mundo para escapar al control de los Antiguos de la Camarilla. Allí, los místicos Anarquistas que aún practicaban "las Viejas Costumbres" tenían más libertad para usar y transmitir sus artes. Y lo que es más importante, quienes estaban interesados en adquirir conocimiento ocultista encontraron nuevas posibilidades entre los nativos americanos, entre los africanos trasladados a la fuerza a América como esclavos y entre los indígenas de todos los rincones de la Tierra. Tras décadas de investigación recopilada a partir de esas fuentes, estos ocultistas Anarquistas fueron capaces de reconstruir equivalentes funcionales de muchas Sendas de Taumaturgia y Necromancia. El nombre moderno de su escuela, "Vieja Eskuela", fue en origen un insulto dirigido por los Tremere Punk en los setenta, pero los venerables ocultistas lo adoptaron como una marca irónica de su linaje multicultural. Este linaje es real: hay cierta cantidad de hechiceros de la Vieja Eskuela que poseen unos conocimientos de magia espiritual superiores en muchos sentidos a los del Clan Tremere, el cual ignora el potencial que yace en unas prácticas que probablemente definiría como "primitivas".

Lo que distingue a la Vieja Eskuela de otros sistemas es un sentimiento de reverencia del que carece el ocultismo dominante de los Vástagos (tanto entre los Anarquistas como en la comunidad vampírica en general). Los Anarquistas que se agrupan bajo este paraguas practican una multitud de técnicas que van del paganismo a la wicca, pasando por el vudú o el chamanismo de los nativos americanos, pero nunca tratan su magia como simplemente una senda hacia el poder (al menos, no *sólo* como una senda hacia el poder), sino como la elección de tratar a algún poder superior (dioses, loa, orishas, tótems o lo que sea) digno de respeto. En consecuencia, los eskolares realizan sus rituales mágicos con una intensidad similar a la de un Sacerdote del Sabbat que conduce un Ritus, porque, al igual que éste, el Anarquista no es un simple ocultista, sino un *religioso*, y para éstos, el fervor es la fuente decisiva de poder.

En el movimiento de la Vieja Eskuela pueden encontrarse miembros de casi todos los Clanes, de un añoso Antiguo Malkavian que en tiempos fue sacerdote de Apolo a un practicante del vudú Abrazado en una plantación de Luisiana antes de la Guerra de Secesión por un Toreador abolicionista, de un hombre medicina lakota introducido en la noche por un Brujah errante a un Ravnos que encontró el ásatrú mientras agitaba la cabeza al ritmo de *black metal* escandinavo. Por desgracia, la diversidad no siempre es igual a fuerza, y dentro de la escuela frecuentemente hay tensiones entre los paganos tradicionales de toda índole y sus herederos neopaganos, particularmente cuando el tradicional es un vampiro suficientemente viejo como para

haber sido de verdad un sacerdote o chamán en una cultura precristiana y lo ofenden recreaciones modernas "hechas lo mejor que sabemos" de prácticas casi extintas.

Las Sendas que siguen los eskolares suelen ser aquéllas que pueden ser interpretadas en el marco de religiones no cristianas o ramificaciones del cristianismo (como el vudú). En muchos casos, el Anarquista ya practicaba la religión o la tradición mágica popular en cuestión antes del Abrazo y se limitó a adaptar sus creencias a su no-vida y al nuevo poder de su Vitae. Sin embargo, es igual de frecuente que encuentre la religión después de la muerte en forma de culto Anarquista.

Sendas habituales: Control del Clima (**V20**, pág. 216-217), Dominio Elemental (**V20**, pág. 220-221), Senda de Marte (**V20**, pág. 222-223), Senda Verde (**V20**, pág. 228-229), Senda del Mal de Ojo (pág. 159-161), Manipulación Espiritual (pág. 141-143) y Necromancia Vudú (Wanga, pág. 166).

Magia de Sangre de la Nueva Era

Los mortales a menudo asocian el término "Nueva era" con pseudorreligiones californianas modernas e imágenes de *hippies* del musical *Hair*, pero cuando se aplica el término a las teorías de Magia de Sangre Anarquista, éste es más amplio y sofisticado. En general, las prácticas de la Nueva era pueden incluir cualquier sistema de autodesarrollo y autorrealización. Sin embargo, históricamente, la mejor forma de describirla es como una síntesis de espiritualidad oriental y occidental infundida con elementos de parapsicología y ciencia *pop*. Los eruditos mortales de los movimientos de la Nueva era afirman que su historia se remonta a los primeros herméticos como Paracelso (lo que provoca burlas de los Tremere, especialmente de aquéllos lo suficientemente antiguos como para haberlo conocido). Más recientemente han resaltado sus conexiones con los ocultistas de la era victoriana como Helena Blavatsky (fundadora del movimiento teosófico), George Gurdjieff (fundador de la filosofía de la autorrealización llamada Cuarto Camino) y Swami Vivekananda (quien dio a conocer la escuela Vedanta del hinduismo a los ocultistas occidentales).

Con independencia de sus antecedentes, el movimiento de la Nueva era no despegó hasta los años setenta, cuando en EE.UU. se pusieron de moda cierta cantidad de espiritualidades alternativas aparentemente no relacionadas entre sí que iban de la meditación a la salud holística, la creencia en fenómenos psíquicos, la reencarnación o los ovnis, todas ellas con tendencia a ser calificadas por los medios de comunicación como "creencias de la Nueva era". Por una feliz coincidencia, el epicentro de esta explosión de pensamiento alternativo, la costa oeste de EE.UU., también era el hogar de una de las mayores concentraciones de Anarquistas. Naturalmente, los Anarquistas de mentalidad ocultista investigaron el movimiento de la Nueva era y se infiltraron en él. El resultado fue una curiosa mezcla de Ancillae que ingresaron en grupos, a menudo sencillamente para buscar posibles marionetas de sangre, y Neonatos y Retoños que eran miembros de esos grupos cuando fueron Abrazados. Muchos de ellos se dieron cuenta rápidamente de que, sea cual fuese el valor espiritual que tuviese la práctica de la Nueva era en general, añadir Vitae a la mezcla parecía hacer que muchas de esas prácticas *funcionasen*.

A partir de esos orígenes, la Magia de Sangre de la Nueva Era se extendió a todos los enclaves Anarquistas del mundo. Este movimiento, innegablemente estrafalario (incluso para lo que suelen ser las filosofías ocultistas vampíricas), atrae como moscas a los Malkavian de forma natural, así como a un número importante de Toreador Poseurs que piensan que ser un gurú de la Nueva era les proporcionará un aura de dignidad. Sin embargo, la escuela también atrae a un número sorprendente de Brujah y Gangrel, ya que su énfasis en técnicas de meditación y relajación es beneficioso para los Vástagos que tienen un riesgo mayor de caer en Frenesí.

Las Sendas que siguen los adeptos de la Nueva era suelen ser aquéllas respecto a las que es más fácil trazar analogías con fenómenos psíquicos o la opinión del movimiento, a menudo confusa, acerca del neopaganismo. Entre los practicantes serios, hay una cierta paridad entre los Anarquistas que se acercaron a la Magia de Sangre de la Nueva Era en busca de conocimiento ocultista y quienes ya eran miembros de un grupo cuando se les impuso el Abrazo.

Sendas habituales: Senda de la Corrupción (**V20**, pág. 217-220), Encanto de las Llamas (**V20**, pág. 221), Movimiento Mental (**V20**, pág. 223), Senda de la Sangre (**V20**, pág. 213-214), Senda Verde (**V20**, pág. 228-229), Senda de la Mente Centrada (pág. 143-145) y Senda del Teletransporte (de Praapti o de Mercurio, pág. 165).

Hechicería Punk

De todas las escuelas de Magia de Sangre Anarquista, la Punk es la menos organizada, la peor comprendida, la menos repetible y la que menos gusta... y sus partidarios prefieren que sea así. Entre los mortales, el *punk* (primero como género musical y luego como subcultura al completo) se originó como un método de autoexpresión intensa y extremismo contra la clase dirigente en Europa y EE.UU. en los setenta y ochenta. Aunque los factores sociopolíticos que condujeron al nacimiento del *punk* son complejos, la fuerza motriz era un sentimiento generalizado de nihilismo entre muchos jóvenes de la época; se puede decir que era una respuesta razonable a una era en la que el apocalipsis nuclear parecía estar a la vuelta de la esquina. Más concretamente, la cultura *punk* fue una reacción al advenimiento de los gobiernos de Reagan y Thatcher, que eran percibidos por los *punks* como belicosos, corporativistas, ultranacionalistas y destructivos.

En el mismo momento en que el *punk* estaba intentando derribar la sociedad y suplantarla con una anarquía cuidadosamente planeada, una nueva manera de ver la teoría

mágica hizo lo mismo en la comunidad ocultista: la magia del caos. En ella, el mago (o "caote") intenta cambiar la realidad no mediante la repetición de algún polvoriento ritual o las invocaciones a alguna deidad impersonal, sino alterando su propio estado de consciencia. La magia del caos es un sistema sincrético que aplica de forma pragmática cualquier creencia que el caote considere relevante en ese momento, lo que conduce a la creación de nuevas y muy poco ortodoxas técnicas. La premisa central de la misma es que las creencias son una fuerza mágica activa y que lo que el caote cree no es tan importante como la intensidad de esa creencia. En otras palabras, el caote básicamente debe tener "creencias flexibles", así como la disposición de elegir conscientemente entre ellas para encontrar la que sea temáticamente más apropiada para la situación, y entonces descartarlas cuando ya no sean necesarias.

Los caotes también ponen mucho énfasis en la adquisición de un estado de consciencia alterado como prerrequisito para ejecutar la magia. Algunos lo alcanzan mediante "gnosis inhibitoria" gracias a la meditación, autohipnosis, ayuno, privación de sueño, privación sensorial y el uso de ciertas drogas hipnagógicas. Otros caotes mortales se sirven de la "gnosis excitativa", un estado de aturdimiento trascedente logrado mediante clímax sexuales, flagelación, danza, sobrecargas sensoriales o alucinógenos. Otro elemento mágico común para muchos caotes es el uso de sellos, dibujos abstractos personalizados cuya función es actuar como puntos focales de la voluntad de sus creadores. Algunos crean sellos para que representen los hechizos que buscan conjurar. Otros los usan como representaciones de formas de pensamiento, ideas del mago que pueden manifestarse en el mundo mediante actos de voluntad.

Tanto el *punk* como la magia del caos nacieron en Gran Bretaña en los setenta y, aunque no tienen una relación intrínseca, en las mentes de los violentos jóvenes Anarquistas que buscaban cualquier ventaja en la lucha contra la brutal represión de la Camarilla británica estaban hechos el uno para la otra. Los Anarquistas *punk* se entregaron a la magia del caos con el mismo abandono que a todo lo demás. Por supuesto, relativamente pocos de ellos tenían la capacidad ocultista necesaria para dominar un planteamiento radicalmente nuevo de la Magia de Sangre (y aún menos sobrevivieron a las represalias de los taumaturgos Tremere, que estaban tan ofendidos por sus ideas sobre magia como por sus inclinaciones políticas), pero los que sobrevivieron ganaron a la vez el poder y la fama resultante de batir a los Tremere en su propio juego. Ahora, la Hechicería Punk se encuentra en cualquier lugar en el que haya un Anarquista con suficientes conocimientos de ocultismo como para resultar peligroso y con más temeridad que buen sentido.

El concepto básico de la Hechicería Punk es que el conjurador tiene que rechazar primero la idea de que las premisas mágicas son importantes por sí mismas. Lo que importa es la intensidad de las creencias del hechicero y las acciones y rituales que usa para hacerlas realidad. Mientras que un caote podría entregarse a la privación del sueño para alcanzar un estado alterado de consciencia, un hechicero punk podría obligarse a mantenerse despierto durante el día para poder llevar a cabo el ritual a mediodía (a pesar de que los riesgos asociados a la Magia de Sangre aumentan con las penalizaciones mientras se actúa de día). Mientras que un caote mortal podría ingerir drogas psicotrópicas o servirse de la masturbación tántrica para obtener la gnosis, un hechicero punk podría diseñar un ritual en el que él o ella y un compañero se alimentan de un recipiente que ha tomado alucinógenos para después alimentarse sexualmente el uno del otro en el clímax del ritual. De hecho, muchos hechiceros punk consideran el Beso un sustituto excelente de los aspectos sexuales de la magia del caos; los Anarquistas más temerarios (o implacables) se privarán de sangre voluntariamente para que el riesgo del Frenesí dispare el subidón sexual de la alimentación. Algunos hechiceros punk practican desde hace un tiempo una

Rituales Punk

La naturaleza exuberante e iconoclasta de la Hechicería Punk se hace patente en su enfoque de la magia ritual. Por lo general, para los hechiceros punk los rituales funcionan igual que para todos los demás, al menos desde el punto de vista mecánico. Sin embargo, la descripción concreta del funcionamiento de cada ritual Punk recibe el toque del estilo del movimiento Punk y, de hecho, el de cada hechicero punk específico. Los seguidores de esta escuela se burlan de los Tremere (y de los seguidores de la mayoría de las demás escuelas tradicionalistas) por tratar los rituales como listas de hechizos de un juego de rol de fantasía. Cuando un hechicero punk aprende un nuevo ritual, aprende sólo los parámetros generales de los requerimientos y su efecto. Para el resto, se espera que lo personalice mediante su propio estilo estético y que sea suficientemente libre e innovador para modificarlo como necesite. Pocas veces lleva a cabo un buen hechicero punk un ritual concreto dos veces de la misma forma; el que lo hace siempre igual es uno mediocre. Quienes lo hacen, a menudo sienten que están cayendo en la rutina y tienen dificultades cada vez mayores para llevar a cabo esos rituales aburridos y repetitivos, al menos hasta que se les ocurre un nuevo e ingenioso punto de vista que aplicarles.

curiosa versión del movimiento *straight edge* y se concentran en éxtasis como éste que están relacionados con expresiones más "puras" de la condición vampírica.

De forma semejante, los hechiceros punk también usan sellos en sus trabajos. Un método común de diseñar uno es que el caote escriba simplemente lo que quiere lograr, elimine las letras que aparecen más de una vez y luego disponga las letras restantes para formar una pauta decorativa sobre la cual medita. Para los taumaturgos punk el principio es el mismo, excepto que el sello se escribe con la propia Vitae del Anarquista o quizá incluso lo grabe en su carne y lo cure sólo después de completar el ritual.

Los Brujah metaleros que desean explorar el ocultismo como método alternativo para la revolución adoran la Hechicería Punk, seguramente la más alborotadora de todas las escuelas de Magia de Sangre. Las prácticas iconoclastas de la misma atraen también a los Malkavian, si bien ellos y los Toreador se ve abocados a competir para ver quién es más "artístico" creando nuevos y chocantes rituales. También una cantidad sorprendente de Tremere Anarquistas abandonan las tradiciones hermetistas de su Clan en favor de esta escuela. Estos rebeldes consideran que, tras haber abandonado todos los demás aspectos de la cultura y la herencia de su Clan, la Hechicería Punk es el "que os jodan" definitivo.

Las Sendas que siguen los practicantes Punk son a menudo las más infrecuentes y las más violentas. La ética *punk* es tan parte de la tradición de la escuela como sus teorías mágicas, mientras que su utilidad es lo que hace que tenga tanta demanda por todo el mundo.

Sendas habituales: Encanto de las Llamas (**V20**, pág. 221), Manos de Destrucción (**V20**, pág. 221-222), Senda de Marte (**V20**, pág. 222-223), Senda de la Sangre (**V20**, pág. 213-214), Senda de la Centella (pág. 139-141), Senda del Mal de Ojo (pág. 159-161) y Necromancia Vudú (Wanga, pág. 165-166).

Taumaturgia Hacktivista

El último y quizá más importante desarrollo en la Magia de Sangre Anarquista llegó con el amanecer del nuevo milenio. En las primeras noches del siglo XXI, una coterie de Tremere que operaba desde la ciudad de Washington lideró colectivamente el desarrollo, entonces reciente, de la Senda de la Tecnomancia mientras crecía su irritación bajo el desdén de unos superiores que preferían formas más "respetables" de Taumaturgia. Dejaron estupefacta a la Camarilla cuando se pasaron en masa a los Estados Anarquistas de Los Ángeles. Y lo que era aún más enervante para los Tremere, estos descontentos se las apañaron para robar la mayor parte de la base de datos existente sobre la Tecnomancia antes de partir. Aunque el Clan ha sido capaz de reconstruir su conocimiento sobre aquélla, para el Concilio Interior ha sido muy embarazoso reconocer que, por primera vez desde la fundación del Clan, una facción externa tenía una comprensión superior de una faceta de su Disciplina distintiva.

Durante algunos años, los Anarquistas tuvieron realmente un acceso superior a la tecnomancia en comparación con los Tremere, aunque últimamente ambos grupos han alcanzado una paridad aproximada. Por muy asombrosos que fueran la defección y el robo que la acompañó, los miembros informados de la Camarilla quedaron incluso más sorprendidos cuando el Clan Tremere declinó promover la inclusión de los desertores en la Lista Roja, incluso después de que hicieran fácilmente accesibles rituales de bajo nivel de tecnomancia mediante "*shareware*" ocultista. La aparente

¿Dónde está Masika St. John?

Una de las cuestiones más intrigantes suscitadas por la defección de los tecnomantes es la situación de Masika St. John, la precoz Tremere a quien se atribuye el mérito del desarrollo original de la tecnomancia. En realidad se trató de un trabajo de grupo, pero Masika fue indudablemente la primera de su Clan en considerar la posibilidad de ver una computadora como una extensión de la voluntad del usuario y, por tanto, como una herramienta apta trabajos mágicos. Masika, que fue asignada en el año 2000 a la Capilla de Nueva York, desapareció del radar completamente tras la deserción de la coterie de tecnomantes de Washington.

Los escasos comentarios de los superiores de Masika en Nueva York sobre su situación actual han insinuado (sin llegar a afirmarlo claramente) que ha sido llamada a Viena para aconsejar personalmente al Concilio Interior sobre cómo responder al movimiento de la Taumaturgia Hacktivista. Por otro lado, "llamado a Viena" entre los Tremere ha sido durante mucho tiempo un eufemismo para "Muerte Definitiva", y los observadores más cínicos musitan que el miedo de los Antiguos Tremere a la tecnología puede haber superado su sentido común. Otros rumores susurran lo contrario, que la propia Masika se ha pasado a los Anarquistas y que los diversos rumores sobre "Viena" son desinformaciones extendidas por un Clan humillado por la pérdida de una de sus estrellas ascendentes. Si Masika St. John se ha unido a los Anarquistas, ha sido muy escrupulosa en esconder ese hecho, incluso ante sus compañeros hacktivistas.

indulgencia con la que su Clan de origen está tratando a los desertores es una continua fuente de misterio (para encontrar pistas para la razón real de esa "indulgencia", ver **Anarquistas Liberados**, pág. 23-25).

Libres de las restricciones de la jerarquía Tremere y con el apoyo financiero de una misteriosa cábala de Anarquistas inversores de capital riesgo conocida como "La Pregunta Roja", los desertores (que adoptaron el insolente nombre de "Digital Draculas" como *nom de guerre* colectivo) se establecieron en el norte de California y comenzaron una campaña para diseminar información sobre la tecnomancia (y otras Sendas de Taumaturgia) entre los compañeros Anarquistas de todo el mundo. Sus métodos eran de dos tipos: para el consumo a gran escala, los Digital Draculas proporcionaron una serie de programas informáticos de tipo *shareware* que incorporaban poderosos rituales taumatúrgicos mágicamente inscritos en el propio entramado de Internet. Activando esos programas, el usuario podría acceder a Internet de formas especiales. Por ejemplo, el ritual Fangbook permite a cualquier vampiro esconder mensajes secretos e incluso vídeos en aplicaciones de redes sociales de los mortales, mensajes que parecen mundanos para los humanos, pero que son obvios para otros Vástagos.

El segundo método es más directo. Los Digital Draculas pueden identificar a Cainitas que simpaticen con la causa Anarquista y a la vez sean devotos de lo oculto mediante la monitorización de los hábitos de Internet de los usuarios de Fangbook. El grupo deja cuidadosamente de lado a los pretenciosos, los incompetentes y los infiltrados de la Camarilla antes de contactar indirectamente con quienes piensan seriamente en aprender Magia de Sangre que pueda usarse para promover la causa Anarquista. Una vez el objetivo ha satisfecho a los Digital Draculas en lo que respecta a su valía, un miembro o más de la coterie proporcionará instrucción en tecnomancia e incluso en otras facetas de la "verdadera" Taumaturgia (es decir, la de estilo Tremere) a cambio de servicios para el Movimiento. Invariablemente, un servicio requerido es que el estudiante se someta voluntariamente a los efectos de Dominación incorporados a las transmisiones de Internet que hacen que el estudiante sea incapaz de revelar en un interrogatorio lo que ha aprendido. Los que llegan a finalizar su entrenamiento son introducidos a un mundo de élite: el mundo de la Taumaturgia Hacktivista.

O al menos la mayoría de hacktivistas afirmará alegremente que representan una cultura de élite. De las cuatro escuelas principales de ocultismo Anarquista, la Hacktivista es la única que señala una conexión institucional con la Taumaturgia Tremere, y muchos de sus miembros no son tímidos a la hora de hacérselo saber a los de otras escuelas. Por supuesto, ha habido Tremere que se identificaban como "Anarquistas" desde Thorns, pero pocos de ellos han transmitido voluntariamente sus conocimientos de Taumaturgia a los ajenos al Clan, y ciertamente nunca con la amplitud con la que lo han hecho los Digital Draculas con sus artes. De hecho, los teóricos de la conspiración Anarquistas a menudo afirman que por cada auténtico Anarquista Tremere hay probablemente tres infiltrados que están en el Movimiento para cumplir alguna misión para el Clan, y que cualquier Tremere que esté enseñando sus artes a otros probablemente lo haga como parte de algún plan siniestro del que un Anarquista sensato debería mantenerse apartado. Incluso actualmente, mientras los Digital Draculas ofrecen su saber alegremente (o ciertas partes de él, al menos) por todo el Movimiento, se encuentran con que menos de la décima parte de los Anarquistas que observan son dignos siquiera de recibir la oportunidad de aprender, y que la mitad de éstos rechazan la oferta por pura paranoia anti-Tremere.

Aunque las Sendas de las que disponen los hacktivistas son una muestra representativa bastante decente de la biblioteca Tremere, no todas las Sendas están disponibles sin más. De hecho, las posibilidades se limitan básicamente a aquéllas que los diversos miembros de los Digital Draculas dominaban antes de su defección. La coterie tiene un interés casi obsesivo en la tecnomancia y normalmente (pero no siempre) exige que los nuevos iniciados la estudien como Senda Primaria en lugar de la Senda de la Sangre. La coterie también está desmesuradamente orgullosa del desarrollo de sus nuevos rituales informáticos, muchos de los cuales son nuevas versiones modernas de rituales Tremere tradicionales que "promocionan" agresivamente en lugar de las versiones originales.

Los Digital Draculas afirman con orgullo que no discriminan según Clan o Secta. Mienten. En la práctica son extremadamente reacios a entrenar a Malkavian y Gangrel en tecnomancia, los primeros por ser demasiado incoherentes o demasiado impredecibles incluso para los hacktivistas, y los últimos porque se los considera demasiado rústicos como para dominar realmente un estilo ocultista basado en la tecnología. Es raro que se contacte con un Anarquista Tremere antes de examinar exhaustivamente su lealtad a la causa. Sin embargo, Ventrue, Toreador y Nosferatu son apreciados como estudiantes potenciales del arte, especialmente los Nosferatu, que son admirados por la coterie fundadora por el excelente trabajo del Clan en la creación de la Schrecknet original.

Las Sendas que siguen los hacktivistas son una muestra del repertorio de los Tremere. Por supuesto, la tecnomancia es la base, pero muchos de los Digital Draculas habían sido devotos de otras Sendas más oscuras y arcaicas antes de su deserción y estas Sendas menores obtienen mucha relevancia cuando son una de las pocas cosas en el menú.

Sendas habituales: Senda de la Tecnomancia (**V20**, pág. 225-226), Senda de la Conjuración (**V20**, pág. 214-215), Movimiento Mental (**V20**, pág. 223), Senda de la Sangre (**V20**, pág. 213-214), Contramagia Taumatúrgica (**V20**, pág. 215-216) y Senda de la Centella (pág. 139-141).

Magia y Movimiento

La Magia de Sangre es menos frecuente entre los Anarquistas que en cualquier otra facción. Para dominar incluso los elementos más simples de cualquier forma de Magia de Sangre se requieren una personalidad estudiosa rayana en lo obsesivo, el compromiso de memorizar enormes cantidades de información ocultista, un gusto por materias que la mayoría de los Anarquistas desestimarían por considerarlas "historia antigua" en el mejor de los casos y, sobre todo, más paciencia y determinación de la que se suele encontrar en una Secta que aplaude la impulsividad y la agresión. Lo que también complica las cosas es el hecho de que el estudio de la Magia de Sangre en cualquiera de sus formas es para muchos Anarquistas sinónimo de estudiar la Taumaturgia Tremere en concreto, por lo que demasiados Anarquistas la descartan instintivamente por ser "la herramienta del enemigo". Tampoco ayuda que los Tremere Anarquistas tradicionalmente se rodeen de un aura de misterio y distanciamiento y rara vez ofrezcan enseñar sus artes a otros. La mayor excepción a esa regla, los Digital Draculas, llevan activos menos de una década entre los Anarquistas.

El hecho de que la mayoría de Tremere rehúse compartir sus conocimientos hace que muchos Anarquistas sospechen de ellos y de sus artes. Muchos sienten paranoia respecto a los taumaturgos Tremere; la afinidad de su Clan con esas artes significa que aparentemente pueden aprender una deslumbrante serie de extrañas Disciplinas (la mayoría de los Anarquistas no son tan eruditos como para comprender la diferencia entre una Disciplina y una Senda de Taumaturgia) en poco tiempo, lo que resulta una fuente de inmensa frustración para compañeros de Secta de Clanes menos ilustres que están limitados a Disciplinas comunes.

Incluso dentro de la comunidad ocultista Anarquista hay tensiones. Las cuatro escuelas son, en gran parte, divisiones *ad hoc* basadas en similitudes generales entre estilos muy dispares. Aunque los hacktivistas están bastante unidos, también son pocos y estrechos de miras. Los eskolares se lanzan unos contra otros frecuentemente por diferencias religiosas, mientras que los seguidores de la Nueva era se pelean con la misma frecuencia por diferencias entre filosofías arcanas habitualmente relacionadas con cualquier idea chiflada que sea la esencia de cada culto de la Nueva era. Por su parte, los punks luchan entre ellos sencillamente para mantenerse en forma.

Dicho esto, las divisiones internas de las escuelas se acaban rápidamente cuando hay conflicto entre las propias escuelas. Los Anarquistas de la Vieja Eskuela que sienten devoción religiosa por sus prácticas mágicas a menudo desprecian a los demás practicantes por su cinismo y falta de piedad. Muchos miembros de la Nueva era son susceptibles respecto a lo que se puede considerar la "ridiculez" de algunos de sus sistemas de creencias más extraños, y como resultado están resentidos con sus compañeros. Los hechiceros punk se mofan rutinariamente de la pomposidad de las otras escuelas y a menudo diseñan rituales con el objetivo específico de parodiar alguna faceta de la Magia de Sangre tradicional, en especial la de los Tremere. Por último, los hacktivistas ponen sobre la mesa un engreimiento casi intolerable resultado de ser la escuela más cercana a los Tremere y, por tanto, a la "verdadera Taumaturgia". Huelga decir que, para la mayoría de los practicantes ajenos a la escuela hacktivista, esta denigración de sus artes (algunas de las cuales, en el caso de la Vieja Eskuela, son *anteriores* a la Taumaturgia) resulta exasperante.

Por otra parte, mientras que las disputas inter- e intraescolares a veces inhiben la práctica de la Magia de Sangre entre los Anarquistas, la competencia también ha engendrado innovación y audacia. El desvergonzado impacto de los Digital Draculas ha avivado las llamas metafóricas bajo los practicantes más viejos del Movimiento, y hay añosos y polvorientos Anarquistas que se habían retraído desde antes de la Revolución estadounidense que ahora se sienten motivados a tomar nuevos aprendices.

Aunque la Magia de Sangre es infrecuente entre los Anarquistas en comparación con la Camarilla o el Sabbat, quienes estudian esas artes pueden beneficiar en gran medida al Movimiento Anarquista y obtener ganancias para sí mismos, con independencia de si el mago mora en los seguros confines de un dominio de la Camarilla o en las salvajes y confusas inmediaciones de un Estado Libre.

Magia de Sangre Anarquista y la Camarilla

Según la Convención de Thorns, todos los supuestos Anarquistas que no estén envueltos en rebelión violenta contra los líderes locales de la Camarilla son considerados "miembros respetables" de esta última, tanto si el Anarquista quiere, como si no. Esto conduce a una relación interesante (aunque enfermiza) entre los magos de Sangre Anarquistas y los Tremere leales. Históricamente, el Clan Tremere ha realizado grandes esfuerzos por mantener casi un monopolio de la Magia de Sangre en la Camarilla y, como grupo, no hay nada que los incentive a tolerar el ocultismo entre los Anarquistas. Sin embargo, el problema es que *todo el mundo sabe* que los Tremere quieren mantener el monopolio y quieren matar a cualquier Anarquista que muestre habilidad con la Magia de Sangre. Esto en sí mismo no sería un problema si no fuera porque muchos Vástagos de la Camarilla odian a los Tremere precisamente *porque* presumen constantemente de su talento sobrenatural ante todos los demás. En un conflicto entre un Tremere y un chupóptero que simpatiza con los Anarquistas (que sólo quiere sacarse unos dólares con la Magia de Sangre), es al Tremere al que se considera un capullo. Los Anarquistas consideran el simple acto de sugerir que se debería prohibir a uno de ellos practicar la

Magia de Sangre (por no hablar de pogromos contra magos de Sangre) una prueba de la maldad de los Tremere, y sus repercusiones sociales (y potencialmente físicas) a menudo son más severas que el coste de dejar que un mago Anarquista sin importancia haga lo que quiera.

Así, en la práctica, no importa lo mucho que un Tremere concreto deteste la existencia de la Magia de Sangre entre los Anarquistas, por lo general se abstendrá de atacar directamente a un practicante de la Secta. En su lugar, será más prudente y extenderá calumnias sobre la aptitud mágica del sujeto mientras espera alguna metedura de pata que pruebe que el Anarquista es demasiado peligroso como para que se le permita continuar. Un Tremere verdaderamente hábil *maquinará* las meteduras de pata (esto sólo se aplica a los Anarquistas no Tremere; el Clan no permite que los asuntos de relaciones públicas interfieran con el castigo a un desertor).

Por su parte, los Anarquistas aprovechan el escaso margen del que disponen para proporcionar una alternativa a la hegemonía mágica de los Tremere. Hacen sus tratos furtivamente, ofreciendo favores a cambio de favores. Brindan servicios ocultistas para Vástagos desesperados a cambio de algunos pequeños servicios que promuevan los objetivos Anarquistas de alguna manera. O los ofrecen gratis y sólo piden que el receptor mantenga la mente abierta frente a lo que el Movimiento puede ofrecer en comparación con lo que otorga la Camarilla. Esos Anarquistas juegan un doble papel en los territorios de la Camarilla. Por un lado, pueden actuar como mosca cojonera de los Tremere, demostrando que la rígida jerarquía del Clan no es necesaria para obtener iluminación ocultista. Por otro, desestabilizan la hegemonía de la Camarilla en general al proporcionar servicios que los Antiguos no pueden o no quieren prestar.

Por supuesto, todo esto presupone que el Anarquista se comporte abiertamente como un mago de Sangre. Pocos Anarquistas en dominios de la Camarilla hacen alarde de su conocimiento ocultista. De hecho, ni siquiera hacen ostentación de su condición de Anarquistas. Esos agentes encubiertos (llamados "camaleones" en el Movimiento) esconden cuidadosamente que son hechiceros y taumaturgos para que las autoridades no estén preparadas cuando desaten sus Poderes. Muchos rituales Anarquistas están específicamente diseñados para facilitar el funcionamiento de esos camaleones, lo que les permite caminar entre vampiros de la Camarilla sin llamar la atención para extender la disensión y el desorden desde el interior.

Magia de Sangre Anarquista y Estados Libres

En los dominios controlados por Anarquistas, la situación para un mago de Sangre es a la vez más segura y más precaria. Por un lado, el hechicero no suele tener que preocuparse por las maquinaciones del Clan Tremere. Por otro, sigue estando al alcance de hechiceros Anarquistas rivales (que tienen mucha más libertad para actuar en base a rivalidades que en los dominios de la Camarilla) e incluso de otros compañeros Anarquistas que simplemente sienten paranoia respecto a la Magia de Sangre. Cualesquiera que sean sus beneficios, la Magia de Sangre *es* una cosa extraña y esotérica casi incomprensible para quienes no están inmersos en el ocultismo, y eso sin considerar el hecho de que hay cuatro escuelas antagonistas en desacuerdo sobre su funcionamiento.

En los Estados Libres, quizá la mitad de todas las coteries Anarquistas tienen un "bicho raro" (una *hacker* gótica, un neopagano cubierto de sangre, un viejo *hippie* escalofriante o un *heavy* que conoce un puñado de leyendas urbanas) que aconseja al grupo en cuestiones ocultistas. Además, por toda la costa oeste hay alrededor de una docena de coteries cuyos miembros son todos o casi todos practicantes, la más conocida de las cuales es la de los Digital Draculas de Cupertino. Otras son las Ménades (un grupo de eskuelistas feministas radicales que adoran al Antediluviano Malkavian como a un avatar de Dioniso), los Hermanos de la Unidad (un culto de la Nueva era que intenta usar Magia de Sangre y niveles avanzados de Auspex para desarrollar una inteligencia *Gestalt*) y los Hijos de Mary (una banda de cultistas hechiceros punk que afirman tener a su servicio a la Bloody Mary de la leyenda urbana).

Las coteries donde todos son hechiceros son tan territoriales y están tan sedientas de sangre como cualquier otra coterie Anarquista, y suelen usar magia de combate con abandono para compensar cualquier falta de capacidad física. Esto ha conducido a que se otorgue a regañadientes un cierto respeto al poder de esas bandas callejeras ocultistas, aunque también ha hecho que aumente la desconfianza hacia la Magia de Sangre en general. No ayuda que los magos de Sangre Anarquistas tengan la reputación de "ponerse raritos" cuando abusan de su magia. Pero por muy extraña que sea la Magia de Sangre, no puede negarse su utilidad. Incluso unos pocos Barones y Alguaciles han demostrado su dominio de la misma y, al hacerlo, han afianzado su posición en el conjunto de la comunidad Anarquista. Los gobiernos Anarquistas son inherentemente inestables, pero un líder con "misteriosos poderes ocultos" tiene menos posibilidades de ser desafiado por cualquier joven *punk* con algo que demostrar.

La economía de la magia

Como sucede con la mayoría de formas de conocimiento, la Magia de Sangre es un recurso valioso entre los Anarquistas. Algunas veces, saber cómo funciona la magia es menos importante que los detalles del precio de la misma. En los territorios de la Camarilla, el precio viene determinado por lo desesperado que está el cliente por encontrar una solución mágica que no implique a los Tremere. En los Anarquistas, viene determinada por lo desesperado que está el cliente por encontrar cualquier solución cuando no hay Tremere a los que recurrir.

Por supuesto, valorar algo en la sociedad de los no-muertos, que a menudo funciona sin dinero, es difícil. Para los Anarquistas es peor, porque no pueden pedir un pago en la moneda preferida de la Camarilla: la prestación. Los Tremere coleccionan deudas como si fueran sellos raros y valiosos, pero pocos se someterán a la esclavitud de los compromisos con un Anarquista y, si se supone que el acuerdo debe ser secreto, no hay forma de exigir el pago. En los Estados Libres es incluso peor, porque nadie se preocupa por las prestaciones (o al menos, todos fingen con mucha pompa que no se preocupan). Así, la mayor parte de las transacciones de los Anarquistas se hacen bajo la mesa y normalmente tienen la forma de tareas que deben llevarse a cabo por adelantado, y no de favores que se deben con posterioridad.

Por supuesto, una tarea simple es "dame montones de dinero". No hay una tasa de cambio de cuánto puede costar una tarea ocultista concreta. Por lo general, si tienes que dirigirte a un Anarquista en busca de magia, entonces tienes que reconocer que el vendedor domina el mercado. Cualquier cosa salvo las aplicaciones más triviales de la Magia de Sangre puede costar miles de dólares, y los rituales de más alto nivel pueden comportar facturas de cientos de miles o más, dependiendo de cuánta desesperación huela el hechicero en su cliente.

En ausencia de frío dinero, otra forma de pago es el servicio a la coterie o la escuela del Anarquista, o a ambas. Muchos practicantes de la Vieja Eskuela y de la Nueva era insisten en que quienes buscan sus servicios participen primero en sus ritos más mundanos, sea tomando parte en las actividades del culto o simplemente tratando de vivir durante un tiempo según cualquier extraña creencia religiosa o espiritual que impulse al Anarquista. Por otro lado, los hechiceros punk a menudo rechazan ayudar incluso a compañeros Anarquistas a menos que prueben que no "dan asco", normalmente llevando a cabo algún pequeño acto de imprudente vandalismo contra una figura de autoridad despreciada por el hechicero. Los hacktivistas son más distantes. Ayudarán prontamente a cualquier Vástago que demuestre ser digno de ingresar en sus comunidades *hacker*. Todos los demás suelen tener que pagar en metálico, y por lo general en grandes cantidades. Los hacktivistas tienen gustos caros.

Los servicios que ofrecen los magos Anarquistas pueden ser cualquier cosa imaginable dentro de los confines de las Sendas y rituales que conoce el mago en concreto. Eso incluye todo desde seguridad a asesinatos, pasando por embrujar a alguien que cabreó al cliente. Muchos magos de Sangre conocen rituales especiales para producir estupefacientes o licores sazonados con sangre que han sido alquímicamente mezclados con Vitae. Existen varios rituales que permiten a un mago almacenar un efecto mágico en un objeto como un amuleto, un pergamino o incluso un programa informático y que le conceden al cliente la capacidad de adquirir hechizos que puede activar a voluntad. Éstos pueden variar de rituales



para proteger un refugio de emergencia contra la luz del Sol a los encantamientos para publicar algo en Internet sin temer romper la Mascarada.

Rituales Anarquistas

A continuación se presentan algunos de los muchos rituales que los hechiceros Anarquistas han creado o reinventado al servicio de sus artes. Aunque todos los rituales de la lista se relacionan con una escuela en concreto, es común que los magos de Sangre Anarquistas adapten o "*hackeen*" los rituales de otras escuelas para que encajen con los temas de la suya. *Hackear* un ritual básicamente implica averiguar cómo sustituir los elementos propicios asociados con el ritual original por elementos de la propia escuela del Anarquista, un proceso que puede llevar semanas o meses y está cargado de peligros potenciales. Los elementos propicios se tratan a partir de la pág. 134, mientras que el proceso mecánico de *hackear* un ritual se explica a partir de la pág. 136.

Rituales de la Vieja Eskuela

Santificar el Templo (Nivel uno)

Los Anarquistas de la Vieja Eskuela suelen ser los más religiosos de todos los magos de Sangre de la Secta, aunque los dioses a los que adoran son más extraños que los de la mayoría de religiones contemporáneas. Sin embargo, como a todos los religiosos, a los eskolares les gusta tener un lugar de veneración santificado para sus creencias. La forma precisa de este ritual varía según el dios, espíritu o loa al que sirva el Anarquista, pero si se realiza dentro de un edificio, todo el espacio debe decorarse para reflejar la iconografía de las entidades adoradas, y debe realizarse el sacrificio ritual de alguna especie de animal. Los espacios exteriores como los que usan los grupos de Vástagos wiccanos o los cultos vudú exigen menos decoración, pero sufren un mayor riesgo de ser descubiertos y desacralizados por extraños. Con independencia de a qué o a quién se adore, los resultados de este ritual son los mismos: un espacio seguro en el que se puede hace magia más fácilmente.

Sistema: El ritual dura un mes lunar, pero puede renovarse indefinidamente. Mientras el ritual siga activo, la dificultad de todas las tiradas para activar Sendas o rituales de la Vieja Eskuela en el interior del templo se reducirá en 1. El número de éxitos determina el tamaño máximo del espacio que puede ser santificado. Un éxito representa un área de 2 por 2 metros (5 por 5 pies), como un vestidor, una habitación secreta o una mínima arboleda. Tres éxitos representan una zona de 6 por 6 metros (20 por 20 pies), como el santuario de una iglesia pequeña, o una arboleda más grande. Cinco éxitos representan un área de 30 por 30 metros (100 por 100 pies), como una iglesia de tamaño mediano o un bosque pequeño.

Aruspicina (Nivel dos)

Los romanos llamaban aruspicina a la práctica de interpretar los presagios y augurios a partir de las entrañas de animales sacrificados, normalmente ovejas o aves de corral. Sin embargo, ésta es milenios más antigua que Roma y se ha dado en incontables sociedades ocultistas desde entonces. El ejecutante (o "arúspice") debe realizar el sacrificio en un espacio purificado mediante el ritual Santificar el Templo. Tras matar al animal y abrir su barriga para dejar que caigan sus entrañas, el arúspice debe empaparlas con cierta cantidad de su propia Vitae desde un corte hecho en sus muñecas con una daga ritual. Para los sacrificios de aves se requiere un punto de Sangre; para los de ovejas o animales más grandes, dos. Si el arúspice es suficientemente despiadado, puede incluso sacrificar a un mortal (lo que casi con seguridad exigirá una tirada de Degeneración). Un arúspice nunca puede realizar una lectura para sí mismo. Sólo puede hacerlo para otro, que debe aportar algún objeto personal para que sea incorporado al sacrificio ritual. Naturalmente, esto significa también que, mediante magia simpática (ver pág. 133-135), puede realizarse este ritual sobre un objetivo que no lo desea o lo ignora. Aruspicina sólo puede llevarse a cabo para una única persona y sólo una vez cada siete días.

Sistema: Cada éxito permite al arúspice plantear una pregunta sobre el pasado o el presente del sujeto, aunque es posible invertir dos éxitos en hacer una pregunta sobre su futuro. Un sacrificio de mayor tamaño reduce la dificultad en 1. Un sacrificio humano la reduce en 3. Esos beneficios se acumulan con el –1 a la dificultad de usar un templo santificado.

Crear Atrapasueños (Nivel tres)

Un atrapasueños (bien conocido entre los vendedores nativos americanos en las atracciones turísticas de EE.UU.) es un artefacto poco poderoso que protege a una persona que duerme. El ejecutante debe crearlo a mano e incorporar pequeñísimas cantidades de pelo, sangre (menos de un punto) y saliva del individuo para el cual es creado.

Sistema: Una vez creado, el atrapasueños dura una semana por éxito. Mientras el propietario lo lleve encima o lo tenga a menos de 1,5 metros (5 pies), obtendrá los siguientes beneficios: primero, la dificultad de todos los ataques contra él hechos por espíritus aumenta en 2. Segundo, la dificultad de todos los intentos de influenciar su mente o sus sueños mientras duerme aumenta en 2. Por último, si el propietario es un vampiro, su dificultad de despertar durante el día a causa de un peligro potencial desciende en 2.

Muñeca del Houngan (Nivel cuatro)

Hay un famoso ritual necromántico que permite crear una efigie (Muñeco Funesto, **V20**, pág. 185), pero no es el único tipo de efigie que puede crearse. Este ritual se ejecuta igual que Muñeco Funesto, pero aunque aquél permite causar

verdadero daño físico al objetivo, es inútil para efectos más sutiles. Para eso se necesita Muñeca del Houngan. No se puede usar la efigie para causarle daño directo al objetivo, pero sí permitirá al hechicero ver y oír a través de los ojos y oídos del objetivo, susurrar cosas al objetivo que sólo él podrá oír y provocar sensaciones físicas que son inocuas, pero sin duda se sienten como si fueran reales. Clavar un alfiler al muñeco provoca dolor al objetivo, aunque no cause daño. Sostener una vela encendida cerca de la cabeza del muñeco puede hacer que el objetivo sufra Rötschreck. Es bien sabido que un Anarquista insolente (y temerario) humilló a un Tremere prominente ante su Príncipe y su Primogénito sencillamente haciéndole cosquillas al muñeco con una pluma durante una reunión del concejo. El Anarquista atesoraba la idea de un poderoso Antiguo rodando por el suelo y riendo histéricamente... hasta que fue brutalmente asesinado pocas semanas más tarde.

Sistema: Los requisitos para hacer una Muñeca del Houngan son idénticos a los del Muñeco Funesto. Sin embargo, este último es un objeto de uso instantáneo: el creador hace el muñeco, realiza el ritual e inflige el daño que puede. Por su parte, una Muñeca del Houngan dura hasta que es destruido (lo que no tiene efecto sobre el objetivo). Una vez por semana, el Anarquista puede realizar el ritual, que comienza con el encendido de una vela votiva que deja flotar en una copa que contiene un punto de su propia Vitae. Si el ritual tiene éxito, entonces, hasta que el fuego se apague (normalmente unos treinta minutos a menos que algo interrumpa el ritual de alguna forma), el objetivo experimenta por simpatía cualquier sensación física aplicada sobre el muñeco. Durante ese tiempo, el hechicero ve y oye sólo lo que hace el objetivo, de modo que debe tener cuidado de dejar cualquier herramienta o instrumento que necesite donde pueda encontrarlo palpando. Mientras dure el ritual, el hechicero está ciego y sordo a su propio entorno.

Cinturón del Caminante de la Piel (Nivel cinco)

Este ritual, derivado de los cuentos navajos sobre el *yee naaldlooshii*, permite al hechicero crear una prenda a partir de la piel de un animal sacrificado ritualmente que no sea menor que un ratón ni mayor que un oso. Mientras la piel dure, el hechicero podrá ponérsela y transformarse en una copia perfecta del animal sacrificado. Los hombres lobo siguen pudiendo detectar que el animal es "impuro" y los Vástagos con Percepción del Aura se darán cuenta de que, de alguna manera, está "no-muerto", aunque éstos tenderán más bien a pensar que el animal está simplemente poseído mediante Comunión de Espíritus (Animalismo 4) en lugar de que ha cambiado de forma. Hay que matar y desollar al animal en un lugar purificado mediante el ritual Santificar el Templo. Tras obtener la piel, hay que curtirla durante tres noches en una mezcla de salmuera y Sangre del ejecutante. Para los animales mucho más pequeños que un humano se requiere 1 punto de Sangre, 3 para los animales del tamaño aproximado de un humano y 5 puntos para animales significativamente mayores que un humano. El mayor animal conocido que haya sido usado para este ritual es un oso negro.

Sistema: Cada éxito significa que el artefacto durará una semana antes degradarse. Puede extenderse su duración en la misma cantidad de tiempo untándolo con una cantidad de Sangre del ritualista igual a la usada en el ritual que lo creó.

Tras completar el ritual, el jugador del ejecutante debe tirar Inteligencia + Artesanía para hacer una prenda de vestir a partir de la piel. Es posible repetir las tiradas falladas, pero un fracaso destruye la piel. Sin embargo, sólo se necesita un éxito para completar el proceso. Más éxitos indican solamente que el artefacto es más agradable estéticamente. Para usar el Cinturón del Caminante de la Piel, el ritualista debe quitarse cualquier otra ropa (incluyendo joyería) antes de ponerse el artefacto y musitar un breve encantamiento, tras lo cual se transforma instantáneamente en una copia perfecta del animal usado en el ritual. En esa forma no puede usar Disciplinas (ni siquiera las físicas como Potencia o Fortaleza) ni hablar, excepto con quienes tienen la capacidad sobrenatural de hablar con los animales. Mantiene su inteligencia humana y sigue sujeto al riesgo de Frenesí.

Los efectos de la magia duran hasta que él quiere o hasta el amanecer. En cualquiera de ambos casos, recupera su verdadera forma instantáneamente, lo que puede ser muy malo si estaba en un espacio pequeño con el tamaño de un ratón o en el exterior, al aire libre, cuando vuelve a convertirse en un humano desnudo que sufre daño agravado de la luz del Sol. Si cae en manos de otro mago de Sangre, el artefacto cuenta como el equivalente a un mechón de pelo o un recorte de uña (ver Principios de la magia simpática, pág. 133-135).

Rituales de la Nueva Era

Caminar sobre el Agua (Nivel uno)

Se dice que los maestros del yoga pranayama tienen el poder de caminar sobre las aguas sin hundirse. Tengan los *yogi* mortales ese poder o no, los Anarquistas de la Nueva era ciertamente lo reclaman para sí. El mago debe cerrar los ojos y recitar tranquilamente un mantra personal relacionado con la elevación del espíritu sobre la vil materia. Si su voluntad se manifiesta apropiadamente mediante el ritual, puede caminar sobre el agua o cualquier otro material que normalmente no sería capaz de sostener su peso (como copas de árboles) mientras se desplace constantemente.

Sistema: En combate, los éxitos determinan cuántos turnos puede continuar moviéndose sin hundirse o caerse el seguidor de la Nueva era. Fuera de un combate, los efectos del ritual continúan mientras el ejecutante siga en movimiento o hasta el final de la escena.

Cristal de Sangre (Nivel dos)

Los cristales han tenido parte en las prácticas del movimiento de la Nueva era durante siglos. Incluso hoy en día, muchos mortales seguidores de la Nueva era creen que meditar sobre cristales puede facilitar la curación o proporcionar otros efectos beneficiosos; cuando es un hechicero de la Nueva era el que lo entrega, *funciona*. El hechicero debe poner un pedazo de cuarzo transparente en un cuenco de barro lleno de agua purificada. Entonces debe añadir su propia Vitae al agua y comenzar a meditar sobre el cuenco. Durante la hora siguiente, el agua se irá aclarando otra vez mientras el cristal absorbe la Vitae y adquiere un color rosa suave. Los cristales infundidos de esta manera tienen varios efectos. Primero, en cualquier momento el hechicero puede sostener el cristal, meditar durante unos segundos y extraer la Vitae almacenada para devolverla al propio cuerpo. Sin embargo, lo que es más importante, el hechicero puede entregar un cristal a otra persona para que medite y, si el receptor pasa al menos una escena meditando sobre el cristal (por cualquier razón), la Vitae fluirá hacia él con exactamente los mismos resultados que si hubiera bebido directamente del vampiro. Muchos líderes de cultos de la Nueva era usan esta técnica para Vincular a sectarios potenciales mucho antes de verlos cara a cara por primera vez.

Sistema: El número de éxitos determina el máximo número de puntos de Sangre que se pueden almacenar en un cristal. El hechicero puede extraer toda o parte de la Vitae del mismo a voluntad. Cualquier otro personaje que sostenga el cristal y medite sobre él extraerá mágicamente 1 punto de Vitae del mismo que irá a parar a su cuerpo sólo con que obtenga un éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 7. Esto incluye a mortales e incluso seres sobrenaturales como Lupinos o magos. Si el personaje que medita ha sufrido alguna herida, la Sangre lo cura como si se tratase de un Ghoul que ha gastado Sangre conscientemente para curarse. Un personaje que logre meditar ante el cristal en tres ocasiones quedará Vinculado por Sangre al creador del mismo (suponiendo que contuviese suficiente Sangre). Sin embargo, mientras el cristal contenga Vitae, si cae en manos de un mago de Sangre rival funciona como un vínculo simpático con su creador equivalente a un punto de su Vitae.

Abrazar a los Creyentes (Nivel tres)

Los Vástagos con varios Ghouls a menudo descubren que los celos en torno al afecto del reinante pueden conducir a rivalidades y conflictos; los líderes vampíricos de cultos de la Nueva era encuentran esos desacuerdos contraproducentes para la iluminación que buscan, de ahí este ritual. El hechicero prepara con antelación cierta cantidad de algún líquido al cual añade un punto de Sangre por cada 4 litros (1 galón) de líquido. Por lo que se refiere al ritual, Kool-Aid rojo o ponche de frutas funcionan perfectamente, aunque en el contexto de los cultos de la Nueva era "beber Kool-Aid" tiene una connotación siniestra que algunos Vástagos prefieren evitar [NdT.: Kool-Aid es una marca de polvo saborizado para preparar bebidas. En EE.UU., "beber Kool-Aid" significa aceptar o hacer algo sólo por presión de grupo; en casos extremos, como en una secta, morir por la causa]. El hechicero debe hacer que sus seguidores beban una cierta cantidad del líquido preparado antes de conducirlos a un largo ejercicio de meditación que dura al menos una hora. Si el ritual es efectivo, todos los seguidores adquieren lo que básicamente es un Vínculo de Sangre secundario unos con otros y con el grupo como ente abstracto.

Sistema: Los efectos duran una semana por éxito. Todos los seguidores siguen teniendo la lealtad normal del Vínculo de Sangre hacia el reinante, pero también experimentarán fuertes sentimientos de amor y afecto hacia todos los mortales que participen en el ritual, sin importar cuántos sean. Todos sienten también gran lealtad y devoción por los ideales y dogmas de la secta. Sigue siendo posible que surjan conflictos cuando dos o más seguidores expresan desacuerdos genuinos sobre las creencias del culto o los deseos del reinante, pero si éste está cerca, esas riñas pueden resolverse con facilidad. Además de los beneficios de la lealtad de grupo, este ritual también puede favorecer indirectamente al propio hechicero. Por cada cinco personas que estén bajo los efectos de este ritual y que estén presentes para asistir al hechicero en otras actividades ocultistas, éste obtiene un dado de bonificación en todas las tiradas relativas a Sendas o rituales. Este ritual no afecta a los Vástagos.

Trascender las Barreras mediante el Amor (Nivel cuatro)

Al haber transformado con su magia a mortales comunes en cultistas leales, el hechicero de la Nueva era puede alimentarse a distancia tanto de su devoción como de su sangre. Si el ritual se realiza con éxito, el hechicero puede obtener Vitae e incluso Fuerza de Voluntad de uno o más de sus seguidores que estén bajo los efectos de Abrazar a los Creyentes. Es necesario meditar treinta minutos sobre los nombres y las caras de los seguidores escogidos.

Sistema: Por cada éxito obtenido, el hechicero puede hacer que uno de sus seguidores que sea un objetivo válido de este ritual pierda 2 puntos de Sangre; el hechicero recuperará 1 punto de Sangre por cada 2 perdidos. Como alternativa, por cada 3 éxitos obtenidos, el hechicero puede provocarle a un objetivo válido la pérdida de 2 puntos de Fuerza de Voluntad, mientras que él recupera 1 por cada 2 perdidos. Esta última aplicación tiene un inconveniente, y es que causa que cualquiera que pierda Fuerza de Voluntad de esta manera inmediatamente quede libre de los efectos de Abrazar a los Creyentes y, lo que es peor, de los efectos del propio Vínculo de Sangre. El ritual puede tomar como objetivo a múltiples cultistas, pero no a un mismo seguidor más de una vez por uso. Una vez usado, el hechicero no puede volver a usar

este ritual hasta que vuelva a usar Abrazar a los Creyentes o hasta que pase una semana, lo que dure más.

Búsqueda de la Apoteosis (Nivel cinco)

Pocos Anarquistas de la Nueva era conocen este ritual. Aún menos serían tan despiadados como para usarlo. Sin embargo, su existencia es una tentación para todos los que han oído las historias de su poder... historias que los seguidores de la Nueva era ocultan a las demás escuelas, y a la comunidad Anarquista en general, para que el Movimiento no se vuelva en masa en contra de la Nueva era. El ritual comienza como Abrazar a los Creyentes. De hecho, sólo hay una diferencia material entre este ritual y aquél: a la mezcla de líquido y Vitae que deben consumir los miembros de la secta, el hechicero añade cierta cantidad de veneno, generalmente cianuro. El mero hecho de intentar llevar a cabo este ritual le cuesta al hechicero 1 punto de Humanidad. Tal es el precio de sacrificar a los propios seguidores en pos de conocimiento... o poder.

Sistema: El ritual funciona o no lo hace; no hay mayores recompensas por obtener más éxitos. Por cada adorador mortal que muere como parte del ritual, el jugador debe tirar un dado contra dificultad 7. Cada éxito le concede al jugador 1 punto de Experiencia que puede usar para adquirir Rasgos nuevos o mejorados según los costes normales de Experiencia. Desde la perspectiva del personaje, esos nuevos Atributos, Habilidades y Disciplinas son el resultado de un atisbo momentáneo de la divinidad por el que paga con la muerte de sus leales seguidores. Según algunos rumores, un número suficiente de sacrificios exitosos puede emplearse también para reducir permanentemente la Generación de un vampiro. La veracidad de esos rumores y el número de éxitos necesario para lograr tal hazaña se dejan a discreción del Narrador. Sin embargo, con independencia de esa cuestión, cualquier hechicero que use este ritual ve que su aura queda manchada con unas marcas negras que resultan indistinguibles de las resultantes de la Diablerie.

Hechicería Punk

Tarjeta de Visita (Nivel uno)

Los Tremere saben que los Anarquistas han replicado su ritual Cifrar Misiva (ver pág. 145), pero hasta el momento no saben nada de las modificaciones que Victor Therron, un Malkavian Anarquista, ha hecho sobre el mismo. La aplicación básica de este ritual permite al hechicero dejar un mensaje en forma de grafiti que sólo pueden comprender los lectores que cumplen ciertas condiciones. El mensaje del hechicero puede ser visible para cualquier Vástago, para cualquier Anarquista o para determinados individuos. Eso es lo que se sabe. De lo que los Tremere no se han percatado es que el lugar importa tanto como el mensaje, ya que si el hechicero usa este ritual para marcar un lugar específico (concretamente un sitio en el que el hechicero haya cometido actos vandálicos de algún tipo y que pertenezca a una persona que perciba como figura de autoridad, ya sea un Príncipe o el gobierno mortal, o a alguien que personalmente considere un enemigo) el ritual tiene el efecto secundario de facilitar el uso de otra magia punk en la escena.

Sistema: El mensaje del grafiti permanecerá hasta que sea eliminado, tiempo durante el que será visible para cualquier receptor al que esté destinado. Para desatar el efecto secundario, el hechicero (y los aliados que lleve consigo) deben vandalizar la zona y después dejar un mensaje burlándose de alguna figura de autoridad. El mensaje puede tener un significado oculto o no, pero de alguna manera *debe* identificar al hechicero, sea mediante su identidad habitual o mediante un alias usado con frecuencia y conocido por las autoridades locales que se podría esperar que acudieran al lugar. Durante una hora por éxito, la dificultad de todos los rituales y efectos de Sendas que ejecute el hechicero a la vista del grafiti se reduce en 1 si éste incorpora un alias o 2 si revela el nombre por el cual las autoridades lo conocen personalmente.

Algunos hechiceros punk dejan mensajes ocultos visibles sólo para vampiros concretos como el Sheriff o el Príncipe, y entonces usan los beneficios que aporta Tarjeta de Visita para invocar rituales de acción retardada, como trampas que se activan cuando se lee el mensaje oculto. El ritual HdP, por ejemplo, se diseñó expresamente para este propósito.

Abrirse Camino a la Gloria a Golpes (Nivel dos)

Este ritual permite a un Anarquista copiar características de la apariencia de un mortal concreto (estilo o color de pelo, color de ojos, tatuajes, *piercings*, incluso ropa) robándoselas básicamente a base de golpes. El hechicero puede llevar a cabo este ritual por sí mismo o a través de otro Anarquista al masajearle los hombros desde atrás y susurrarle lo que debe decir. El hechicero debe gastar 1 punto de Sangre y hacer la tirada de activación tanto si realiza el ritual para sí como si lo hace para otro. Sea como sea, quien quiere alterar su apariencia debe dirigirse a un mortal con las características físicas deseadas y decir: "Me gusta tu aspecto. Me lo quedo". Entonces, el vampiro debe golpear al mortal en la cara.

Para completar el ritual, el vampiro debe dejar inconsciente al mortal mediante fuerza bruta sin la ayuda de Poderes vampíricos. De hecho, basta pronunciar el encantamiento para que el vampiro pierda acceso a todas sus Disciplinas y le impida gastar Sangre durante la pelea (o durante el resto de la escena, si el mortal gana). La filosofía de la Hechicería Punk dice que si un vampiro no puede vérselas con un mortal en una pelea justa merece una paliza de todas formas.

Una vez el mortal está inconsciente, el vampiro reclama su premio. Si quiere copiar el estilo de pelo del mortal, tendrá que llevarse un buen puñado del pelo del mortal. Si quiere el color de sus ojos, tendrá que ponerle un ojo morado. Si quiere un *piercing*, se lo arranca al mortal y se lo traga. Si quiere un tatuaje,



debe dañar el tatuaje del mortal de alguna forma permanente. Si le gusta su ropa, debe hacerla pedazos y llevarse unos jirones.

Sistema: Cada éxito causa que el vampiro obtenga una característica relacionada con la apariencia de la víctima, sea el color del pelo, el estilo del mismo, el vello facial, tatuajes, *piercings* o ropa. Cuando el vampiro se despierta al día siguiente, tendrá esos rasgos (y, si corresponde, se despertará llevando una copia de la ropa del mortal perfectamente adaptada a sus medidas). El ritual no cambia la apariencia general, el vampiro tiene el mismo aspecto básico que tenía antes, sólo cambian rasgos superficiales. Los *piercings* y los tatuajes aparecen en el cuerpo del vampiro aproximadamente en el mismo sitio en el que estaban en el cuerpo del mortal, pero ajustados en caso de ser necesario a las diferencias en tamaño y complexión. La ropa durará hasta que resulte destruida, pero todas las demás características adquiridas se vuelven parte de la apariencia básica del vampiro.

HdP (Nivel tres)

El Anarquista redacta un mensaje para un individuo en concreto en el que intercala una mezcla de símbolos ocultistas e insultos personales vulgares. Éste puede dejarse en letras de tres metros de altura en el lugar en el que un Anarquista usó Tarjeta de Visita o escribirse con pluma en papel de lujo y enviarse por mensajero. Sea como sea, si el ritual se efectúa correctamente, el mensaje desaparece y es invisible salvo para el destinatario designado. Cuando éste lo lee, se pone tan rabioso que es posible que caiga en Frenesí de furia. Obviamente, este efecto se refiere principalmente a vampiros, hombres lobo y otros seres capaces de alcanzar un estado de furia si son provocados, pero incluso los mortales se sienten inclinados a una ira irracional si son objetivos del ritual. Un hechicero innovador podría usar este ritual para vengarse mediante un ardid, como difamando a la mujer de un recipiente diciendo que es adúltera, y llevando así a aquél a una furia homicida. Sin embargo, su uso más común es simplemente avergonzar a Cainitas prominentes provocando que entren en Frenesí en reuniones públicas.

Sistema: Una vez el objetivo lee el mensaje, debe tirar inmediatamente con un +2 a la dificultad para resistirse al Frenesí. Además, los efectos persisten, y durante varias noches siguientes verá sus dificultades de resistir el Frenesí aumentadas en 1. El propio mensaje dura una noche por éxito; si el destinatario designado no lo ve, se desperdicia. Si lo lee, las dificultades aumentadas de resistir el Frenesí duran una noche adicional por éxito, incluso si ve el mensaje en la última noche en la que sería capaz de afectarlo.

Aguijón del Barón Zaraguin (Nivel cuatro)

Aguijón del Barón Zaraguin, un curioso ritual sincrético que combina vudú haitiano con imágenes e ideas de un cómic, es un ritual defensivo poderoso. El ritualista debe beber sangre mezclada con LSD justo antes del amanecer y pasar

el día en un ataúd de madera que contenga al menos diez escorpiones vivos. Las visiones que el vampiro sufre durante el largo día de confinamiento combinadas con los picotazos de los furiosos escorpiones abren su mente a la comunión con el Barón Zaraquin, el loa patrón de escorpiones y arañas.

Sistema: Por cada 2 éxitos (redondeando hacia arriba) obtenidos en el ritual, el vampiro sufre un nivel de daño letal debido a los picotazos de los escorpiones. No puede absorber el daño, pero sí curarlo de forma normal. Sin embargo, a cambio de someterse a ellos, también obtiene la bendición del Barón Zaraquin durante una noche por éxito. Durante ese tiempo la dificultad de todas las tiradas para influir sobrenaturalmente al hechicero (como con Dominación o Majestad) o de ver su aura o leerle la mente aumenta a 9. Además, cualquier personaje que intente usar esos Poderes contra el hechicero sufre un nivel de daño contundente psíquico no absorbible por cada 1 que obtenga en su tirada. Si ésta es un fracaso, el daño es letal y el personaje tiene una breve visión de una manifestación del Barón Zaraquin, un gigantesco escorpión espiritual que lo golpea en la frente con su cola por su afrenta.

Bloody Mary (Nivel cinco)

Bloody Mary, uno de los rituales más oscuros del repertorio de la Hechicería Punk, invoca a ese maléfico espíritu urbano y le permite poseer un recipiente mortal a cambio de un período de servicio al invocador. El ritual debe realizarse en un baño público y el recipiente mortal debe ser persuadido para participar en el ritual por voluntad propia. No es necesario que sepa cuál será el efecto último del mismo, pocos mortales lo harían si lo supieran, pero no puede ser Dominado ni obligado a tomar parte de alguna otra forma. Sin embargo, los engaños son totalmente aceptables y muchos de los que usan este ritual manipulan a los mortales de formas tan simples como contarles la leyenda urbana y retarlos a arriesgarse a invocar a esa legendaria figura.

Una vez persuadido, el mortal debe mirar al espejo y decir tres veces "Bloody Mary" mientras el hechicero apaga y enciende las luces siguiendo cierta pauta y musita calladamente un encantamiento que ofrece el alma del mortal al espíritu a cambio de servidumbre. El hechicero sabrá que el ritual ha tenido éxito cuando, llegado cierto punto, mientras las luces están encendidas, en el espejo aparece el reflejo del mortal y también el de la horrible arpía acechando tras él, preparada para abalanzarse. Entonces, el vampiro debe apagar las luces una vez más y dejarlas así hasta que se acaben los gritos.

Sistema: Si el ritual tiene éxito, Bloody Mary poseerá el cuerpo del mortal y quedará atada al servicio del invocador durante un mes lunar. Los éxitos obtenidos en la tirada determinan su lealtad durante la posesión, ya que se trata de un espíritu de violencia y asesinato y aprovechará casi cualquier oportunidad para matar mientras esté dentro de un anfitrión humano. Con un éxito, obedecerá a regañadientes las órdenes directas y se abstendrá de intentar dañar al invocador de cualquier manera, pero no sentirá ninguna verdadera lealtad. Con cinco éxitos, su instinto será obedecer cualquier mandato sin preguntar y abstenerse de cualquier actividad que pueda causar problemas al invocador más tarde. Si hay algún conflicto entre el instinto sangriento y asesino de Bloody Mary y las necesidades del invocador, tira los éxitos del vampiro en la tirada de invocación. Si se obtienen éxitos, el jugador decide qué hará Mary.

Mary tiene Potencia 2 y Fortaleza 2 mientras está en un anfitrión mortal. Sabe todo lo que él sabía y puede hacerse pasar por él sin esfuerzo. Sin embargo, los animales tienen miedo instintivamente de cualquier mortal controlado por Bloody Mary; los personajes que superan una tirada de Percepción + Empatía a dificultad 7 lo encuentran aterrador y desagradable. Para los niños la dificultad es sólo 5. Las declaraciones de amor o afecto de cualquiera del entorno del mortal lo obligan a hacer una tirada con una reserva igual al número de éxitos de la invocación a dificultad 7. Si falla, Bloody Mary caerá en Frenesí y atacará al ser querido. Cuando acaba el mes de servidumbre, Bloody Mary se va dejando atrás a un mortal irremediablemente loco. Como se ha señalado, éste es un ritual oscuro y cualquier hechicero que lo realice debe hacer una tirada de Conciencia si su Humanidad es 2 o más.

Taumaturgia Hacktivista

Videovigilancia (Nivel uno)

Normalmente, para la Taumaturgia se requiere o bien línea directa de visión o un efecto simpático. Los hacktivistas se precian de rehuir la normalidad. Este ritual permite al taumaturgo usar una cámara de vigilancia o incluso una cámara web como "tercer ojo". El taumaturgo debe desmontar la cámara, grabar por todas partes una mezcla de símbolos ocultistas y fórmulas matemáticas y volver a montarla (Inteligencia + Tecnología, dificultad 8). Luego debe hacerse un corte en el pulgar y apoyarlo contra la lente hasta que la cámara absorba un punto de Sangre completo.

Sistema: El ritual dura una noche por éxito y puede renovarse por ese mismo intervalo indefinidamente mientras el vampiro alimente la lente con puntos de Sangre adicionales. Mientras dure el efecto y por lo que se refiere a tomar como objetivos personas o lugares con Sendas o rituales, el taumaturgo puede tratar la señal de vídeo de la cámara como si estuviera experimentando directamente lo mostrado. Si se trata de una cámara espía introducida en el refugio de un enemigo, esto puede producir efectos devastadores. Sin embargo, el ritual no carece de riesgos. Mientras el ritual esté activo, cualquier otro mago de Sangre que obtenga la cámara encantada puede usarla como vínculo simpático con el taumaturgo como si se tratase de una muestra de su propia Vitae. Incluso después de que acabe el efecto persiste un vínculo simpático menor, equivalente a una posesión personal del taumaturgo, hasta que la cámara sea destruida.

Archivo Autoejecutable (Nivel dos)

La coterie hacktivista conocida como Digital Draculas inventó este ritual, que es la columna vertebral de sus planes para la comunidad Anarquista. Durante siglos, los Tremere han tenido un ritual llamado "Inscripción" (ver pág. 149-150) que permite a un taumaturgo reducir un ritual simple a un formato escrito que puede ser desencadenado y activado posteriormente por alguien que no practica la Taumaturgia. Archivo Autoejecutable funciona con arreglo a los mismos principios, pero en vez de permitirle a alguien ajeno al Clan conjurar un ritual "prestado" cuando lo decida, le permite instalar un ritual de base tecnomántica directamente en una computadora. Hasta la fecha, los Digital Draculas han limitado cuidadosamente el número de tecnorrituales que han diseminado abiertamente a dos: Fangbook y Bloodspot. Un tercer tecnorritual, FangChat, está actualmente en fase de pruebas beta y sólo está disponible para los aliados más cercanos de la coterie.

Sistema: Para usar Archivo Autoejecutable, el taumaturgo debe primero preparar el ritual tecnomántico que desee diseminar en forma de archivo informático. Tanto hacktivistas como tecnomantes Tremere usan un código de programación especial que integra una mezcla de lenguajes informáticos obsoletos con la escritura de lenguas muertas. Usando éste, el taumaturgo codifica una descripción completa del ritual que debe ser transmitido y luego lo reduce a un archivo .zip que envía por *email* al destinatario escogido. Cuando éste hace clic en el archivo para abrirlo, aparece una caja de texto que le informa de que tiene sesenta segundos para activar el programa untando con su propia Sangre su pulgar derecho y poniéndolo sobre el espacio en blanco que hay bajo el texto. Si el receptor lo hace así antes de que se acabe el tiempo, la Sangre se disipa sin más y el programa se abre y se descarga automáticamente en el disco duro de la computadora. En el escritorio aparece un icono asociado al programa que sólo puede ver el receptor; el propio programa es un archivo invisible que no puede ser detectado en el disco duro salvo mediante tecnomancia. Cada éxito por encima del primero permite enviar una copia del archivo a un destinatario adicional, si el taumaturgo lo desea.

Telecomunicación (Nivel tres)

Telecomunicación es uno de los primeros rituales asociados con la tecnomancia. De hecho, los conocimientos obtenidos durante su creación fueron las señales que probaron que la tecnomancia era posible. El taumaturgo debe trazar un símbolo mágico en una pantalla de televisión o el monitor de un ordenador. Mientras dure el ritual, el taumaturgo puede ver y escuchar lo que está cerca de la pantalla como si estuviera mirando desde ella. Lo que es más importante, con un pensamiento puede cambiar lo que aparece en la pantalla, sea para crear noticias falsas con las que engañar a otros o simplemente para hacer que aparezca su cara y poder conversar con los espectadores.

Programas de muestra

Fangbook modifica la computadora, el *smartphone* o la *tablet* del usuario de forma que cualesquiera mensajes, imágenes o vídeos que suba a Facebook, Twitter o cualquier red social equivalente aparentan, para los no vampiros, ser publicaciones inocuas como felicitaciones de cumpleaños a extraños cualesquiera o los memes del día en forma de imágenes o vídeos compartidos muchas veces. Con Fangbook, los Anarquistas pueden tomar parte libremente en las redes sociales y subir comentarios y archivos audiovisuales que podrían hacer añicos la Mascarada si los mortales fueran verdaderamente capaces de percibirlos.

De manera similar, Bloodspot es una plataforma de blogs que sólo los Vástagos pueden ver como tal. Cuando alguien de la Grey ve una página de Bloodspot sólo encuentra un mensaje de "servidor no encontrado" o algún otro mensaje de error comparable que indica que no existe la página.

FangChat, por su parte, es un programa de mensajería instantánea capaz de encontrar a cualquier Vástago que esté *online* y abrir una ventana de *chat* en su computadora que, según los creadores del programa, es imposible de rastrear. Además, el mensaje se borra tras un par de minutos sin dejar traza alguna. Sin embargo, FangChat no está muy extendido, pero hay cierta cantidad de escandalosos rumores sobre él (la mayoría extendidos por tecnomantes Tremere leales). Algunos dicen que el programa puede detectar automáticamente las mentiras de quien contesta. Otros que tiene incorporada una función GPS que puede encontrar el refugio de cualquiera tan estúpido como para responder. También están quienes dicen que el programa es una forma de transportar órdenes de Dominación.

Sistema: Los éxitos obtenidos forman una reserva de dados que el taumaturgo puede usar para observar desde la pantalla o controlarla durante los siguientes siete días. El jugador debe tirar esa reserva para ver y oír desde la pantalla (dificultad 4) o para controlar lo que la pantalla les muestra a otras personas (dificultad 7). Un fracaso en cualquiera de esas tiradas hace que el efecto se acabe inmediatamente.

Cláusula de Confidencialidad (Nivel cuatro)

Desde que se pasaron a los Anarquistas, los hacktivistas se han entregado a impulsar el Movimiento en la manera que mejor se adapta a sus habilidades, principalmente la difusión de información. En particular, los miembros hacktivistas de la misteriosa Pregunta Roja (para más información, ver **Anarquistas Liberados**) han invertido mucho esfuerzo en propagar la filosofía del Movimiento Anarquista, por no hablar de información táctica específica que ayuda a los Anarquistas que luchan en territorios de la Camarilla. Este ritual les permite hacerlo sin miedo a las denuncias o la traición.

Este ritual encanta un archivo de texto que después se cifra y se envía por *email* a otra persona. Cuando el receptor lo abre, recibe una oferta de información secreta que podría ayudar a la difusión de los ideales Anarquistas. Sin embargo, para adquirir la información, el destinatario debe aceptar la Cláusula de Confidencialidad untándose el pulgar con un poco de su Sangre y poniéndolo en un recuadro que aparece en la pantalla (similar al de Archivo Autoejecutable). Si acepta, la computadora absorbe la Sangre y el contenido completo del archivo de texto (que podría ser de cientos de páginas) se descarga al instante en su mente.

Este método sólo permite transmitir datos en bruto. No se puede usar el ritual para ayudar a un Vástago a aprender Disciplinas o rituales, ni para mejorar una Habilidad. Sin embargo, el receptor sí obtiene un recuerdo eidético de la información descargada. El aspecto referente a la "confidencialidad" del ritual entra en juego si es capturado o interrogado por alguien hostil al Movimiento. En el momento en que crea que corre el riesgo de revelar secretos Anarquistas (con independencia de su deseo personal de traicionar al Movimiento o permanecer leal), toda la información se borra de su mente. Dependiendo de los deseos del remitente, podría no recordar nada en absoluto, podría recordar ciertos detalles, o incluso recordar gran cantidad de información falsa de cuya veracidad está convencido.

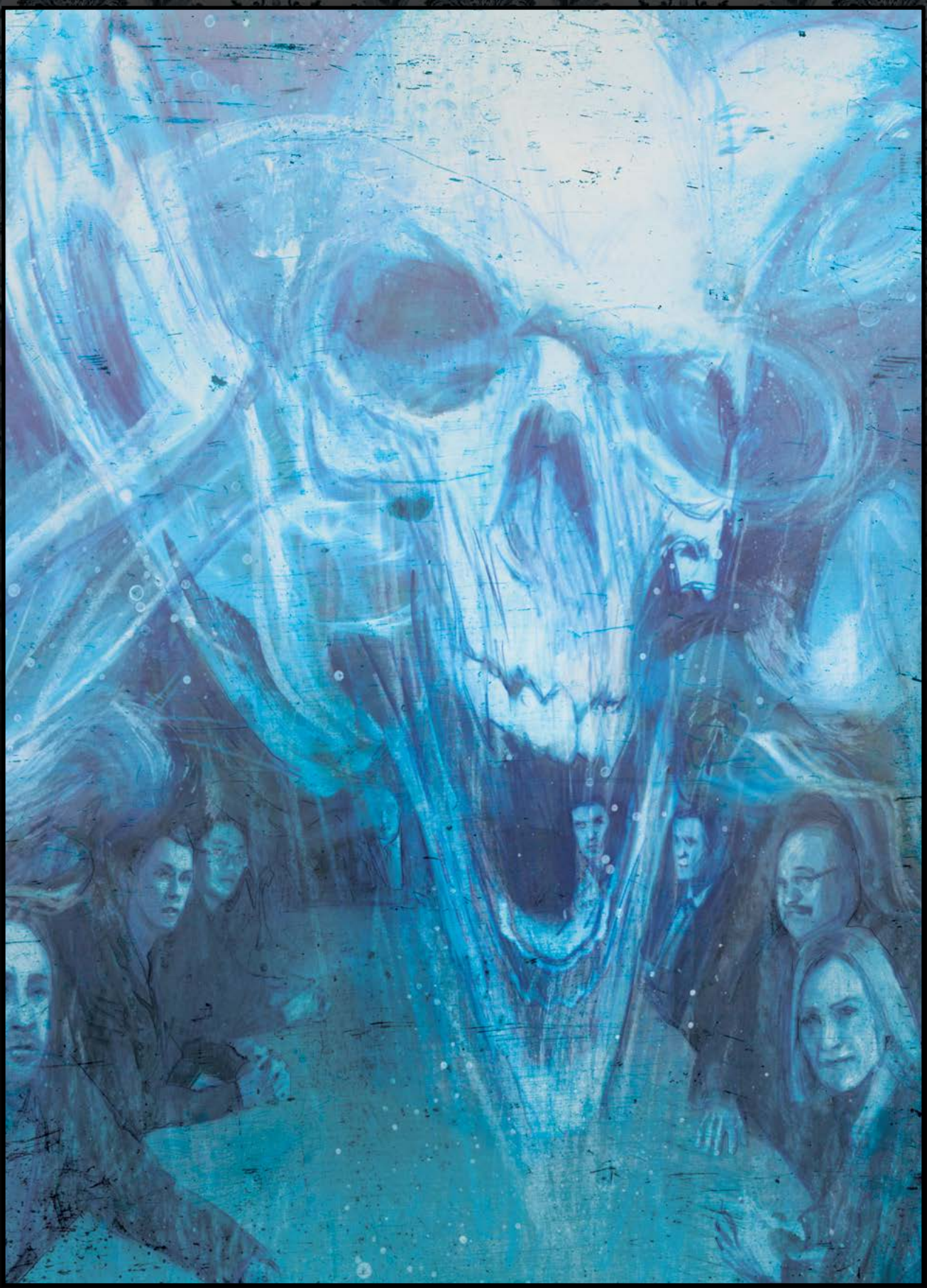
Sistema: Basta un éxito para preparar la información que descargará el receptor. Se necesitan tres éxitos para preparar información falsa que el recipiente tomará por cierta una vez sea capturado y se active el sistema de seguridad.

Fantasma en el Sistema (Nivel cinco)

En estos tiempos modernos en los que Internet lo recuerda todo y se necesita una identificación respaldada por el gobierno prácticamente para cualquier transacción, ya no basta que un Vástago recién llegado Domine a un secretario municipal para que le proporcione documentos. Cuando se usa para crear identidades falsas para Vástagos u otros seres sobrenaturales, lleva una semana o más ejecutar este exhaustivo ritual, aunque los usos simples dirigidos contra mortales pueden necesitar una única noche. Sin embargo, al final los resultados pueden resultar muy impresionantes. Para los Vástagos, el ritual no sólo crea una identificación personal falsa, sino un rastro de documentos del objetivo que llegan hasta su "fecha de nacimiento".

Los registros falsos, en la medida en que existen en Internet, son perfectos y muestran cualquier historia que desee el taumaturgo. Sólo examinar personalmente los originales en papel guardados en armarios llenos de polvo revelará la verdad de la vida del objetivo. Cuando el ritual se usa sobre mortales, puede lograr efectos como darle antecedentes penales a un hombre inocente o limpiar el pasado de un criminal buscado, robar la propiedad de la casa de alguien o incluso sabotear el historial médico de alguien para que una enfermera bienintencionada le ponga una inyección innecesaria y letal.

Sistema: Para este ritual se requiere una tirada extendida de Inteligencia + Ocultismo en la que cada tirada representa una noche completa pasada reformando Internet en la que no se hace otra cosa, salvo dedicar una o dos horas a la alimentación. El Narrador determina cuántos éxitos se necesitan en base al número de "hechos de Internet" que hay que cambiar para lograr los resultados deseados. Cambiar el diagnóstico médico de un mortal o informar de que todas sus tarjetas de crédito han sido robadas podría requerir sólo uno o dos éxitos, mientras que crear una identidad completamente nueva para un vampiro fugitivo podría exigir entre cinco y diez, dependiendo de lo complicada e importante que sea la nueva identidad. Los usos particularmente exitosos de este ritual podrían conceder puntos en el Trasfondo Identidad Alternativa (**V20**, pág. 114).



Capítulo Cuatro: Los Independientes

«No deberíamos avergonzarnos de reconocer la verdad sea cual sea su procedencia, incluso aunque nos la traigan generaciones anteriores y gentes extranjeras. Para quien busca la verdad no hay nada más valioso que la propia verdad.»

— Al-Kindi

Hechicería Assamita

Fuera de los secretistas salones de los Tremere, pocos Vástagos actuales saben que los Asesinos tienen una historia como practicantes de Magia de Sangre que se remonta a las ahora míticas noches de la Segunda Ciudad. Entre los Tremere que han oído hablar de esas extrañas artes, el interés está a medio camino entre el asco y el miedo. Para la mentalidad hermetista de los Brujos es casi una blasfemia que realmente se pueda llamar "magia" a esas prácticas escasamente estructuradas. Sin embargo, de ellas surgen efectos potentes... algunos de los cuales tienen un notable parecido con la preciada Taumaturgia de los Tremere. En sus corazones fríos y muertos, esto suscita el miedo de que su supuesto monopolio de la Magia de Sangre esté amenazado.

La Hechicería Assamita comenzó en la Segunda Ciudad cuando se Abrazó a magos mortales que ingresaron en el Clan con promesas de poder y vida eterna. Estos Hechiceros no-muertos hicieron de interrogadores y cazadores de demonios durante las guerras contra los Baali. Tras la caída de la Segunda Ciudad, los Hechiceros estaban acostumbrados a permitir la comunicación mágica a larga distancia, manteniendo así al Clan unificado y organizado. Además, usaban sus artes para proteger al rebaño que criaban. Alimentaban los cultivos que lo sustentaban y continuaron golpeando a las fuerzas que amenazaban al Clan.

Después de que a los Assamitas les fuera impuesta la Maldición de la Sangre tras la Convención de Thorns, los líderes del Clan acudieron a los Hechiceros para que encontraran una forma de revertir el mal que se interpone en el camino de su divina misión. Se esfuerzan por encontrar una manera de lograrlo mediante sus artes, más antiguas y versátiles que otras. Es una obsesión que arde perdurable y profundamente en el corazón de los Hechiceros Assamitas de todo el mundo.

En consecuencia, estos Hechiceros han dirigido sus talentos hacia las artes del Dur-An-Ki (que en sumerio significa "Maestro del Cielo y la Tierra") para ayudarse en su misión. Éste, una forma de magia originaria de Mesopotamia, ha crecido durante milenios para incorporar los procedimientos de numerosos mitos y religiones de todo Oriente Próximo y Medio. Básicamente, el Dur-An-Ki permite los pactos entre espíritus y hechiceros (llamados *ashipu*).

Los espíritus a los que el mundo antiguo llamaba dioses siguen existiendo, escondidos en las sombras, y continúan ayudando a quienes los invocan. Es mediante esos poderes y los pactos con la humanidad que los definen que los Hechiceros han hecho los mayores progresos hasta la fecha en pos de romper la Maldición de la Sangre.

Un apunte sobre los tratos con espíritus

Dur-An-Ki no es otra forma de Taumaturgia Oscura ni es otro nombre del Infernalismo. Quienes deseen saquear las bóvedas que contienen tales saberes prohibidos verán satisfechos sus deseos en el Capítulo Seis.

Estos espíritus fueron adorados como dioses en el mundo antiguo y no se han convertido en demonios en las noches actuales. Ayudan a los ashipu a aprender los secretos de nuevas Sendas y rituales cuando éstos invocan pactos con ellos o con espíritus más poderosos con los que temen cruzarse. Los ashipu nunca ofrecen servidumbre exclusiva o eterna al espíritu con el que forjan un pacto, como sí hacen los Infernalistas. El Hechicero es la parte dominante de la relación o, al menos, un igual.

Kalif

Algunos ashipu usan una droga llamada *kalif* para abrir sus mentes y acceder a la Escalera del Cielo. La droga es un tipo de hachís derivado de plantas de marihuana alimentadas con Vitae (el ritual para crearlo está en las pág. 162-163). El ashipu puede tomar el kalif directamente usando su Sangre para absorber la droga en el cuerpo desde los pulmones. Sin embargo, también puede tomarse indirectamente, como cuando un Hechicero hace que un mortal lo fume y después se alimenta de la sangre drogada.

El kalif es un alucinógeno potente, pero los ashipu han aprendido a dirigir el curso de las alucinaciones que provoca para que los guíe hacia la Escalera del Cielo. En sus visiones, ésta comienza como una escalera aparentemente sin fin, lejos de los confines de la Tierra y las leyes del espacio geométrico.

El arte de cultivar marihuana regada con Vitae es una habilidad que puede llevar años dominar. No sólo es costosa en términos de Sangre, sino que también es básicamente antinatural y, por tanto, son necesarias grandes precauciones para que el Hechicero no mate las plantas por accidente. Así pues, sólo los más entregados y pacientes entre ellos lo hacen. También es uno de los talentos más preciados y mejor guardados de los Assamitas, y su enseñanza está estrictamente regulada por la Montaña (sin embargo, una facción ha robado ese conocimiento, ver la pág. 37). Los Hechiceros se esfuerzan por asegurarse de que el kalif no cae en manos de otro Clan, ya que esto podría significar el fin del monopolio del acceso a la Escalera del Cielo.

Gracias a los pactos ya existentes y a otros nuevos forjados con esos espíritus, los Hechiceros Assamitas han añadido una serie siempre creciente de poderes mágicos a su ya formidable arsenal. Además, han descubierto la existencia de la Escalera del Cielo, una senda metafísica de la que se rumorea que es la entrada a los Cielos. Ahora los Hechiceros trabajan para ascender por la Escalera y atravesar su octava puerta, tras la cual esperan encontrar el poder que necesitan para sacudirse la Maldición de la Sangre de una vez por todas. Podrían forjar un nuevo pacto con un poder más alto que les permitiera arrancarse los grilletes de los Brujos, o bien aplicar cualquier medio necesario para hacerse con ese poder y esgrimirlo.

Estilo y sustancia

Mientras que las señas de identidad de la Taumaturgia son su orden y precisión científica, la Hechicería Assamita es mucho menos rígida. Extrae su inspiración y su forma de numerosas fuentes culturales y experimentos conducidos durante muchos siglos: el hinduismo, epopeyas heroicas, *feng shui*, astronomía y alquimia islámicas, la alta y la baja magia de Mesopotamia y los ritos persas de Mitra, por nombrar sólo unos pocos.

En el caso de los ritos que realiza un Hechicero, el camino que sigue hasta completarlos pasa por cierto número de hitos. Sin embargo, el orden y la manera en que se alcanzan difieren de invocador a invocador según la fuente cultural que usen para caracterizar sus prácticas. Por ejemplo, en un rito los Hechiceros imitan una antigua ceremonia en la que un sacerdote golpea la cara del sagrado rey que siguió a Marduk. Mientras que el simbolismo original de las lágrimas del rey sagrado era una promesa de fertilidad, los Assamitas lo han reutilizado para su propia práctica del diezmo de Sangre, lo que les permite conseguir una copiosa cosecha de quienes estaban conectados por sangre con la víctima.



Durante sus prácticas más recientes, los Hechiceros Assamitas han tomado por costumbre perderse en búsquedas de visión extáticas en las que cartografían reinos que sobrepasan lo imaginable y que forman el ascenso a lo largo de la Escalera del Cielo. En esos reinos salvajes y extraños, completamente separados de la realidad concreta conocida por la humanidad y el mundo de los Vástagos, los Hechiceros han forjado pactos con espíritus antiguos que les conceden nuevas Sendas de Hechicería y les descubren habilidades más inusuales. Por ejemplo, en uno de esos reinos, el que llaman "la Esfera de Mercurio", los visitantes son capaces de conectarse a la red global de comunicaciones. Con la esperanza de destruir la Maldición de la Sangre, han comerciado con seres de poder desconocido y aparentemente ilimitado usando como moneda su Sangre y el poder de su voluntad, y han obtenido su apoyo. Los frutos de esos pactos han sido diseminados entre la Casta de los Hechiceros por todo el mundo.

Incluso a los más jóvenes aprendices de los Hechiceros se les enseñan las complejidades del antiguo poder del que se sirven. La primera y fundamental lección es que toda la Sangre y la fortaleza de voluntad que invierten en invocar esas recién descubiertas magias no significan que el poder sea realmente suyo. Es un don canalizado por espíritus cuyo favor han obtenido los Hechiceros Antiguos. Pertenece enteramente a algo que está *más allá*.

Si los enemigos de los Assamitas averiguaran el origen de este poder, teóricamente podrían intentar obtener el favor de un espíritu más poderoso y tratar de privar a éstos de todo aquello por lo que han trabajado. Por tanto, el secretismo es primordial y se infunde en las mentes de todos los Hechiceros ya desde la primera noche de sus estudios. Sin embargo, estos esfuerzos no han sido un éxito completo.

Un pequeño número de Vástagos ajenos al Clan han aprendido ciertas facetas de Dur-An-Ki, pero no Hechicería Assamita en su conjunto. Aunque esos individuos representan una espina clavada en el costado de muchos Hechiceros intransigentes, aceptan a regañadientes que los Assamitas no crearon el Dur-An-Ki. Adaptaron su práctica a las artes más amplias de su Hechicería, y otros también lo han descubierto con el paso de los siglos.

Estos solitarios Vástagos ajenos a los Assamitas no tienen la ventaja del kalif para alcanzar la Escalera del Cielo y los reinos que hay más allá, en los que podrían crear nuevos rituales. Así, sólo disponen de un conjunto de prácticas relativamente limitado dentro del Dur-An-Ki. Para los preocupados Hechiceros Assamitas esto es un pequeño consuelo, pero siguen temiendo lo que pasaría si los Tremere obtuvieran aunque fuera el más básico ritual que tiene que ofrecer.

Aunque la hechicería ha demostrado ser una ventaja única en el arsenal de los Asesinos, los siglos de estudio aún no han logrado resolver el acertijo de cómo romper la Maldición de la Sangre de los Tremere. Mientras que muchos Hechiceros continúan ascendiendo por la Escalera a su manera, los escalones más altos e iluminados de la Casta han adoptado una estrategia diferente.

Según lo ven ellos, la Taumaturgia es el componente de poder a partir del que fue creada la Maldición. Si los Assamitas llegan a comprender y dominar el mismo poder, entonces podrían ser capaces finalmente de atacar la base de aquélla, en vez de mordisquear los extremos. Así, se han realizado más y más pactos con los más poderosos panteones de espíritus para replicar los poderes de los Brujos, de modo que los Assamitas puedan estudiar y comprender lo que tan vehementemente luchan por destruir.

Relaciones exteriores

Los Assamitas son el Clan más temido entre los Independientes debido a su sangrienta reputación. Esta mística del miedo ha conducido a la invención de muchas historias y de acusaciones difamatorias a lo largo de los siglos. La Casta de los Hechiceros las perpetúa con sumo gusto, ya que ayudan a ocultar las prácticas místicas del Clan.

De hecho, hay pocos fuera del Clan que sepan que los Hijos de Haqim se dedican a esas prácticas. Aún menos comparten esa información por miedo a convertirse en el objeto de un contrato con el objeto de silenciarlos para siempre. Los Assamitas no saben hasta qué punto los aborrecidos Tremere conocen sus costumbres, pero los Hechiceros saben que, como mínimo, son *conscientes* de la existencia de la Hechicería Assamita y de que ésta parece replicar los efectos de su cuidadosamente guardada Taumaturgia, al menos en parte.

En consecuencia, los Tremere han estado librando una guerra encubierta con los Assamitas durante décadas, intentando averiguar todos los secretos que puedan sobre esas misteriosas costumbres. Sin embargo, se trata de una guerra de desgaste en la que los Brujos han obtenido pocos datos concluyentes. Han oído susurros sobre las artes del Dur-An-Ki de la Antigua Mesopotamia, pero han aprendido más sobre el mismo de fuentes académicas de los mortales que de los propios Assamitas. Por eso, los Hechiceros suelen mantener los tratos con la Camarilla a una distancia prudencial. La influencia de los Brujos es profunda en la Torre de Marfil, de modo que los Hechiceros toman todas las precauciones para evitar quedar expuestos.

Entre los Hechiceros que tratan con el Sabbat prevalece un código de conducta similar. Hubo un tiempo en que los Assamitas pensaron que tratar con la Espada de Caín era mejor que hacerlo con la Camarilla, pero cambiaron de opinión cuando se supo que había Tremere Antitribu en las filas del Sabbat. Los Hechiceros prefieren un planteamiento escéptico a jugársela, suponiendo que esos Brujos de verdad han dado la espalda a sus antiguos hermanos. Por lo que ellos saben, la presencia de Tremere en el Sabbat podría ser tan frecuente como en la Camarilla y podría representar una amenaza igual de potente para los Assamitas.

En ocasiones surgen rumores sobre Hechiceros Assamitas Antitribu que practican sus artes activamente en la Espada de Caín. En la Casta de los Hechiceros esto es motivo de debate y preocupación. Estos Antitribu, de ser capturados por algún Tremere Antitribu, podrían traer un desastre sobre el Clan. Sin embargo, sus interacciones con la Escalera del Cielo sin duda deben ser limitadas debido a que no disponen del kalif de la Montaña. Así, esto mitiga hasta cierto punto los temores de los Hechiceros. Pero entonces, ¿por qué continúan surgiendo los rumores?

Mirando más allá de las dos mayores Sectas de la Jyhad, muchos de los Hechiceros actuales saben poco de la Tal'Mahe'Ra. Sin embargo, los Assamitas más viejos hablan de una guerra que estalló entre el Clan y esa tenebrosa Secta hace muchos siglos, aunque desde entonces se ha mantenido el alto el fuego. Con el paso del tiempo y el aumento de la paranoia en las noches actuales, se alzan voces que preguntan qué pasaría si los rumores sobre esta Secta fueran ciertos: que intentan empujar al mundo hacia un Armagedón orquestado por ellos mismos. Si ése es el caso y los rumores de que emplean poderes mágicos mucho más extraños que los suyos (e incluso que los de los Tremere) son ciertos, entonces los Hechiceros Assamitas serían llamados a ocupar el frente de batalla en un conflicto peor que las oscuras noches de la Segunda Ciudad.

Respecto a otras Sectas, las prácticas místicas de los Assamitas han tenido poco impacto sobre sus relaciones con el resto del mundo de los Vástagos. El Movimiento Anarquista, hasta donde los Hechiceros pueden ver, se ocupa más de la política que del misticismo, y las motivaciones del secretista Inconnu les son desconocidas en gran medida. Los otros Independientes siguen sin interferir en los asuntos de los Hijos de Haqim, de modo que los conocimientos sobre su Hechicería sólo han llegado a ellos por medio de fuentes secundarias en la Camarilla y el Sabbat. Los Giovanni, en el caso de que tengan interés en estas extrañas artes, aún no han hecho ningún movimiento para adquirirlas ellos mismos y se concentran en sus malsanas prácticas necrománticas.

Los Seguidores de Set tienen sus propias magias y han lanzado miradas curiosas sobre la Hechicería Assamita de tanto en tanto. Dado que la Hechicería Assamita se inspira en numerosas influencias culturales, igual que los Setitas han identificado diversas máscaras de Set por

todo el mundo, los magos de los Seguidores de Set sienten curiosidad por saber si la Hechicería Assamita podría ser, de hecho, otra manifestación del poder de Set en la Tierra. Hasta la fecha no han conseguido descubrir la verdadera naturaleza del Dur-An-Ki o la Hechicería Assamita, pero su ávida especulación continúa.

La Hechicería dentro de las Castas Assamitas

Los Assamitas se dividen en tres Castas que cumplen diferentes funciones dentro del Clan.

La Casta de los Guerreros es la más visible para los ajenos al Clan al ser la marcial y la más activa de las tres. También suele ser la más numerosa. Los Visires son los eruditos y buscadores de conocimiento del Clan. Señalan que, aunque Haqim originalmente fue un guerrero, se convirtió en un estudioso y su prole estaba formada por artesanos y sabios. Los Visires mantienen ese legado. Por último, los Hechiceros son los practicantes de las artes de la Hechicería Assamita y el ala activamente mística del Clan.

Se aplica el término "Casta" y no "facción" porque estos tres grupos son muy hereditarios en su estructura y en algunos aspectos parecen Líneas de Sangre dentro del Clan. Los nuevos Assamitas son Abrazados dentro de una Casta que dicta cuál será su papel en el Clan. Sin embargo, si un Guerrero o Visir aprende Hechicería Assamita (lo que es posible, aunque infrecuente), la Casta de los Hechiceros lo adopta inmediatamente (y a veces a la fuerza) para dirigir sus talentos hacia la ruptura de la Maldición de la Sangre.

Quienes son Abrazados en la Casta de los Hechiceros menosprecian a estos individuos por estar fuera de la jerarquía hereditaria, condenados a estar siempre en lo más bajo de la estructura de poder. Además, por lo general su Casta de origen los rechaza por caminar por una senda que sabían que los iba a conducir al abandono de su antiguo papel. No es de extrañar que esta situación sea infrecuente.

Guerreros

Durante el último siglo, entre los Guerreros se han alzado cada vez más voces que cuestionan la fuerza y el compromiso de sus hermanos Hechiceros. Han pasado siglos desde que la Maldición de la Sangre cayó sobre el Clan y los esfuerzos de éstos han producido pocos resultados. Sin duda, los Hechiceros pueden hablar de progresos, de ascender más por la Escalera del Cielo, pero nada de esto ha tenido efecto concreto alguno sobre sobre la Maldición en sí misma, que sería algo que todo el Clan podría sentir y de lo que podría beneficiarse. Así, para la línea del frente del Clan parece que los Hechiceros sólo se sirven a sí mismos incrementando su arsenal mágico con conocimientos recién hallados y con unos rituales aquí y allá que, si acaso, serán útiles para la causa del Clan sólo en situaciones concretas.

Muchos Guerreros no aceptarán nada que no sea la ruptura de la Maldición, y el deseo de obligar a los Hechiceros a encontrar un nuevo método de alcanzar ese objetivo crece con cada década que pasa sin que esa noche llegue. De hecho, entre los Guerreros se ha comentado en unas cuantas ocasiones que, si los Hechiceros hubieran demostrado la misma dedicación a su armamento mundano que la que dirigen a sus "artes", podrían haber tenido muchas posibilidades de aniquilar a todos los Tremere que pueblan la Tierra.

En cualquier caso, los Guerreros se abstienen a regañadientes de interferir en los esfuerzos de los Hechiceros. Sin embargo, podría llegar un tiempo en el que los siglos de impaciencia finalmente se desborden en forma de furia incontrolada entre las dos Castas imposible de contener.

Visires

Con su visión libre de la rabia creciente de los Guerreros, los Visires creen que la Hechicería representa una clara amenaza para sus usuarios: el peligro de que los Hechiceros pierdan su camino.

Los Hechiceros se han sentado durante siglos en la Estación del Éxtasis Definitivo creyendo que habían conquistado el mismísimo Cielo, sólo para descubrir que era una barrera que les impedía alcanzar su verdadero objetivo. A lo largo de su ascenso continuado, los Hechiceros han hablado de las maravillas que han visto, y los Visires han contemplado el creciente deseo de poder en los ojos de sus hermanos. Ya quedaron ciegos en su búsqueda una vez. ¿Podría haber quedado ciegos de nuevo?

Algunos Visires temen que, dado el poder absoluto que los Hechiceros esperan alcanzar, la consecuencia podría ser la corrupción absoluta si no aprenden el valor de la sabiduría durante el ascenso. Así pues, muchos Visires que trabajan junto a los Hechiceros acaban adoptando el papel de guía moral para sus hermanos, encauzándolos hacia el objetivo correcto.

En líneas generales, los Visires tienen fe en sus hermanos, pero siempre están cerca para proporcionarles asistencia. Se considera que la Hechicería es la aplicación práctica del conocimiento oculto que el Clan ha desvelado. Es una herramienta magnífica y maravillosa que, creen, acabará por liberar al Clan de la Maldición de la Sangre, pero que debe usarse con una visión clara y concentrada.

Hechiceros

El poder en la Casta de los Hechiceros, una meritocracia escasamente organizada, pertenece al más hábil con la



magia. Esto los sitúa a todos en una competición natural por la superioridad. Entre los Hechiceros Antiguos hay cierto grado de resentimiento debido a que la Casta históricamente ha desempeñado un papel secundario dentro del Clan. En las noches de la Segunda Ciudad sirvieron junto a los jueces y protegieron a los rebaños que alimentaban al conjunto del Clan. A pesar de eso, nunca se han sentido tratados como líderes ni como gente con capacidad de decisión, y el resentimiento ha crecido.

Muchos han tomado la misión de romper la Maldición de la Sangre como el desafío no sólo de devolverle el golpe a los Tremere, sino también de probar al Clan que merecen más respeto. Si tienen éxito, sus artes habrán demostrado ser la mejor arma de su larga historia. La Hechicería Assamita habrá logrado ambas cosas: purgar a los Baali y destruir los grilletes de los Brujos.

Nuevos rituales

Rito de Reclamación (Nivel uno)

Todos los Assamitas aceptan de alguna manera que una noche podrían caer en batalla. La Hechicería Assamita proporciona una manera de que el Clan reclame lo que le pertenece por derecho si esa fatídica noche acabase por llegar. De pie sobre la tierra desnuda bajo el cielo abierto de la noche, el Hechicero pide que su Sangre sea devuelta a la Montaña en el momento de su Muerte Definitiva. Allí, bajo la supervisión ceremonial de otros Hechiceros Assamitas, la Sangre se convierte en uno con la Sangre del Corazón del Clan y vuelve a unirse a la Sangre de Haqim de la cual desciende en última instancia.

Sistema: Los efectos del ritual duran hasta que pase un número de amaneceres igual al de éxitos obtenidos en la tirada. Cuando el Hechicero sufre la Muerte Definitiva, toda su Sangre se filtra por sus poros y es reclamada por la tierra y transportada místicamente hasta Alamut. Si la Muerte Definitiva se debe a una Diablerie, el Diabolista siente que la Sangre obtenida del Assamita se abre paso hacia afuera a arañazos, lo que causa una cantidad de daño letal igual a los éxitos obtenidos en la realización del ritual. Sale por los poros y el suelo la absorbe. La Diablerie se sigue considerando efectiva, pero no se obtiene Sangre del acto, lo que podría provocar la necesidad de tirar contra un Frenesí por hambre.

Hoja de Humo y Sombra (Nivel dos)

Desde las noches de la Segunda Ciudad, los Assamitas han luchado contra fuerzas demoníacas. Las armas físicas mundanas normalmente no afectan a esos seres efiméricos, pero los Hechiceros Assamitas conocen desde hace mucho el secreto de cómo encantar una hoja de forma que pueda golpear a los demonios.

El Hechicero debe obtener primero una daga de obsidiana con empuñadura de hierro. El Hechicero puede prepararla u obtenerla de otra manera; lo importante es la composición del arma, no el método de su creación. Después acondiciona una sala en la que la luz no puede entrar de forma natural. Este ritual debe realizarse en completa oscuridad; si no, falla automáticamente.

Las siguientes cosas deben estar presentes en la cámara, pero pueden ser reales o representaciones según elija el Hechicero: una masa de agua que representa el océano primordial y un bloque de arcilla endurecida que representa la Tablilla del Destino sumeria.

El Hechicero invoca el nombre del héroe sumerio Marduk del modo que desee, siempre que lo haga para pedir su ayuda para golpear a las fuerzas de Tiamat, es decir, las del caos y la oscuridad. Mientras canta, el Hechicero deja que la hoja pruebe su Sangre.

Tras diez minutos de invocación, si la tirada tiene éxito (lo que también causa un nivel de daño letal por la hemorragia) el ritual ha sido completado. La hoja de obsidiana se vuelve completamente insustancial y sólo la empuñadura permanece sólida. La hoja ahora parece una columna de humo que se arremolina lentamente desde la empuñadura, pero que a grandes rasgos conserva su forma anterior. Permanece en esa forma hasta que pasan tantos amaneceres como éxitos obtenidos. Después el humo se disipa y la hoja de obsidiana desaparece para siempre (por lo que es necesario conseguir una nueva hoja para volver a realizar el ritual).

Sistema: Dado que la hoja encantada es insustancial, no se puede usar en conjunción con Poderes de Extinción como Caricia de Baal. Sin embargo, ahora el arma puede golpear a entidades incorpóreas como demonios, fantasmas y espíritus cuando entran en este plano de existencia. Atraviesa objetos sólidos y carne sin causar daño, de modo que puede usarse para atacar a entidades que poseen a un anfitrión sin dañarlo. También es importante que cualquiera puede usar el arma, no sólo el invocador, y el usuario no necesita saber Hechicería Assamita para beneficiarse de sus propiedades. Contra demonios, fantasmas y espíritus, todos los usuarios causan daño con el arma como si estuvieran luchando con un adversario físico normal.

Atados por Juramento (Nivel tres)

Mithra es la deidad angélica zoroastra de los juramentos y los pactos. Al recrear sus legendarias matanzas de toros, los Hechiceros Assamitas pueden conceder su bendición a una operación contra un único objetivo.

Primero, el Hechicero limpia ritualmente una cámara subterránea e introduce un toro que será sacrificado. Él y los demás participantes se reúnen en torno al toro y entonan el nombre de un único enemigo durante una hora. Entonces, cada participante unta un punto de su propia Sangre en la hoja de una espada a dos manos. Al unísono, los participantes cantan el nombre del objetivo una última vez y el Hechicero hunde la espada profundamente en el cuello del toro para completar el ritual. Los participantes matan al toro como uno solo, y como uno solo hacen el voto de matar a su objetivo.

No es necesario que todos los participantes conozcan el ritual para poder participar, sólo el Hechicero que lo preside. Para llevarlo a cabo debe haber al menos dos participantes y no más de siete.

Sistema: Cuando los participantes hacen un ataque al unísono contra el objetivo seleccionado, cierto número de ellos (tantos como éxitos obtenidos en la tirada) pueden saltar en el orden de Iniciativa para actuar una ronda antes que el objetivo. Por ejemplo, cuatro Assamitas están atacando a un objetivo. Éste actúa con Iniciativa 10 y tres Assamitas actúan con Iniciativa 9, 9 y 7 respectivamente. En la activación del ritual se obtuvieron dos éxitos, lo que permite a dos de los tres rezagados actuar con Iniciativa 11. El tercero se queda en su orden de Iniciativa original. El ritual sólo funciona si todos los participantes (incluido el Hechicero) atacan al objetivo al principio del combate.

Además, los que participan en el combate tienen una bonificación igual a los éxitos obtenidos en la tirada a todas las tiradas de Alerta en esa escena. Los efectos del ritual duran hasta el siguiente amanecer o hasta el final del primer combate contra su objetivo, lo que suceda primero.

Hechicería Setita

La Hechicería Setita es un fenómeno mágico curioso. Presenta elementos de todo el espectro mágico, aunque su puesta en práctica tiene un formato en gran parte ritualista y religioso. Dicho esto, "Hechicería Setita" es un término poco apropiado. El término implica una práctica singular, pero "Hechicerías Setitas" sería más acertado, dado que se trata de una serie de diferentes prácticas de Seguidores de Set de todo el mundo.

Sin importar qué clase de Hechicería practiquen, todos los Hechiceros Setitas persiguen el mismo objetivo último. Cada facción y Línea de Sangre de los Seguidores de Set que practica la Hechicería tiene su propia máscara de Set a la que reverencia como la fuerza motora tras la misma. Al practicarla, están extrayendo el poder del Dios Oscuro para debilitar las fuerzas que mantienen aprisionados a los Setitas en este mundo, de modo que puedan dar un paso más en el camino de convertirse en dioses, como Set ordenó. Así, la Hechicería Setita es la manifestación directa del poder de Set en el mundo. Al menos, eso es lo que afirman.

Los Seguidores de Set se esfuerzan por liberarse de las ataduras y las reglas del mundo mortal. Mientras éstas los encadenen, nunca se convertirán en dioses como el propio Set. Para iluminar a otros a la sabiduría de las enseñanzas de Set, atacan las mentiras propagadas por otras religiones, las leyes de los gobiernos y la adoración de la riqueza y el lujo. Estas indulgencias son sólo unas pocas de las herramientas empleadas por los Eones, los carceleros de la humanidad que intentan cerrar el camino de todo aquel que intenta alcanzar la Divinidad.

La Hechicería Setita es una de las herramientas más útiles del Clan en este empeño. Muchos de los efectos de la misma son similares a los de Taumaturgia, aunque ya se practicaban muchos miles de años antes de que los Tremere existieran siquiera. Uno de los ejemplos principales de esto es el arte que permite a los Hechiceros Setitas controlar el clima. En el Antiguo Egipto, las pautas climáticas influían en las crecidas regulares del Nilo y, así, afectaban a los cultivos. Controlar el clima era controlar las cosechas y, por tanto, controlar la vida misma. Si el Hechicero podía convertirse en un dios de esta forma, entonces sin duda los testigos del milagro podrían encontrar el camino de la iluminación por sí mismos algún día.

Aunque el mundo moderno ha cambiado de formas que serían incomprensibles para las mentes de esos tiempos antiguos, el propósito de los Seguidores de Set no lo ha hecho. El Clan sólo debe encontrar nuevas maneras de emplear esas antiguas herramientas para obtener los mismos resultados.

Nuevo Trasfondo: Santuario Blasfemo

Como se explica más adelante, los sacerdotes-lectores deben haber profanado el cadáver de alguien enterrado según las prácticas tradicionales del Antiguo Egipto. Estos cuerpos se conservan como ofrendas a Set y son el medio a través del que esos hechiceros canalizan su poder hacia el mundo. Como resultado, suelen estar colocados en santuarios consagrados a Set y adornados con su iconografía. En ese Santuario Blasfemo el sacerdote-lector puede ejecutar poderosos rituales de Akhu amplificados por la proximidad a la fuente de su poder.

Cuantos más puntos en el Trasfondo, mayor será la conexión del cuerpo profanado con Set. Mecánicamente, este Trasfondo concede un número de dados adicionales a las tiradas de ejecución de rituales de Akhu igual al número de puntos en Santuario Blasfemo. Sin embargo, esto sólo se aplica a los rituales realizados en el propio santuario.

Como regla opcional, el Narrador puede insistir en que un sacerdote-lector tenga al menos un punto en este Trasfondo para representar la ofrenda a Set en forma de cuerpo profanado, sin el cual no puede usar Akhu.

Estilo y sustancia

Conforme los Seguidores de Set se deslizaban por todo el mundo, encontraron que la mejor forma de predicar su doctrina y filosofía en ciertos lugares era usar paralelismos con los mitos y leyendas indígenas de cada cultura. Los Setitas encontraron dioses en muchas religiones del mundo que tenían un sorprendente parecido con su propio Dios Oscuro y proclamaron que, de hecho, se trataba de máscaras del propio Set.

En cada una de las escuelas de la Hechicería Setita el Hechicero extrae poder directamente de la máscara concreta de Set en la que cree. Cada escuela se caracteriza por la religión a la que la máscara pertenecía originalmente. Las diferentes escuelas se tratan a continuación.

Akhu

Akhu (pág. 164-165), la escuela de Hechicería Setita más practicada, se parece a la antigua religión egipcia. Para los antiguos egipcios, el dios Set era, entre otras cosas, el dios de las tormentas. Por tanto, un practicante de Akhu erige un pararrayos simbólico a través del cual atrae una descarga de los rayos de Set para potenciar sus siguientes ritos. Sin embargo, para atraer el favor de Set debe hacer una ofrenda al Dios Oscuro que le plazca enormemente. Entre los practicantes de Akhu (conocidos como sacerdotes-lectores), la forma aceptada de hacer esto es seguir las instrucciones dejadas por el propio Set en *El libro de la salida a la noche*.

Un sacerdote-lector obtiene el cuerpo de alguien que haya sido enterrado con arreglo a las costumbres antiguas egipcias (lo que es cada vez más difícil en las noches actuales) y lo profana, hundiendo así al alma del difunto en un tormento eterno mientras reside en los dominios de Osiris en la tierra de occidente. Esto tiene multitud de utilidades. El alma eternamente atormentada trastoca el control de Osiris sobre su propio dominio ultraterreno al mostrar el poder del que dispone Set en sus seguidores. Este golpe contra su antiguo enemigo complace a Set, que

canaliza su poder hacia el sacerdote-lector. Esta muestra del poder de Set, además, ayuda a poner en evidencia que la promesa de Osiris de la vida eterna en la tierra de occidente es una mentira; esos muertos no encontrarán un paraíso, sino sólo una eternidad de tormento.

El libro de la salida a la noche es una inversión de *El libro de la salida al día*, comúnmente llamado *Libro de los muertos*. Al igual que los grilletes que atan a los no creyentes serán corrompidos y finalmente destruidos, revelándoles la verdad de Set, la estructura de los rituales Setitas son corrupciones (o perversiones) de antiguas prácticas egipcias. Estos rituales hacen a sus objetivos más vulnerables a la corrupción y la manipulación que, en última instancia, busca su propio bien.

Wanga

Cuando las creencias tribales de los esclavos africanos se mezclaron con el cristianismo europeo durante la colonización del Nuevo Mundo, surgieron cierto número de nuevas religiones. Esas nuevas fes fascinaron a las Serpientes de la Luz, tanto entonces como ahora. Aunque había diferencias fundamentales entre algunos de esos credos, muchos compartían un terreno común. Por ejemplo, el vudú, la santería y el palo mayombe, por ejemplo, aceptan comuniones con espíritus que son personificaciones de varios aspectos del mundo. Los adoradores de esos espíritus podrían canalizar su poder si se les hicieran las ofrendas y los sacrificios adecuados.

Entre las Serpientes de la Luz, el poder que esgrimían llegó a ser conocido como Wanga (pág. 166). Muchas Serpientes se convirtieron en practicantes porque, aunque le habían dado la espalda a Set, reconocían una herramienta útil en su propia búsqueda de la divinidad cuando la veían. Muchas Cobras emplean la parafernalia del vudú en sus prácticas, las cuales ejecutan de forma que resalten la naturaleza del poder. Cultivar un aura de misticismo y miedo es característico de la mayoría de los wangateurs.

Estilísticamente, y para frustración y confusión de los Tremere que han oído hablar de esta Hechicería, los ritos de Wanga son una mezcla de prácticas de Sendas y de rituales. Muchos poderes calificados como Sendas tienen componentes rituales necesarios para funcionar, y muchos rituales requieren sólo una fracción del esfuerzo que comporta un ritual taumatúrgico normal. Ésta es la debilidad de los Tremere: intentan codificar cualquier nueva forma de magia que descubren como una rama más de la Taumaturgia. En algunos aspectos, Wanga tiene más en común con Hechicería Assamita que con Taumaturgia, puesto que exige la invocación de ciertos espíritus para funcionar. No es de extrañar que muchos wangateurs sean capaces de replicar los efectos que normalmente componen la Senda de la Manipulación Espiritual (pág. 141-143). Tampoco sorprende que la Necromancia Vudú (pág. 87-88) tenga muchas similitudes temáticas y estilísticas con Wanga. Después de todo, ambas se basan en la misma religión, aunque se centren en aspectos diferentes de formas diferentes.

Las Serpientes de la Luz son ampliamente conocidas por usar las prácticas vudú de Wanga para maldecir a sus enemigos y a los enemigos de aquéllos a quienes protegen. Dicho esto, las Cobras maldecirán a *cualquiera* si se les paga suficiente por sus servicios. Mientras que superficialmente parece que practican sus artes como mercenarios, esto no les impide tener la misma fe y devoción que las otras escuelas de Hechicería Setita.

Sadhana

Al alcanzar la India, los Seguidores de Set encontraron elementos de la religión hinduista que podían aprovechar para convertir a Vástagos a su causa. Los practicantes de Sadhana (conocidos como shadus, pág. 165) proceden sobre todo de las filas de la Línea de Sangre Setita de los Daitya. Estos Setitas siguen a Shiva, que proviene del dios Rudra, una deidad de las tormentas identificada, por tanto, como una máscara de Set. Los Setitas hindúes, que creen ser demonios encarnados, piensan que su misión es derrocar a los dioses y tomar su poder para sí mismos.

Sadhana es el ejercicio del poder de la mente sobre la materia. Mientras que podría argumentarse que su poder viene de dentro en vez de ser canalizado desde el Dios Oscuro, es su fe y devoción en Shiva lo que les concede la concentración que les permite dirigir ese poder. Sin esto, afirman, se perderían en meditaciones. Sin Shiva no tendrían poder, así que al final todo se le atribuye al Dios Oscuro.

Dado que esta escuela se centra en el poder de la mente, sus Poderes se manifiestan de modos que recuerdan a las Sendas de Taumaturgia más "psíquicas" (Movimiento Mental, Senda de la Conjuración, etc.), pero la forma en que se ejecutan es muy diferente. Su doctrina enseña que el mundo material es una ilusión (y por tanto otro obstáculo más hacia la divinidad instalado por los Eones). Un sadhu puede manipular la ilusión cósmica mediante pura fuerza de voluntad para hacer que ocurran cosas mágicas.

Además, tal y como el karma enseña que cada hecho exige una compensación igual y opuesta, los ritos que abarca Sadhana requieren cierto grado de sacrificio antes de poder cosechar la recompensa. Los sacrificios de sangre se lanzan a un fuego ceremonial, el cual debe afrontar el sadhu. Mientras que los practicantes de otras escuelas encuentran motivos de preocupación en este acto, afirmando que el método es discordante con las costumbres del Clan (citando la aversión inherente de



los Setitas a la luz y el fuego), otros argumentan que esa debilidad no es más que otra barrera más contra la que luchar en el continuo esfuerzo por alcanzar la divinidad. Que otras escuelas no luchen contra ella y se permitan regodearse en esa sensación en concreto no significa que presente ninguna oposición teológica a la idea de cualquier otra forma de Hechicería Setita.

Nahuallotl

Nahuallotl deriva de las filosofías de los pueblos de Mesoamérica. La Línea de Sangre Tlacique cree descender de Tezcatlipoca, una deidad con muchas facetas. Entre ellas está la conexión con la oscuridad y el cielo nocturno que identifica a Tezcatlipoca como una máscara del Dios Oscuro ante el resto de los Setitas. Mediante Nahuallotl invocan el poder de una amplia serie de dioses de diversos panteones mesoamericanos para realizar su voluntad. Los dioses contestan a su llamada, pero en concordancia con las prácticas de las religiones que los adoraban, los dioses reclaman sacrificios... de sangre.

Dada la importancia de los sacrificios de sangre en las creencias mesoamericanas, es natural que los practicantes de Nahuallotl sean capaces de manifestar efectos semejantes a los de la Senda de la Sangre. Los nahualli pueden replicar otras Sendas (Encanto de las Llamas, Control del Clima, etc.) ofreciendo los sacrificios apropiados a los dioses adecuados.

Mientras que otras escuelas se pueden emplear con sutileza y tacto para conseguir sus fines, éste es sin duda el estilo más violento y destructivo de la Hechicería Setita.

Relaciones exteriores

En vivo contraste con el secretismo de los Tremere, los Seguidores de Set alardean del hecho de que disponen de poder mágico. Mostrar a otros Vástagos que esgrimen el poder del Dios Oscuro manifestado en la Tierra es algo que promueve su causa. Aun así, pese a que están encantados de promocionar los *efectos* de su hechicería, se sienten menos inclinados a revelar los *medios* que usan para lograrlos para no ofender a sus potenciales conversos más sensibles. Como maestros del engaño, no es raro que Hechiceros hábiles representen grandiosos espectáculos públicos de cánticos y oraciones antes de desatar el efecto de un ritual realizado con alguna antelación. Así, cuando otros intentan copiar sus hazañas palabra por palabra y con todos detalle y fallan, el Hechicero los consuela diciendo que es porque aún no han obtenido el favor de Set... pero que él puede *ayudar*.

Los Tlacique

Al igual que los Seguidores de Set afirman descender del dios egipcio Set, los Tlacique mantienen que descienden de Tezcatlipoca. Hay características comunes entre ambas deidades (oscuridad, el cielo nocturno, vientos, huracanes...) que hacen que sintonicen con el resto del Clan. De hecho, antes de la llegada de los españoles a Mesoamérica, la Línea de Sangre gobernaba a los mortales como dioses, lo que reflejaba el objetivo de muchos Setitas de todo el mundo.

Sin embargo, la mayor preocupación que muchos Setitas tienen respecto a sus hermanos mesoamericanos son sus Disciplinas inherentes. Al contrario que los Setitas de todo el mundo, que esgrimen Serpentis, los Tlacique muestran el arte de Protean. Si Set, aunque con otra máscara, Abrazó al Fundador de la Línea, ¿por qué debería haber cambiado las bendiciones que otorgó a sus seguidores?

Por desgracia, a consecuencia del casi genocidio de la Línea de Sangre que llevaron a cabo la Camarilla y el Sabbat al poco de llegar al Nuevo Mundo, los más ancianos de la misma ya no existen y no pueden dar una respuesta definitiva a esa pregunta. Por el contrario, los jóvenes Setitas sólo pueden especular y preguntarse si han adoptado por error a alguna oscura y peligrosa Línea de Sangre Gangrel.

El Cairo

El verdadero estado de la Capilla de El Cairo aún no ha sido revelado a los Tremere, pero sirve como ejemplo perfecto de por qué los Brujos deberían recelar de acercarse a los Seguidores de Set.

Sylvia Kilver, la Regente en funciones de la Capilla de El Cairo, es miembro de una orden secreta dentro del Clan Tremere llamada el Ojo de la Serpiente. Estos Brujos adoran la imagen de la serpiente por su significado mágico y perfección formal. Tras conocer el Akhu a través de Kahina, una Hechicera Setita, Sylvia ha estado desvelando cantidades cada vez mayores de secretos de los Tremere para obtener poder para sí misma.

El Ojo de la Serpiente ha animado a Sylvia a continuar aprendiendo todo lo que pueda sobre Akhu, especialmente porque Sylvia cree que le ha mostrado la manera de desarrollar una Senda de Taumaturgia completamente nueva a la que llama "Alma de la Serpiente". Sólo el tiempo puede decir si los enormes costes que Sylvia ha pagado han merecido verdaderamente la pena, dado el control de los Setitas sobre la Capilla.

Conforme se ha hecho más conocida la existencia de la Hechicería Setita, han surgido diversas reacciones. Se puede decir que la amplia mayoría de la sociedad vampírica no confía en los Seguidores de Set. No es sorprendente que la brujería Setita haya atraído finalmente la atención de los Tremere. Sin embargo, en el pasado su método era estudiar lo que veían y tratar de codificarlo de forma que pudieran entenderlo. Hasta ahora, los Brujos sólo han tratado con los Setitas a distancia prudencial. Éstos, naturalmente, tratan de tentarlos invitándolos a mirar más de cerca para poder entender de verdad qué es eso que tan obviamente se mueren por aprender. Hasta el momento, los Brujos han resistido la tentación y se han mantenido a sí mismos y sus secretos justo fuera del alcance de los Setitas.

Según las prácticas de las Serpientes de la Luz han salido a la luz en el Caribe y el sur de EE.UU., sus hermanos del Sabbat han tomado nota. Aunque la brujería Setita ha mostrado ser extremadamente efectiva a la hora de desestabilizar la influencia sobre los mortales de su oposición en la Camarilla, eso no ha frenado los susurros en la Inquisición del Sabbat. Aunque las Cobras afirman claramente que su poder no es de naturaleza infernal, algo que su adhesión al vudú sirve para apoyar, el hecho de que traten con espíritus significa que la Inquisición a menudo posa en ellas su mirada. La Inquisición afirma que es todo por el bien de las Cobras y que sólo están vigilándolas para asegurarse de que mantienen su posición dominante en sus tratos con los espíritus. Hasta la fecha no ha habido acciones, al menos no públicamente.

Respecto a los ajenos a la Jyhad, los Giovanni se han dirigido tanto a las Serpientes de la Luz como a los Seguidores de Set, concretamente en relación a Wanga. No se les ha escapado que han circulado algunas historias sobre el origen de esta particular escuela de Hechicería Setita. Una

historia en concreto que han oído los Giovanni es que Papá Zombie, un miembro de la Línea de Sangre Samedi, fue quien enseñó ese arte a las Serpientes de la Luz. Dado que los Poderes de Tanatosis se parecen a los de Necromancia, igual que Wanga exteriormente se parece a la Taumaturgia, los Giovanni tienen interés en aprender más sobre Wanga con la esperanza de que revele algunos conocimientos muy deseados sobre la naturaleza de Tanatosis. Dada la tirante relación entre Samedi y Giovanni, los Necromantes creen que tendrán más suerte consiguiendo esas respuestas de los Setitas que de los Fiambres.

Los Necromantes han intentado reunir información tanto de las Serpientes de la Luz como de los Seguidores de Set. Con cuidado extremo continúan probando allá donde pueden en un esfuerzo por recopilar incluso los datos más nimios que un wangateur pueda aportar como regalo para intentar atraerlos más. Al final, esperan, un montón de nimiedades podría sumarse hasta convertirse en algo más sustancial.

La reacción potencialmente más peligrosa a la Hechicería Setita viene de una vieja amenaza. Según las noticias sobre Akhu se extienden lentamente, un enemigo de los Setitas que se pensaba derrotado desde hace mucho ha posado su gélida mirada sobre ellos. Los Hijos de Osiris están furiosos con los seguidores del Dios Oscuro que se vanaglorian del poder derivado del tormento sin fin que infligen a los muertos de la tierra de occidente. Esas almas deberían, según todo derecho, estar en un paraíso sereno bajo la protección de Osiris. Esto ha llevado a que un porcentaje cada vez mayor de los Hijos de Osiris restantes dirijan su atención a perturbar las maquinaciones de los Setitas, y no a buscar la Golconda (al menos por ahora). No tolerarán un ataque tan directo a Osiris.

Actualmente sólo hay Hijos de Osiris en un pequeño número de templos repartidos por todo el mundo. El ataque verbal de los Setitas a Osiris podría servir como el impulso que los una finalmente en un cuerpo cohesionado.

Hechicería en las facciones Setitas

La Cohorte de Wepwawet

La Cohorte es un ejemplo de fundamentalismo Setita. Está dominada por Setitas que afirman ser dirigidos por Wepwawet, el Chiquillo guerrero de Set y dios egipcio de la guerra. En las últimas décadas han tratado fanáticamente de imponer la doctrina de los Guerreros Setitas (la "verdadera y antigua filosofía teofidia") en otras facciones y templos de modo que se alineen con las ideas ortodoxas de la Cohorte. La reacción subsiguiente creó a las Serpientes de la Luz. En consecuencia, la Cohorte ha decidido adoptar algunas otras tácticas... aunque de mala gana en muchos casos.

Aunque la mayoría de sus miembros se centra en obtener victorias tangibles contra los sirvientes de los Eones, como la Sociedad de Leopoldo, un pequeño grupo de miembros ha empezado a aprender Akhu. Puede que los métodos comparativamente sutiles de estas artes se contrapongan a los de la Cohorte, habitualmente más viscerales, pero es un gesto que no ha pasado desapercibido para otras facciones. La Cohorte espera reconstruir su relación con el conjunto de la comunidad Setita. Una vez hayan acumulado suficiente buena reputación entre sus hermanos, esperan continuar su campaña de unificación bajo la bandera de Wepwawet... pero quizá con más sutileza.

Setitas escandinavos

Donde los Setitas han encontrado máscaras de Set operando en otras religiones, normalmente han tenido pocos problemas para convertir a nuevos miembros a su causa y después iluminarlos en el uso del poder del Dios Oscuro. Sin embargo, en algunos casos, aunque la máscara puede estar presente, los nuevos conversos pueden tener dificultades para asimilar la parafernalia mística de los ritos pertenecientes a otra religión. Esto es exactamente lo que ocurrió con los Setitas de Escandinavia.

Los seguidores de la Serpiente de Midgard aceptaron con gusto que su deidad podía adoptar múltiples formas por todo el mundo. Sin embargo, la idea de practicar ritos egipcios en forma de Akhu era un concepto absolutamente extraño para ellos. Sin importar cuánto intentasen los Setitas egipcios mostrar a sus nuevos hermanos y hermanas que el poder del Dios Oscuro estaba ahí para que lo tomasen, eso no hizo más que distanciar a las dos facciones. Los escandinavos se refugiaron en sus propios métodos, pero a continuación tuvieron poco éxito. Si hubieran dado el salto de fe de abrazar la cultura ajena que los egipcios les ofrecían, quizá podrían haber logrado más ganancias en la región. Aún podría ser una ayuda para su causa si alguno de los escandinavos diera los pasos necesarios, o incluso desarrollase su propia brujería. Sin embargo, hasta la fecha ninguno lo ha hecho.

Culto de Taweret

Los miembros del Culto creen descender de Taweret, Chiquilla de Set, diosa de la fertilidad, los nacimientos y, lo más importante, la magia negra. Estos Seguidores de Set consideran que poseer todas las escuelas de Hechicería Setita es su derecho de nacimiento y que usarlas es su deber. El Culto tiene la mayor concentración de Hechiceros de la comunidad global Setita, quizá con excepción de las Serpientes de la Luz.

Además de ayudar a sus hermanos en sus esfuerzos contra los Eones, el Culto se lleva a sí mismo y a aquéllos con quienes tratan a los extremos de las sensaciones en su búsqueda de la trascendencia. Si las prácticas normales de los Setitas son parecidas a filos, la Hechicería Setita es para el culto el afiladísimo escalpelo que les permite cortar más profundamente. Las drogas y otros vicios sólo pueden permitirles llegar hasta cierto punto; la brujería puede llevarlos hasta el final del camino.

Conforme el Clan se expandía por el mundo e identificaba más máscaras de Set adoradas en las más oscuras periferias de la sociedad, el Culto de Taweret ha estado allí para guiar e instruir a sus Hechiceros en la naturaleza de esas artes oscuras. Donde han descubierto a nuevos conversos con sus propias prácticas místicas, como ha sido el caso de los Daitya, el Culto ha hecho todo el esfuerzo posible por aprender esos ritos. Si no intentaran poner más poder bajo control del Culto, estarían dando la espalda a los deberes que les encomendó su fundadora.

Así, cada vez más miembros del Culto registran el mundo en busca de más conversos místicos que puedan aumentar sus conocimientos mágicos. Quienes se interponen en su camino aprenden de la peor manera posible que son tan fanáticos respecto a la adquisición de nueva Hechicería como la Cohorte de Wepwawet respecto a la promoción de la ortodoxia.

Hermandad Femenina de Sekhmet

La Hemandad Femenina es una coterie completamente femenina que fundó un culto de la Gehenna como método de conducir a vampiros de la Camarilla a Set y socavar la gran Secta. Se propusieron reclutar a vampiras disgustadas con lo que consideraban el techo de cristal de una Camarilla dominada por hombres. Sin embargo, los métodos de la Hermandad han causado cierto grado de fricción con otras facciones Setitas. Esto se debe a su falta de atención al propio Set, descuidado en favor de Sekhmet. Aunque son sin duda una parte fiel de la comunidad Setita global, la senda que han escogido en ocasiones hace que alguno de sus hermanos arquee una ceja, en especial cuando el verdadero Dios Oscuro desaparece de la vista.

Hasta ahora, sólo unos pocos miembros de la Hermandad han intentado abrazar la Hechicería Setita porque su práctica está en conflicto con su doctrina. Aunque la Hermandad Femenina reconoce a Set como consorte de Sekhmet, el hecho de que la magia tenga que provenir de él y no de ella ha sido motivo de disputa. El nombre de Sekhmet deriva de *sekhem*, que significa "poder", de modo que ¿por qué no iba a ser ella quien concediese ese don a sus seguidores? La Hermandad está intentando presentar a Sekhmet como una máscara de Set para superar esta controversia, pero por ahora la Hechicería Setita no tiene prácticamente importancia en las actividades de ésta. Una vez la hayan incorporado a sus operaciones, las relaciones con el resto de la comunidad Setita se verán considerablemente reforzadas.

Culto de Tifón Trismegisto

En principio se podría pensar que los tifonistas tendrían un problema similar para incorporar la Hechicería Setita a sus prácticas; después de todo, el Culto se promociona a sí mismo afirmando ser devoto de los dioses del panteón romano, no del egipcio. Sin embargo, ha sido sorprendentemente fácil construir un puente entre sus métodos y la Hechicería Setita.

Durante las últimas décadas, los tifonistas han organizado peleas de foso que les han reportado una considerable cantidad de dinero y un gran número de nuevos conversos. Los invitados a las capillas Setitas cercanas son iluminados cuando se les explica la guerra que es la base de su existencia: la batalla contra los Eones y entre Osiris y Set, de quien surge la Hechicería. El apoyo de Marte, incluso aunque no mencionen que es una máscara de Set, convierte al Dios Oscuro a gran parte del público sediento de sangre de las peleas de foso.

El Culto tiene un número relativamente modesto de Hechiceros que son sobrepasados en número en gran medida por los Guerreros Setitas. Sin embargo, los que hay, llevados por el deseo de combatir a los Eones, son muy apasionados en sus prácticas. Ven la Hechicería como un arma potente que usar en su causa mientras obtienen el favor de su dios patrón (y a través de él, de Set) al mismo tiempo.

Nuevos rituales

La Palabra del Dios Oscuro (Nivel uno)

Muchos hechiceros, tras aprender los fundamentos de la Hechicería Setita, buscan satisfacer aún más al Dios Oscuro y disfrutar aún más de su favor. ¿Qué mejor manera de hacerlo que cumplir su mandato directo?

El Hechicero toma un cadáver (quizás una momia profanada en el proceso de obtener Akhu o el cuerpo de una víctima de un sacrificio para Nahuallotl), se arrodilla sobre su cabeza y suplica la guía del Dios Oscuro. El invocador ofrenda un punto de Sangre en la boca del cadáver y, tras completar el ritual, la boca muerta de éste musita un nombre, el de alguien a quien Set desea ver corrompido. Si el Setita tiene éxito corrompiéndolo, el acto le granjeará más aprecio por parte del Dios Oscuro.

Brebaje de Tifón (Nivel uno)

La mayoría de las mezclas de la alquimia Setita comienzan con esta cerveza mágica aderezada con Sangre. Un sacerdote-lector que no sepa cómo crear el Brebaje de Tifón puede olvidarse de aprender nuevos conocimientos de alquimia. Esta cerveza alimenta a los Ghouls como si se tratase de auténtica Vitae vampírica. Los vampiros pueden beberla también con resultados semejantes.

Por sí mismo, el Brebaje de Tifón no tiene más propiedades. No puede usarse para Abrazar ni para Vincular con Sangre. El proceso de elaboración elimina ese aspecto de la Vitae.

Sistema: Elaborar el Brebaje de Tifón lleva un mes lunar completo, empezando y acabando en Luna nueva. Por cada 4 litros (1 galón) producidos, el alquimista incluye un punto de su propia Sangre. El proceso multiplica la Vitae, de manera que un Ghoul puede obtener un punto de Sangre por litro (0,25 galones) de cerveza mágica. Sin embargo, los vampiros sólo obtienen 1 punto de Sangre por cada 4 litros (1 galón), la misma proporción que para crearla. Para ellos, la magia de la bebida se limita al hecho de que pueden beberla sin vomitarla segundos después. Incluso pueden emborracharse con ella (y sufrir resaca más tarde).

Sistema: Esto es sólo una herramienta narrativa a disposición del Narrador y carece de efectos mecánicos. Como regla opcional, los Narradores podrían usar las tareas impuestas al ejecutar este ritual como pruebas que superar antes de lograr el acceso a niveles más altos de Hechicería Setita. Si no, el favor de Set puede manifestarse de cualquier forma que desee el Narrador.

Añadir el Néctar Secreto (Nivel dos)

Muchos de los que han probado el Brebaje de Tifón (ver recuadro) a menudo vuelven a por más. La capacidad de beber como si estuvieran vivos una vez más es algo que atrae fuertemente a algunos Vástagos y, por tanto, es algo que los Seguidores de Set han podido explotar con gran éxito.

Sistema: Este ritual exige que el Hechicero sea capaz de elaborar el Brebaje de Tifón. El Hechicero produce una remesa de bebida según lo habitual en el ritual e invoca Añadir el Néctar Secreto en la última noche de la Luna llena del proceso. Entonces invierte de nuevo la misma cantidad de Sangre en la mezcla que al principio del procedimiento y gasta una cantidad equivalente de puntos de Fuerza de Voluntad. Cualquier vampiro que beba 4 litros (1 galón) del brebaje pierde la misma cantidad de puntos de Fuerza de Voluntad (repartidos regularmente durante la siguiente hora) mientras se intoxica rápidamente. Ésta ha probado ser una herramienta muy útil para manipular a Vástagos ebrios.

Anillos como Cadenas (Nivel tres)

En muchas civilizaciones antiguas se creía que las turquesas eran de naturaleza profiláctica y protegían a quienes las llevaban. Pervirtiendo este efecto, un Hechicero Setita puede crear joyas que hacen activamente lo contrario. El Hechicero toma una turquesa grande y la baña en un punto de su propia Sangre durante todo un mes lunar. Al final del período, la piedra se vuelve roja como el jaspe. Entonces corta la gema en dos, incorpora cada mitad a una joya diferente e inscribe el nombre del objetivo deseado sobre ambas piedras. Puede tratarse de cualquier tipo de joyería, no sólo de anillos, como sugiere el nombre del ritual, aunque éstos tienden a ser los que se fabrican con más frecuencia. Una joya se entrega al objetivo, mientras que el Hechicero se queda con la otra.

Sistema: Mientras tanto el Hechicero como el receptor lleven las joyas, cuando el objetivo toma alguna sustancia adictiva la siguiente vez (drogas, alcohol, Vitae, etc.) el Hechicero es consciente del hecho y puede elegir convertir a ambos automáticamente en adictos a la sustancia en cuestión. Los efectos de este ritual se desvanecen después de esa primera ocasión, tanto si el Hechicero activa el efecto como si no. Esto proporciona al hechicero Setita una inmensa influencia sobre un objetivo concreto al crear un nuevo vicio para que él pueda aprovecharlo.

Giovanni y Necromancia

La Necromancia, el arte de la comunión con los muertos, ha tenido muchos nombres y ha sido practicado por civilizaciones antiguas antes de que los Vástagos lo adoptaran. Hoy en día es conocido por ser la Disciplina distintiva de los Giovanni. Sin embargo, es un arte que ha tomado muchas formas y que se ha usado para muchos propósitos a lo largo de los milenios.

En todo el mundo antiguo la Necromancia se usaba originalmente para honrar a los espíritus de los ancestros. En aquellos tiempos se creía que honrar a los muertos atraería la bendición de los ancestros para los esfuerzos de

la familia o su ayuda en tiempos de necesidad. Hay algunos en el Clan Giovanni que mencionan que la familia tiene un espíritu ancestral que la ha protegido desde la época de la antigua Roma, un espíritu al que el propio Augustus respeta. Los Giovanni lo llaman *Dis Pater* por una temprana deidad romana del inframundo.

El arte de la Necromancia evolucionó. Los necromantes, que ya no querían esperar a que un espíritu bendijese una empresa a su debido tiempo, comenzaron a invocar a los espíritus por su cuenta. Por primera vez, los necromantes se convirtieron en la parte dominante en la interacción con los muertos. Ellos invocaban y los wraiths estaban obligados a obedecer.

Antes del ascenso del cristianismo, la Necromancia era ampliamente aceptada como una práctica legítima. Poco después cayó en desgracia, siendo llamada "nigromancia" o "magia negra". Los ancestros romanos de los Giovanni (los Jovianos) continuaron practicando esas artes en secreto a través de los tiempos. Siguieron honrando a Dis Pater incluso conforme los siglos pasaban y su nombre mutó, y, a cambio, éste bendijo a la familia con riquezas. Fue entonces que llamaron la atención de los Vástagos, concretamente la de los Capadocios. El Fundador del Clan, Cappadocius, había estado practicando artes similares durante siglos, buscando la respuesta al acertijo de la muerte: ¿Qué hay después de la vida? ¿Qué ocurre realmente en el momento de la muerte? ¿Hay algo mejor más allá de este mundo? Mientras que las religiones han intentado proveer sus propias respuestas a estas preguntas, Cappadocius quería pruebas, no promesas. Cappadocius consideraba la Necromancia como el medio que le permitiría obtener esas respuestas.

Fue el descubrimiento del concepto de Noche Eterna lo que cambió la forma en que la familia veía la Necromancia. Hasta entonces, el dinero por sí solo era igual a poder, y la Necromancia había enriquecido a la familia. Sin embargo, la Noche Eterna era la promesa de que los Necromantes se volverían semejantes a los dioses. Dado que los Giovanni creían ser los más poderosos de todos los necromantes, ellos se convertirían en los más poderosos de los nuevos dioses. El Clan ahora usa esas prácticas para reunir los cien millones de almas que necesita para convertir esa pesadilla en realidad.

Estilo y sustancia

La Necromancia, al igual que la Taumaturgia, es como una hidra compuesta de muchas Sendas, y a veces surgen otras nuevas de las sombras para unirse a ellas. Cada Senda basa sus prácticas en una creencia o conjunto de creencias sobre la naturaleza de la muerte, lo que significa que la Necromancia se compone de una gran variedad de estilos y fes.

Los sistemas de creencias más importantes se tratan aquí, pero no se trata de ningún modo de una lista exhaustiva. El Clan Giovanni y sus muchas familias menores han viajado a lo largo y ancho del mundo. Éstas no son más que las creencias de las que la mayor parte del Clan extrae su poder.

¿Creencias incompatibles?

Dado que las creencias que algunas civilizaciones han desarrollado sobre la naturaleza del más allá son radicalmente diferentes, es razonable suponer que los Necromantes pudieran tener dificultades a la hora de reconciliar las prácticas de una religión con las de otra. Sin embargo, hay una estructura básica que sustenta todos los rituales necrománticos, y es ahí donde puede encontrarse algo de terreno común.

En todos los rituales de Necromancia se usan componentes que representan tres conceptos clave: la autoridad del necromante, que le permite ejercer su poder sobre el wraith; el encarcelamiento de la muerte, para que el wraith sepa cuál es su posición; y un objeto que identifica al wraith en concreto, que normalmente será un Grillete. Los símbolos de autoridad pueden variar de una cultura a otra, pero lo que más cambia son las diferencias en la naturaleza percibida de la muerte y el más allá. Así, un Necromante occidental que use su propio simbolismo para invocar un espíritu que cree haber ido a Mictlán, el inframundo azteca, encontrará que la conexión con el wraith es defectuosa o incompleta. De la misma forma, un *houngan* que use ritos vudú tendrá las mismas dificultades para invocar un alma que cree residir en Diyu, el reino de los muertos chino.

Sin embargo, no es imposible. Hablando metafóricamente, el necromante podría estar dando órdenes al wraith en un idioma que éste no entiende necesariamente, pero con suficientes gestos y modificaciones del tono puede al menos expresar la idea básica de la orden.

Mecánicamente, los necromantes que llevan a cabo rituales con parafernalia relacionada con creencias diferentes de las de los wraith a los que intentan invocar sufren una penalización de +1 a la dificultad de las tiradas de Necromancia. La penalización de +2 asociada con la Necromancia Ghiberti cuando los necromantes inexpertos tratan con *abombo* (wraiths africanos) prevalece sobre esta regla. Adquirir Especialidades en las fes adecuadas elimina la penalización.

La tabla siguiente detalla de qué Sendas y rituales de **V20** (pág. 162-186) disponen normalmente los diferentes necromantes de todo el mundo. No se trata de una lista exclusiva que prohíba a un necromante aprender las artes de otro, sino más bien una identificación de las artes que suelen asociarse a cada Clan y Línea de Sangre.

Necromantes	Sendas y rituales
Giovanni	Senda del Sepulcro, Senda de las Cenizas, Senda del Osario, Llamada de los Muertos Hambrientos, Faro Ultraterreno, Última Visión, Ojos de la Tumba, Mano de Gloria, Títere, Estruendo de los Condenados, Grillete Desenterrado, Tempesta Scudo, Escudriñar más allá del Manto, Esilio, Aferrar lo Fantasmal.
Ghiberti	Senda del Cenotafio, Senda de las Cenizas, Llamada de los Muertos Hambrientos, Faro Ultraterreno, Ojos de la Tumba, Occhio d'Uomo Morto, Títere, Estruendo de los Condenados, Grillete Desenterrado, Escudriñar más allá del Manto, Aferrar lo Fantasmal.
Pisanob	Senda del Sepulcro, Senda de las Cenizas, Espejo Humeante, Ritual de Pochtli, Signo Divino, Ritual de Xipe Totec.
Heraldos de las Calaveras	El Cadáver dentro del Monstruo, Podredumbre de la Tumba, Senda de los Cuatro Humores, Última Visión, Minestra di Morte, Ojos de la Tumba, Mano de Gloria, Tempesta Scudo, Toque del Cadáver, Escudriñar más allá del Manto, Frío del Olvido, Esilio, Aferrar lo Fantasmal.
Nagaraja	Senda Vítrea, Senda de las Cenizas, Senda del Osario, Llamada de los Muertos Hambrientos, Faro Ultraterreno, Última Visión, Minestra di Morte, Mano de Gloria, Occhio d'Uomo Morto, Estruendo de los Condenados, Tempesta Scudo, Bastone Diabolico, Frío del Olvido.
Necromantes vudú	Senda del Osario, Senda del Sepulcro, Piedra Sapiente, Dos Céntimos, Danza de la Sangre, Tambores de Pesadilla, Muñeco Funesto, Mano de Hombre Muerto.

Necromancia Occidental

Dadas las raíces romanas de los Giovanni, no es de extrañar que las representaciones grecorromanas de la muerte y el Inframundo sean prominentes en sus ritos. Los nombres de sus rituales evidencian esto (Sillón de Hades, Círculo de Cerbero, etc.). Además, dado que los necromantes Giovanni son más numerosos que sus homólogos de las familias menores del Clan, se ha convertido en la forma de Necromancia más visiblemente practicada de las noches actuales.

Los necromantes occidentales creen que la humanidad debe dominar la naturaleza. La Necromancia es la extensión de esa creencia a las tierras que hay más allá de la existencia natural. Los Vástagos obtienen este dominio sobre los muertos más fácilmente que los necromantes mortales debido tanto a sus emociones apagadas como a su conexión fundamental con la muerte. Los wraiths se alimentan de emociones y, por tanto, los Vástagos representan para ellos menos poder que extraer y usar contra sus invocadores.

El dominio de la Necromancia occidental de los Giovanni procede de la adoración a los ancestros que adoptaron sus antepasados, la familia Joviana de la Antigua Roma. El Clan es, ante todo, una familia. La Necromancia no era más que la herramienta que usaba la familia para superar el obstáculo de la muerte que podría haber separado a miembros de la misma del resto del conjunto.

Los wraiths se sostienen gracias a las emociones y las conexiones con el mundo material. La Necromancia sirve como cuerda de salvamento para los wraiths Giovanni que los ata a las tierras de los vivos para que no pierdan su conexión y caigan a las profundidades del Inframundo. Por tanto, los Giovanni usan su poder sobre los muertos para promover los intereses de la familia existente y dar a los wraiths una conexión con las tierras de los vivos para que puedan continuar existiendo. Esta relación funciona bien a ambos lados del Manto.

Necromancia Azteca

La muerte tenía un papel prominente en las creencias aztecas. Muchos dioses estaban relacionados con el concepto de muerte y el Inframundo que esperaba al alma (*tonalli*) tras su deceso. La manera en que moría una persona determinaba su destino en la otra vida. Por ejemplo, el destino de los guerreros que morían en el campo de batalla era el Sol naciente, mientras que las madres que morían al dar a luz se dirigían a poniente. Además, los que se ahogaban o eran golpeados por un rayo iban a Tlalocan, un paraíso gobernado por los dioses. Sin embargo, el destino de la mayoría de quienes morían en el mundo azteca era Mictlán, el Inframundo en el lejano norte, gobernado por su rey y su reina, Mictlantecuhtli y Mictecacíhuatl.

Dado su papel, Mictlantecuhtli es un nombre que aparece a menudo en los encantamientos de muchos ritos familiares de los Pisanob. Lo que muchos consideran apropiado es que Mictlantecuhtli a menudo se representase como una figura esquelética manchada de sangre... muy semejante a la apariencia de los Pisanob.

A pesar de los grados de separación entre las filosofías azteca y occidental, así como las de otras culturas mesoamericanas (también comentada en Nahuallotl, pág. 80), la Necromancia proporciona varios asideros comunes.



Los aztecas veían lo esquelético como una representación de la vida y la fertilidad. La yuxtaposición de estos conceptos contra la muerte que esa imaginería evoca no está lejos del acto de romper un tabú en las culturas occidentales. Por tanto, los Pisanob pueden extraer poder de su propia apariencia y del estilo de sus ritos.

En un ritual Pisanob (Espejo Humeante, ver **V20**, pág. 179) destaca el uso de un espejo de obsidiana, pero éste no es el único rito que se basa en el empleo de este objeto. Los espejos de obsidiana se consideraban artefactos que permitían ver el Inframundo y comunicarse con sus habitantes. Eran un símbolo de supremacía en la sociedad azteca, hasta el punto de que tenían su propio dios: Tezcatlipoca, el Espejo Humeante. Se decía que las adivinaciones y rituales que se hacían con ayuda de un espejo de obsidiana transmitían los deseos de los dioses a los gobernantes de la sociedad. Por tanto, son símbolos perfectos de la autoridad con la que los Necromantes aztecas pueden gobernar a los wraiths.

Como otros ritos basados en su cultura, la Necromancia Azteca es muy ritualística y depende mucho de la ceremonia y la preparación. Si faltan esos elementos, el poder de la Sangre proporciona un sustituto parcial. Los necromantes que carecen del equipo necesario para llevar a cabo estos ritos de la manera tradicional sufren una penalización de +2 a la dificultad, aunque esto puede evitarse por una escena gastando un punto de Fuerza de Voluntad.

Necromancia Vudú

La relación entre Necromancia Vudú y Wanga (pág. 166) es en gran medida paralela a la que hay entre Necromancia y Taumaturgia. La primera se centra sólo en los aspectos de la muerte, mientras la otra intenta abarcar todos los conceptos dentro de la esfera de la fe.

El vudú tal y como lo conocemos comenzó en las comunidades haitianas de esclavos, en las que las religiones occidentales se mezclaron con creencias africanas para formar algo completamente nuevo. Los *vodouisants*, los practicantes del vudú, creen en Bondye, un dios creador. Los loa son espíritus que sirven a Bondye. Cada loa gobierna una faceta particular de la naturaleza. Los practicantes dirigen sus actos de devoción a los loa relacionados con la muerte. El más importante de este puñado de espíritus es uno que ha sido explotado con fines sensacionalistas por Hollywood y cuyo nombre ha sido adoptado por los Fiambres: el Barón Samedi.

Los Giovanni no saben qué relación hay, si es que hay alguna, entre el Barón Samedi y los loa. Sin embargo, el

nombre "Papá Zombie" ha aparecido en investigaciones recientes y los Giovanni creen que podría tener respuestas. Se han puesto en marcha esfuerzos por averiguar más de las Serpientes de la Luz, quienes también usan prácticas vudú en el Caribe.

El concepto de simpatía mágica (ver pág. 133-135) es algo que sostiene gran parte de los ritos vudú. Por ejemplo, una herramienta muy conocida del vudú norteamericano es el muñeco vudú (también conocido como Muñeco Funesto, ver **V20**, pág. 185). Se dice que cualquier cosa que se le haga a la figura, hecha de componentes tomados del objetivo (posesiones, vello corporal, etc.) se manifiesta sobre el mismo.

Necromancia Oriental

Examinar cualquier cosa en el sudeste de Asia ha sido muy difícil debido a la mala recepción que muchos Vástagos han recibido por parte de los misteriosos vampiros que acechan en esta parte del mundo. Mediante matrimonios con familias de Pekín durante el transcurso de sus actividades financieras en la región, los Della Passaglia han conseguido una aceptación a regañadientes que ninguna otra facción de Vástagos ha alcanzado aún. Eso les ha permitido examinar las artes de la Necromancia Oriental de primera mano.

La adoración a los ancestros, similar a las prácticas occidentales, se ha venido llevando a cabo en la región durante milenios. Las familias vivas construyen altares para los difuntos que sirven como foco para sus plegarias. Por ejemplo, queman "dinero para fantasmas" en esos altares que luego aparece al otro lado del Manto para que los finados lo usen como divisa en la otra vida. Al ser conexiones tan potentes con el mundo espiritual, estos altares son Grilletes por defecto y, por tanto, fundamentales para muchos ritos necrománticos.

Cuando los Della Passaglia exploraron la región, se dieron cuenta de que la muerte es tratada de manera muy diferente en cada una de la miríada de culturas mortales de la zona. Esta diversidad atrajo a otros necromantes antes de que llegaran ellos, especialmente a los Nagaraja. Los Della Passaglia están convencidos de que, cuando finalmente vuelvan su atención hacia el concepto del ciclo de la muerte y el renacimiento de la cultura hinduista de la India, encontrarán que los Nagaraja les llevan ventaja una vez más.

Necromancia Africana

África es posiblemente el continente más culturalmente diverso de la Tierra. Naturalmente, cada cultura tiene su propia visión de la muerte. La consecuencia de esta diversidad y de la consiguiente colisión de filosofías es que la propia composición de los wraiths es completamente diferente en África. Esto conduce a obstáculos que otros necromantes encuentran difícil, si bien no imposible, superar.

Los wraiths que embrujan el continente africano se componen no de dos, sino de *cuatro* principios diferentes. Primero están la luz y la oscuridad, que a grandes rasgos se corresponden con los de los wraiths occidentales. Luego existe el Yo del Sueño (la presencia emocional del alma en el mundo) y la Vida del Corazón (la conexión del alma con nuestro mundo mediante los Grilletes).

Por ejemplo, en las creencias de los yoruba (que son una parte notable de la población de África occidental) la muerte se considera una transición entre dos estados, no necesariamente el fin de la vida. La vida continúa en el siguiente mundo, que está separado de éste. Como en otras tradiciones necrománticas, los ancestros tienen un papel importante en las relaciones entre vivos y muertos en las creencias yoruba. Cuando se encuentran con los vivos, los fantasmas son tratados con reverencia y respeto, más que con miedo.

La familia Ghiberti, que tiene sus raíces en África occidental, ha tenido durante mucho tiempo la oportunidad de examinar este sistema de creencias y de adaptar su estilo de Necromancia para acomodarse a ellas. Por tanto, no sufren las mismas penalizaciones mecánicas que otros en sus prácticas (como se resume en ¿Creencias incompatibles?, pág. 85-86), pero apenas han enseñado sus conocimientos fuera de su círculo, por lo que han sido capaces de mantener el monopolio sobre los asuntos de los Giovanni en África.

Expansión de la Necromancia

En términos de su práctica, el núcleo de la Necromancia tiene mucho en común con la teúrgia clásica. Un necromante invoca a un ser (en este caso un wraith) al que controlar, igual que un teúrgo invocaría a un espíritu para intentar atarlo a su voluntad. Por extensión, se podría decir que la Necromancia no está lejos de las Sendas más espirituales de la Taumaturgia.

Los Brujos pueden haber demostrado que sus prácticas hermetistas abarcan un espectro mucho más amplio, pero los Giovanni encuentran que la Necromancia puede abordar la muerte desde múltiples ángulos, cada uno con su propio y poderoso efecto. La Taumaturgia ha avanzado a lo largo de los siglos con la adición de nuevas Sendas que abarcan una miríada de diferentes temas, mientras que los Giovanni han demostrado que todo lo que cae en el ámbito de la muerte queda a su alcance. Fantasmas, el propio Inframundo, cadáveres... es una lista mucho más larga de lo que sugiere la sola palabra "muerte".

Los Necromantes históricamente no han generado nuevas Sendas y rituales tan fácilmente como los Brujos (como subraya dolorosamente el tiempo que tardaron Pisanob y Ghiberti en desarrollar el ritual de Pochtli),

Nuevo ritual de Necromancia de nivel cuatro: Invocar Horda Etérea

Basándose en informes sobre la capacidad de los Tremere Telyavos de invocar temporalmente hordas de combatientes fantasmales, los Giovanni han sido capaces de replicar parcialmente el Poder anteriormente conocido como "Ejército de Almas". El Necromante canta una plegaria a los muertos mientras está de pie en un círculo hecho con los restos molidos de un cuerpo cremado, el ataúd en el que fue enterrado y la lápida de la tumba del difunto.

Sistema: Al final del cántico, si el ritual tiene éxito, el número de éxitos determina cuántos esclavos (fantasmas sin mente, más que wraiths completos) puede invocar el necromante. Estos fantasmas se aparecen como guerreros muertos hace mucho tiempo. Aunque no pueden materializarse por completo en el mundo físico, pueden usar sus propios Poderes para lanzar objetos y aterrorizar a los atacantes en defensa del necromante. Los fantasmas regresan a su reposo con el nuevo amanecer.

pero sí lo hacen. Su planteamiento basado en fórmulas les permite construir su propio modo de crear los efectos de otros Poderes relacionados con la muerte y les ha sido útil desde las noches en que la familia Giovanni quedó bajo el ala de los Capadocios.

Taumaturgia

Algunos de los más capaces necromantes de los Giovanni intentan aprender Taumaturgia en algún momento de sus estudios. Muchos de esos aspirantes a taumaturgos buscan las artes de la Manipulación Espiritual (pág. 141-143) para complementar su destreza con la Necromancia. Los eruditos e investigadores del Clan han centrado sus esfuerzos en intentar encontrar otras Sendas de Taumaturgia de cuya posesión pudieran beneficiarse los Giovanni. Hace algunos años, tras un resurgimiento del paganismo en Lituania, se filtró el rumor hasta el Clan de que algunos Tremere de la zona estaban intentando redescubrir (o resucitar) una Senda de Taumaturgia perdida.

La Taumaturgia Sielánica era una práctica enseñada entre los Tremere Telyavos que apenas se extendió más allá de ese grupo. Los Giovanni creen que los Tremere Telyavos y sus artes han pasado a la historia (ver pág. 35-36 para encontrar una visión diferente). Sin embargo, aún hay registros incompletos y faltos de detalles sobre la misma y, mediante una inversión notable, los Giovanni ahora poseen algunos de ellos.

Por lo que han conseguido averiguar, la Taumaturgia Sielánica (o al menos una de sus Sendas, la del Mundo de las Sombras) tenía que ver con los muertos y las Tierras de las Sombras, y usaba el propio cuerpo del taumaturgo como conducto hacia el mundo de los muertos. Esta filosofía inmediatamente intrigó a los Giovanni al estar en consonancia con los fundamentos de la Senda de las Cenizas.

Mientras que los Brujos estaban interesados en redescubrir los intrincados mecanismos de la práctica hermetista, los Necromantes querían saber exactamente *qué* hacía la Senda del Mundo de las Sombras, no *cómo* lo hacía. Con el objetivo a la vista, podían empezar a intentar recrear sus efectos con rituales de Necromancia.

Algunos de los indicios de efectos que encontraron reflejaban capacidades de las Sendas del Sepulcro y las Cenizas. Sin embargo, un Poder al que los Telyavos llamaban "Ejército de Almas" era un efecto que los Giovanni no podían producir todavía. Por tanto, los Necromantes se dispusieron a intentar replicarlo. Lo han logrado, en cierto modo.

Se desconoce si los Giovanni han descubierto o no toda la información que queda de la Senda del Mundo de las Sombras. Con la esperanza de que haya más secretos esperándolos, la investigación continúa.

Tanatosis

Muchos Giovanni llevan mucho tiempo queriendo desvelar los orígenes de los Samedi y su terrorífico don de Tanatosis. Con ese fin han intentado aprender de las Serpientes de la Luz todo lo posible sobre los enigmáticos Fiambres. Mientras que esos esfuerzos aún no han obtenido resultados significativos, los experimentos conducidos entre bambalinas están empezando a arrojar los primeros signos de éxito.

Los efectos de Tanatosis que los Giovanni han podido registrar son los que se infligen sobre otros, más que los que suceden por medio del propio Fiambre. En todos los casos, podredumbre, enfermedad y muerte (como extensión natural de las anteriores) caracterizan esos efectos. Por lo tanto, los experimentos han buscado la manera de replicarlos. Éstos han confirmado que, en esencia, Tanatosis *no* es Necromancia, como algunos sospechaban

Nuevo ritual de Necromancia de nivel dos: Caricia de Tánatos

El primer éxito registrado en la recreación de efectos de Tanatosis con Necromancia fue este ritual. Primero, el Necromante obtiene un cuerpo en descomposición. Entonces procede a bañarse, lo que simboliza su purificación ritual. Luego se tumba sobre el cadáver, no necesariamente para satisfacer la necrofilia (aunque el acto no interfiere con el ritual), sino para que el cuerpo se rompa y se deshaga. Finalmente, una vez el necromante está cubierto de carne pútrida y descompuesta, consume el corazón del cadáver (o lo que quede de él) y el ritual finaliza.

Sistema: Hasta el siguiente amanecer, el necromante puede usar una única vez Putrefacción sobre un objetivo (**V20**, pág. 467) usando los mismos sistemas indicados para el Poder original.

Nuevo ritual de Necromancia de nivel cuatro: Punta de la Aguja

Este ritual fue descubierto por necromantes vudú que ya eran expertos en la creación de Muñecos Funestos (**V20**, pág. 185). El necromante toma una aguja que haya sido clavada previamente en un Muñeco Funesto y la sumerge completamente en sangre bajo la luz de la Luna durante una noche completa. Tras finalizar el ritual con éxito, la sangre se convierte en cenizas y la aguja adquiere un tono rojizo.

Sistema: Hasta el siguiente amanecer, el Necromante puede usar una única vez Marchitar sobre un objetivo (**V20**, pág. 467) usando los mismos sistemas indicados para el Poder original, salvo que un pinchazo de la aguja sustituye al toque.

al principio. Sin duda se parece a ella en sus efectos, pero los Giovanni están seguros de que, si se hubiera tratado de auténtica Necromancia, habrían sido capaces de replicar sus efectos más rápido.

Ha sido sólo en los últimos años que se han logrado éxitos; se han recreado dos de los efectos documentados de Tanatosis. Estos pioneros de la Necromancia esperan que los Giovanni puedan hacer con Tanatosis como sus Antiguos hicieron con los Poderes de Mortis de los Capadocios. Dado que observan los fenómenos desde la distancia, sin la ayuda de sus practicantes, podrían tardar mucho en lograrlo. Sin embargo, confían en acabar por encontrar una forma de hacerlo.

Relaciones exteriores

Desde su posición fuera de la Jyhad, los Giovanni han sido capaces de concentrar sus esfuerzos sin interferencias notables. Sin embargo, hay momentos en los que bordean de cerca los intereses de las Sectas y otros Independientes. Han tenido que darse cuenta de una desagradable verdad: que no son los únicos necromantes de las noches actuales.

Cuando los Giovanni reemplazaron a los Capadocios eran conocidos como "Vástagos del Diablo" debido a sus desagradables aficiones. La Promesa de 1528 ayudó a aliviar algunas preocupaciones sobre la forma en la que se produjo esa transición (de hecho, algunos consideraron la Promesa en sí nada menos que como la aprobación tácita por parte de la Camarilla del genocidio contra el Clan Capadocio), pero no erradicó los rumores y las calumnias. En amplios círculos se creía que los Giovanni se estaban entrometiendo con fuerzas que no podían esperar comprender. Lo mismo dicen muchos incluso ahora.

La Camarilla cree que, si bien los Giovanni claramente tienen sus propios objetivos, no son una amenaza suficiente como para inclinar la balanza de la Jyhad hacia un lado u otro. Aunque sus hazañas financieras a veces atraen la atención de ciertos Ventrue que luchan en la palestra de los grandes negocios, son los Tremere quienes muestran más interés en ellos. Al igual que muchos necromantes alcanzan un punto en el que buscan aprender Taumaturgia, muchos taumaturgos desean Necromancia. Los Giovanni no quieren entregar suficientes secretos como para comprometer su monopolio del poder sobre los muertos, pero saben que no aprenderán Taumaturgia si no dan *algo* a cambio. Dado que los wraiths son su activo más preciado, rara vez (si es que hay alguna) enseñan Sendas que les darían a los Tremere el control sobre

los Muertos Sin Reposo. A cambio, usan los primeros niveles de la Senda del Osario como divisa para obtener Taumaturgia. En Cuba se sentó un precedente hace algunos años, cuando un Pisanob enseñó el primer par de niveles de la Senda del Osario en tres ocasiones distintas a diferentes Tremere para aprender a cambio lo básico de tres Sendas de Taumaturgia distintas. Sin embargo, saben que esta estrategia no los va a llevar mucho más allá. Para acceder a los niveles altos de Taumaturgia van a tener que desprenderse de algo grande. La idea de que un Tremere sea capaz de realizar Robo de Alma sigue haciendo que los Antiguos Giovanni se estremezcan.

El Sabbat es una historia diferente. Hace algunos años los Heraldos de las Calaveras aniquilaron una rama entera del Clan en el norte de México y se convirtieron en una amenaza clara y presente para la Familia. Desde entonces, los Pisanob no han parado de luchar contra ellos y sus hermanos del Sabbat en una batalla por toda Latinoamérica que ha llegado a un punto muerto. La preocupación primordial de los Giovanni es el hecho de que los Heraldos son un enemigo que también posee Necromancia. Si un Giovanni está en una zona recolectando almas para enviarlas a Venecia, lo más probable es que, si hay un Heraldo cerca, éste oiga los rumores que se extienden entre la comunidad de wraiths. Por tanto, se recomienda precaución extrema para los miembros de la familia activos en territorio Sabbat, sobre todo porque siguen surgiendo testimonios de necromantes Giovanni raptados. El mismo aviso se aplica a quienes emplean grandes cantidades de sirvientes wraith, porque si un Heraldo los descubre y les arranca información tendrá invariablemente el mismo resultado.

Aparte de la Camarilla y el Sabbat, hay cierto número de relaciones con otros Vástagos en cuya base está la Necromancia. Mientras que los Giovanni tienen un interés activo en los Samedi debido a su Tanatosis, los Nagaraja también están en la mira del Clan debido a sus artes de la muerte. Por fortuna, la Línea de Sangre es relativamente pequeña, pero está demostrando ser una espina clavada en el costado del Clan Giovanni, especialmente en las ciudades de la Camarilla donde hay un Nagaraja presente. Éstos no tienen problema en vender sus servicios por un pago en carne (viva o muerta) para acabar con problemas fantasmales en ciertas zonas, lo que puede ser negativo para las operaciones de los Giovanni. En un esfuerzo por averiguar más sobre la Línea de Sangre y ver si se puede negociar con ellos para que no interfieran con el Clan, se ha descubierto una conexión entre esos necromantes y la Tal'Mahe'Ra. Los Giovanni saben de la existencia de la Tal'Mahe'Ra desde hace tiempo, pero conocen muy poco sobre la misteriosa Secta. Han oído rumores sobre una base de operaciones en el Inframundo, y varios Antiguos Giovanni opinan que habría que hacer algo sobre este problema.



Necromancia en las familias Giovanni

Giovanni

La razón principal de que los Giovanni practiquen la Necromancia es que es decisiva para el fortalecimiento de la familia en su conjunto. Con cada alma que recolectan se acercan un paso a su objetivo final. Para ellos, la Necromancia siempre ha estado en su Sangre, incluso desde los tiempos de la Antigua Roma. Sin embargo, entre algunos de sus componentes hay cierto grado de preocupación en torno a su objetivo definitivo: traer la Noche Eterna destruyendo la barrera que separa las tierras de los vivos y la de los muertos.

Pocos Giovanni afirman saber con certeza qué forma tomará la Noche Eterna. Mientras que algunos están ansiosos de que llegue, otros son pacientes y cautelosos. Los Necromantes han abusado de los wraiths durante siglos. Derribar de repente la barrera que separa los mundos abre una puerta que se bambolea en ambos sentidos. Los Muertos Sin Reposo darán rienda suelta a un montón de rabia al encontrarse repentinamente con la capacidad de contraatacar sin que el Manto los detenga. Sin duda, los Necromantes más poderosos tendrán la fuerza para contener a muchos de ellos, pero ¿a *todos*?

Para disipar estas preocupaciones, los Antiguos predican una actitud sencilla: los jóvenes Giovanni deben estudiar más y pulir sus Poderes para estar preparados cuando llegue la Noche Eterna. Otros abogan por indemnizar a los muertos, al menos hasta cierto punto, para contrarrestar la posible arremetida. Estos Necromantes defienden la moderación en el trato con los wraiths y usar la fuerza mínima posible para conseguir de ellos lo que se desea. Al tratarlos con respeto, los Giovanni buscan disminuir el número de wraiths que querrán vengarse en su momento. Generalmente, los Giovanni consiguen lo que quieren sirviéndose de esta táctica probada por el tiempo.

Pisanob y Ghiberti

Las relaciones entre las familias Pisanob y Ghiberti han crecido durante las últimas décadas. Los Pisanob necesitaban ayuda para combatir la amenaza que representan el Sabbat y los Heraldos de las Calaveras, además de para liberarse de la presión que Venecia aplicaba sobre ellos para que incrementasen el diezmo que pagaban. Por eso unieron fuerzas con los Ghiberti para producir el Ritual de Pochtli (**V20**, pág. 182), lo que está consiguiendo (por ahora) que los Antiguos Giovanni dejen tranquilos a los Pisanob, por el momento.

Los Ghiberti y los Pisanob son quizá los más expertos pioneros de la Necromancia moderna. Hasta ahora, la Ghiberti es la única familia menor del Clan que ha desarrollado su propia Senda completa de Necromancia (la Senda del Cenotafio, **V20**, pág. 169-) y los Pisanob han creado un número significativo de rituales necrománticos. Aun así, ambas familias tienden a mantener bajo llave sus creaciones y a permitir sólo de cuando en cuando que un Poder se filtre al resto del Clan para apaciguar a los Antiguos. Sin embargo, según se han ido incrementando las relaciones entre ambas familias en los últimos años, cada vez están más dispuestas a compartir sus creaciones rituales con la otra.

La familia Ghiberti hace esto de forma totalmente deliberada. Su empeño es controlar el continente africano cuando llegue la Noche Eterna, de modo que necesitan tener la mayor concentración de necromantes capaces de controlar a los wraiths africanos. Los Pisanob siempre han sido muy territoriales y han permanecido en su mayor parte en Latinoamérica. Su concentración en las ceremonias significa que no prestan mucha atención a las Sendas, pero en cambio han desarrollado muchos más rituales en su búsqueda de poder. Estos ritos son la sagrada manifestación de su creencia en los dioses, de modo que guardan sus secretos para proteger la pureza de su fe. Sin embargo, mediante sus esfuerzos con los Ghiberti también ellos pueden dominar por completo su preciosa tierra natal cuando llegue la Noche Eterna.

El foco creativo del encuentro entre las dos familias es exactamente lo que ambas necesitaban como acicate para sus desarrollos necrománticos. Los Ghiberti están creando más rituales para acompañar a su Senda del Cenotafio, mientras que los Pisanob toman las lecciones sobre experimentación que les enseñan los Ghiberti y usan esos métodos para obtener más rituales.

Rosselini

Mientras que lo que impulsa a Pisanob y Ghiberti a desarrollar la Necromancia es el control de sus territorios, la energía de los Rosselini se deriva nada menos que de la pura pasión.

Los Rosselini a menudo son contemplados desde otras familias con cierto grado de cautela. Muchos se distancian de los extremos de sadismo a los que los Rosselini llegan para controlar a los wraiths. Mientras continúa el debate en la familia Giovanni principal sobre qué nivel de fuerza deberían emplear los necromantes al tratar con wraiths, éste cae en saco roto cuando llega a la familia Rosselini. Su razonamiento es que los wraiths deberían temer al necromante tanto como sea posible. Los miembros de la familia, habiendo aprendido el arte de subyugar a los espíritus mediante el puro terror, están ahora entre los necromantes más eficientes, sólo por detrás de la propia familia Giovanni. Por ahora, tiranía y miedo son herramientas que emplean de forma muy efectiva para controlar a los muertos.

La repugnante verdad tras su excesiva brutalidad con los muertos es que les *gusta*. En otro tiempo, cuando la familia aún era mortal, se veía a sí misma en competencia con los necromantes de Venecia (los entonces mortales Giovanni) por la supremacía sobre los reinos de los muertos. De manera semejante a como un jinete azota a su caballo para que vaya más rápido, los Rosselini presionaban a los wraiths que controlaban cada vez más en su esfuerzo por superar a los Giovanni. Con el tiempo, esta intención original se ha perdido y pervertido. Ahora, la práctica de la Necromancia, aunque horrible para quienes mantienen su Humanidad, es casi un afrodisíaco para los Rosselini. El acto de transgredir las leyes y convenciones sociales y la libertad de hacer lo que deseen obteniendo poder del acto son las experiencias más liberadoras y excitantes que esperan alcanzar en su existencia. Intentan entregarse a ellas tanto como sea posible. No es una sorpresa que muchos de sus más dotados necromantes sigan la Senda de los Huesos, como sus primos Giovanni. Otros, cegados por el vicio de sus artes sádicas, a menudo caen de manera espectacular. Más de uno ha sido despedazado por una horda de Espectros que ha generado mediante su propia sádica tortura.

Della Passaglia

Los Della Passaglia han adoptado un enfoque mucho más científico respecto a su estudio de la Necromancia. Ostentan una posición única en la sociedad de la Estirpe gracias a su residencia en la Ciudad Subterránea de Pekín. Desde allí pueden observar oriente y occidente con un pie en cada mundo. Han recibido entrenamiento sobre todo en las artes de la Necromancia Occidental, pero según han ido atrincherándose en el Reino Medio, con el tiempo han adoptado la filosofía oriental.

Las enseñanzas de sus otros primos Giovanni les mostraron por qué es tan importante la práctica de la Necromancia. Con su marcha hacia el este intentaban acaparar influencia en una región que la sociedad de la Estirpe no había reclamado hasta entonces. Aunque han sido capaces de establecerse en las tierras de los Vástagos orientales, su mayor logro han sido sus hallazgos sobre la naturaleza de la muerte en el Reino Medio.

Los Della Passaglia practican su Necromancia con mucho distanciamiento mientras siguen adhiriéndose a la Humanidad en vez de adoptar la Senda de los Huesos. Muchos de sus necromantes más expertos comparan sus trabajos con experimentos científicos. Para ellos, la Necromancia es la herramienta con la que examinan las consecuencias de sus acciones sobre las tierras de los muertos. Aunque no comprenden completamente el contexto de lo que ocurre en oriente, los Antiguos de Venecia esperan que los Della Passaglia no se hayan "vuelto nativos". Mantienen abiertas comunicaciones regulares, en teoría para animarlos a enviar su diezmo regularmente, pero también para asegurarse de que no olviden quiénes son sus señores y a qué lado pertenecen en la división entre oriente y occidente.

Nuevos rituales

Palabra de Intuición (Nivel uno)

Los necromantes de la era clásica convocaban a los espíritus de los muertos para obtener cierta perspectiva del futuro. Se cree que uno de los Premascine, Antonius Giovanni, preservó este ritual hasta las noches actuales; los necromantes actuales todavía realizan este tipo de adivinación. El necromante va a un lugar embrujado conocido o a un sitio del que se sepa que en él la barrera entre este mundo y el siguiente es débil. Allí dispone un triángulo formado por tres objetos que representan su propio pasado, su presente y el futuro que desea. En el centro del triángulo se coloca un incensario y se enciende. El necromante llama a los espíritus presentes para que proporcionen conocimiento sobre los eventos por venir que le permitirán alcanzar su objetivo.

Sistema: Tras realizar el ritual con éxito, se alza una nube de humo del incensario en la que se puede ver una miríada de caras fantasmales. Cada una de ellas murmura o susurra una palabra o frase, superponiéndose unas a otras, creando un estruendo cacofónico. La visión y las voces se desvanecen al cabo de pocos segundos.

El futuro es un enorme y cambiante mar de posibilidades, de modo que al comienzo el necromante debe especificar un tema en concreto sobre el que quiere preguntar (cerrar un negocio con éxito, obtener un objeto concreto, resolver cierto problema, etc.). No necesariamente encontrará las voces coherentes o comprensibles, pero cuando el ritual dé resultado, experimentará un momento de claridad y sabrá lo que significa el mensaje.

Mecánicamente, esta intuición permite al necromante repetir la tirada de una acción fallada más tarde en la misma noche en que se realizó el ritual, mientras se haga directamente para lograr el objetivo para el que se hizo la adivinación. Previó el fallo y puede que supiera cómo evitarlo. Si falla la segunda tirada, falla de todas formas y se percata de la intuición un instante demasiado tarde.

Agotar la Fuente de la Vida (Nivel dos)

Muchos necromantes tienen wraiths que hacen las veces de sirvientes personales. Ya los controlen con puño de hierro o con guante de terciopelo, no cambia el hecho de que los wraiths deben alimentarse al igual que los Vástagos. Sin embargo, mientras los Vástagos se alimentan de sangre, los wraiths lo



hacen de emociones. Al realizar este ritual, ya se use como herramienta práctica para dotar de poder a sus sirvientes o como recompensa por un servicio leal, los espíritus que sirven al necromante pueden participar en las alimentaciones de su amo bebiendo de la ola de emoción generada por el Beso.

El necromante reúne a sus criados wraiths y espíritus esclavos en torno a la víctima y entonces graba los nombres de éstos en la carne de la misma. Una vez hecho esto, comienza a secar a la víctima. Para algunos necromantes (los Giovanni y los Nagaraja, por ejemplo), el acto de alimentarse no es agradable para la víctima y ésta recibe una sacudida de intenso dolor. Para otros, el Beso funciona de forma normal y genera una intensa oleada de euforia. Es la intensidad de la sensación la que es importante aquí, no si ésta es positiva o negativa; para el wraith la satisfacción es la misma, el terror y la euforia los alimentan igual de bien.

Sistema: Tras realizar el rito con éxito, el necromante obtiene toda la Sangre que recibiría normalmente del acto de alimentarse de la víctima y cada uno de sus compañeros fantasmales puede reponer su reserva de Pasión hasta la misma cantidad (ignorando los excesos, ver **V20**, pág. 385). Al final, se trata de un asesinato y debería dar pie a una tirada de Humanidad. Por eso este ritual es usado con más frecuencia por quienes siguen Sendas de Iluminación (como la Senda de los Huesos) que no tienen nada que objetar ante la comisión de un acto semejante.

Prisión de Tempestad (Nivel tres)

Para pagar el diezmo de almas que exige Venecia, muchos necromantes Giovanni atan con antelación wraiths a una serie de objetos y envían éstos al Mausoleo. Sin embargo, según crecen las demandas de los Antiguos, algunos necromantes han buscado una forma más efectiva de transportar grandes cantidades de wraiths en una sola carga. La solución es la Prisión de Tempestad.

El necromante debe hacerse con un recipiente grande de vidrio (como un bidón de cristal de cuatro litros o un galón) y lo lleva a un cementerio. Entonces entierra el recipiente sellado en la tierra sobre la tumba de alguien que muriera prematuramente por violencia o de alguna manera que indique que tendría una gran probabilidad de producir un wraith tras su muerte (lo que podría requerir algo de investigación antes del rito). Entonces el necromante dejar caer sangre sobre la tierra mientras canta, invocando el poder de la tormenta que brama en las profundidades de las tierras de los muertos.

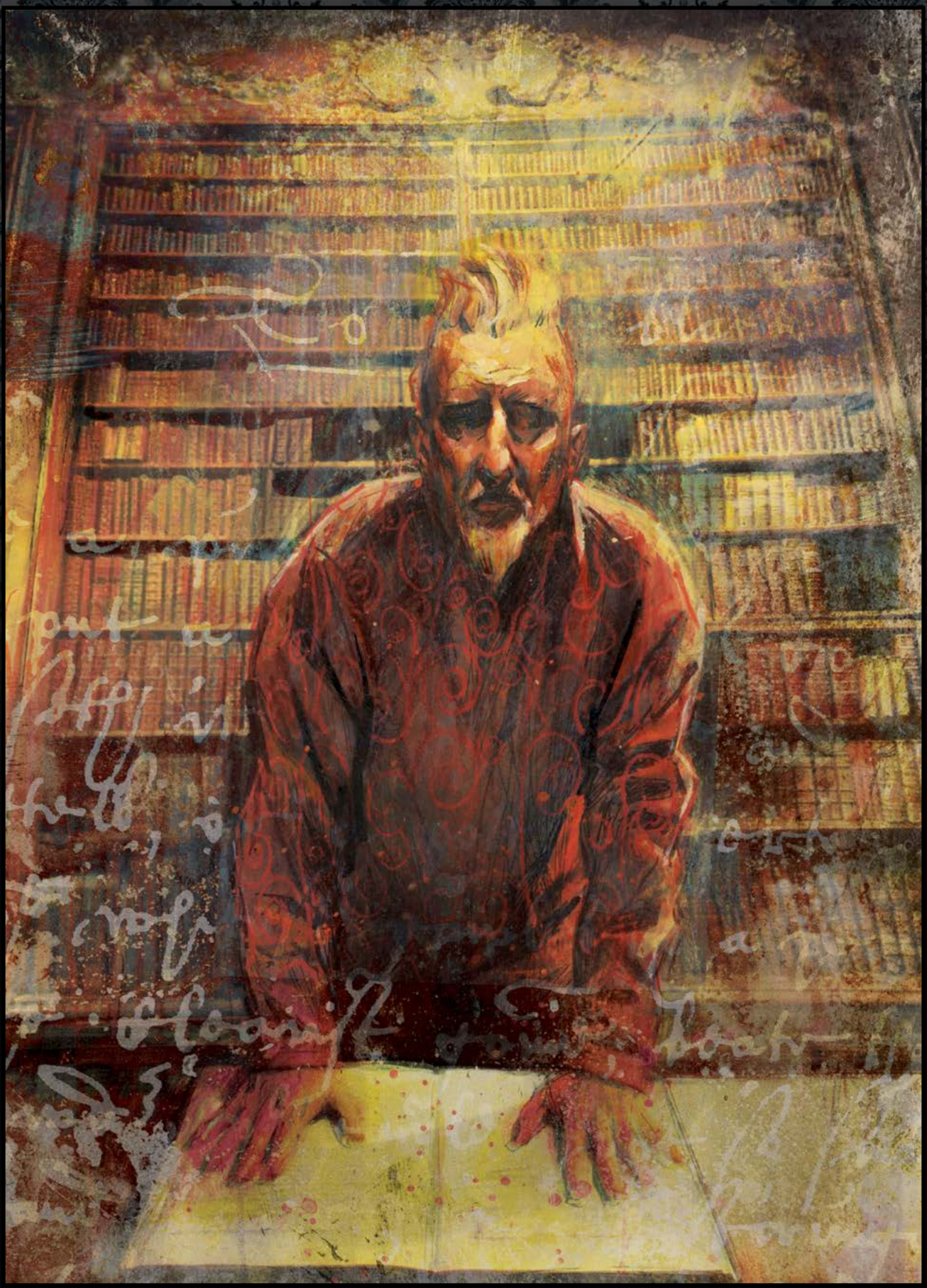
Sistema: Tras completar el rito, el suelo vibra durante un momento para indicar que ha tenido éxito. Se desentierra el recipiente, que ahora está lleno de una turbulenta niebla púrpura y negra en la que se ven ocasionales motas de luz, como relámpagos en miniatura. Cuando el necromante abre la botella, cualquier wraith que esté en la línea de visión de la misma debe hacer una tirada de Fuerza (usando su

puntuación de Fuerza como cuando está en las Tierras de las Sombras) a dificultad 6 más el número de éxitos obtenido al realizar el ritual. Esta tirada se repite cada turno hasta que el wraith ya no esté a la vista del recipiente o falle y sea absorbido inmediatamente por el torbellino (que no sale del contenedor).

La Prisión de Tempestad puede contener un número de wraiths igual a cinco veces los éxitos obtenidos en su activación. También dura un número de noches igual a cinco veces los éxitos obtenidos, tras lo cual el torbellino amaina y los wraiths son liberados. También se le puede poner un final prematuro simplemente rompiendo el recipiente (lo que puede conducir a tener que lidiar de repente con una tormenta de wraiths furiosos).

La Prisión de Tempestad no necesita ser esgrimida por un necromante tras ser creada. Se necesita uno para crearla, pero no para usarla. De hecho, muchos Giovanni a los que se llama para que eliminen las intromisiones fantasmales de una zona prestan a sus clientes un recipiente de este tipo para recolectar a los fantasmas problemáticos. Entonces ellos "se deshacen" de los fantasmas en otro sitio. En esos casos, ambas partes del acuerdo obtienen lo que querían.





Capítulo Cinco: Los Insólitos

«El nombre de esta senda es Golconda
y quien la busque con corazón puro podrá aún obtener la salvación,
a pesar de que camine de noche, como los demonios,
y aunque cargue con las maldiciones de mil ángeles.»

— Promesa de Rafael a Caín, Fragmentos de Erciyes

El Inconnu

El Inconnu es un grupo de Vástagos secretista y enigmático. Demasiado pequeño para ser una verdadera Secta, se trata más bien de una elaborada coterie o una asociación académica. Ha existido desde la antigüedad y sus miembros son conocidos en la sociedad vampírica actual como investigadores, anticuarios, eruditos y, sobre todo, extraños que rechazan unirse a cualquier Secta o tomar parte en la Jyhad.

El propósito del Inconnu es escapar a la Maldición de Caín alcanzando un estado de iluminación mística conocido como Golconda, el cual sirve fundamentalmente para transmutarse a uno mismo, más que para afectar a otros. La Golconda es un objetivo muy personal y cada senda es única. Puede que estos eruditos no estén de acuerdo en la manera de lograrla o ni siquiera en qué significaría que lo consiguieran, pero trabajan juntos en la desesperada esperanza de que la salvación siga siendo posible para quienes están dispuestos a sacrificarlo todo, incluso a sí mismos.

Nuevo contra anticuado

El Inconnu es un grupo antiguo cuya cultura ha cambiado y mutado con la evolución de la filosofía espiritual de la sociedad mortal. Los más ancianos entre ellos cumplen con sus creencias religiosas, mientras que los de la Ilustración y la Revolución Industrial se sirven de métodos más científicos. Los Inconnu más jóvenes pueden concentrarse en la tecnología o en puntos de vista modernos, incluso llegando a considerar la posibilidad de la posesión espiritual para explicar lo que se conoce como Maldición de Caín.

En el Inconnu hay varias filosofías dominantes. La más antigua arguye que, de la misma forma que Dios maldijo a Caín, es necesaria la fe total para ganar la salvación. Los Buscadores son aquellos miembros del Inconnu que se esfuerzan por alcanzar la Golconda mediante la fe y el misticismo, y propugnan la iluminación espiritual. Creen que la Golconda se logra mediante una fiel dedicación a la propia humanidad, una penitencia continua por las ofensas y la transustanciación material del alma.

Una nueva rama de creyentes se llaman a sí mismos Purificadores en referencia a la purificación científica del cuerpo. Creen que cada cual debe estudiar la maldición como si fuera una enfermedad usando tecnología moderna e investigaciones lógicas. Estos Inconnu estudian anatomía y biología vampíricas en vez de buscar una respuesta espiritual. Los Purificadores intentan separar los cómos y los porqués de la condición

El rendimiento puede variar

El Inconnu es uno de los grupos más misteriosos del Mundo de Tinieblas. Sus miembros (y, de hecho, su verdadero propósito) se explican de forma deliberadamente vaga. Por ello, este material sólo busca presentar una interpretación potencial del Inconnu. Quizá más que en el caso de cualquier otro elemento de este libro, se anima a los Narradores a usar sólo los detalles beneficiosos para sus crónicas individuales.

vampírica para descubrir algún antídoto aplicable a sus efectos negativos.

Una tercera y más radical facción del Inconnu es la de los Inmaculados, que creen que sólo se puede alcanzar la Golconda aceptando la propia naturaleza vampírica y llevando ésta a su conclusión lógica. A menudo abandonan la Humanidad por completo y adoptan una Senda de Iluminación hasta alcanzar la perfección en ella. Normalmente, esas criaturas siguen una senda de fe; muchos Inmaculados se adhieren a Sendas religiosas o espirituales como la de la Metamorfosis (**V20**, pág. 329).

La edad moderna ha traído una nueva filosofía, adoptada por miembros del Inconnu más jóvenes (relativamente hablando). Estos vampiros consideran su estado un tipo de posesión en el que un espíritu ajeno a ellos (la Bestia) ha entrado físicamente en sus cuerpos y los afecta contra su voluntad. Estos Inconnu son llamados los Embrujados y luchan contra la Bestia como si fuera una entidad separada y consciente. Creen que deben privarla de alimento, debilitarla y maltratarla en cada oportunidad. No aceptan que el vampirismo sea un pecado ni que estén malditos. Por el contrario, creen que están poseídos y que deben encontrar una forma de torturar, destruir o expulsar al pasajero espiritual antes de que éste los consuma.

Secretismo

La promesa del ángel Rafael está registrada en los pergaminos antiguos y es parte del texto recopilado en el *Libro de Nod*. Saulot, el progenitor de los Salubri, basó muchas de sus creencias en esa leyenda e intentó buscar la Golconda "tanto en el cielo como en el extremo oriente". El Inconnu comenzó como una coterie o muchas coteries pequeñas unidas sólo por la creencia de que un estado así era posible. Los rumores abundan, pero sólo unos pocos vampiros han afirmado alguna vez haber alcanzado la iluminación.

Es difícil ser un Inconnu. No se reúnen con frecuencia ni en grandes grupos, a menudo los cazan y muchos consideran herejías sus creencias. Compartir información puede ayudar a otros a perseguir la Golconda, pero tener esos conocimientos marca de forma indeleble al vampiro como un peligro. Además, siempre existe el riesgo de que un estudiante algún día use lo que sabe para malos fines, cayendo en el Infernalismo o el Wassail. No se debe enseñar a los indignos.

Los miembros del Inconnu se vigilan a sí mismos y castigan cruelmente a quienes revelan sus secretos o extienden temerariamente el conocimiento sobre la Golconda. Esos traidores son Cazados por el resto, normalmente por miembros de los Inmaculados, cuya búsqueda no se ve comprometida por la destrucción de quienes se alejan de su camino. Aunque los Inconnu confían personalmente unos en otros, un vampiro debe pensárselo dos veces antes de revelar conocimiento secreto. Podría significar la muerte del compañero o la propia.

Jerarquía

El Inconnu se organiza generalmente como una unión de individuos. Unos miembros solitarios conocidos como Monitores vigilan una ciudad o zona, mientras otros buscan conocimientos perdidos o rastrean rumores sobre la Golconda. Al ser una sociedad pequeña, el Inconnu no tiene los miembros necesarios para trabajar en parejas o grupos. Cada agente debe ser capaz de pensar de forma independiente y actuar en pos del objetivo de la comunidad.

El Inconnu tiene un liderazgo colectivo conocido como el Concejo de los Doce. Se dice que estos estudiosos, principalmente ancianos (alguno de los cuales estudió con el propio Saulot) están entre los vampiros más eruditos del mundo. Se encuentran en secreto, raramente comparten su conocimiento unos con otros y normalmente interactúan con el resto de miembros de la sociedad por medios extraordinariamente secretistas. Se dice que el Concejo de los Doce posee una biblioteca que contiene todos los rituales de Magia de Sangre y Necromancia conocidos por los vampiros. Se toman muchas molestias para recopilar esa información con la esperanza de poder desvelar alguno de los más sutiles secretos de la condición vampírica mediante el estudio de la Magia de Sangre. Se dice que uno de los Doce es un ritualista Setita cuyo dominio de la Taumaturgia es insuperable y se rumorea que es capaz de realizar todos los rituales de la biblioteca. Se le considera un archivo viviente; otros miembros del Concejo custodian de cerca su sabiduría.

Monitor

Un Monitor observa las acciones de otros vampiros, informa de su conducta y lleva un registro de actividades,

La regla del tres

El Inconnu tiene tres edictos que no deben romperse y que se enseñan a todos los miembros durante su iniciación. Se realizan promesas, se dejan claras las expectativas y el nuevo iniciado da su palabra de mantener los secretos del Inconnu. Los miembros que faltan a esas promesas son expulsados, rehuidos y se reniega de ellos. Si ponen a la Secta en un peligro especialmente grande, podrían arrancársele sus conocimientos sobre el grupo o la Golconda suponiendo que no sea simplemente destruido.

Separación: Un Inconnu debe distanciarse de la Jyhad, sin emprender acciones que promuevan los objetivos de otros y sin elegir un bando.

Secretismo: Un Inconnu debe guardar secretos, revelar los misterios de Golconda sólo a los más dignos y no traicionar nunca a la Secta.

Solidaridad: Los miembros del Inconnu tienen pocos aliados y encuentran difícil comerciar con favores sin ser arrastrados a la Jyhad. Deben poder confiar unos en otros, con independencia de las diferencias filosóficas, cuando necesitan refugio, ayuda o conocimiento.

Disciplinas, comportamientos y otras estadísticas relevantes para su estudio posterior. Estos vampiros a menudo escogen un dominio, Clan o área de especialización y estudian ese tema sin descanso. Los Monitores son expertos en esconder su presencia y mantener su tarea en secreto ante otros Vástagos del dominio. Algunos Monitores prefieren mezclarse con la multitud. Otros ascienden a posiciones prominentes en su zona. Con independencia de su política personal, su prioridad es reunir información y descubrir una senda hacia la iluminación.

Se espera que los Monitores localicen a los iniciadores de nuevas Disciplinas o Sendas de Taumaturgia e informen sobre ellos, y que truequen y comercien para obtener rituales de Taumaturgia u otros conocimientos en nombre del Inconnu. Cuando eso no funciona, el Monitor tiene la misión de hacerse con la información por cualquier medio necesario y asegurarse de que la sociedad registra ese conocimiento. A cambio, se lleva a los Monitores extremadamente competentes ante el Concejo de los Doce y se les enseñan rituales taumatúrgicos para ayudarlos en sus tareas.

Mayordomo

Un Mayordomo del Inconnu es un receptor de conocimiento, tanto receptáculo como defensor de la sabiduría reunida por la sociedad. Estos vampiros coordinan pequeños encuentros, guardan cartas y registros de diversos intentos de alcanzar la Golconda, y proporcionan asilo a los miembros que son Cazados o difamados por su búsqueda. Es un trabajo extraordinariamente peligroso, ya que el Inconnu comprende Vástagos que se esconden en muchas Sectas y a un Mayordomo se le podría pedir un refugio seguro para un Inconnu que es miembro de la Camarilla, el Sabbat, un Anarquista o un Autarca. Estas complicaciones políticas no significan nada mientras el individuo se dedique a la búsqueda. Dado que necesitan esconder a sus visitantes de los entrometidos, los Mayordomos tienden a vivir en zonas despobladas.

Los Mayordomos gestionan pequeñas bibliotecas que contienen una porción de conocimiento taumatúrgico. A veces, un Mayordomo recibe documentos sellados que contienen fragmentos de saber y rituales taumatúrgicos; estos fragmentos son inútiles sin el resto de la información. Se espera que los Mayordomos guarden esos fragmentos de forma segura. Si sobreviniese la Muerte Definitiva del Concejo o la destrucción de la biblioteca principal del Inconnu, los Mayordomos deberían reunirse y ordenar la información, recomponiendo así el conocimiento. El Concejo de los Doce espera que, al preservar la información troceada, la estén manteniendo segura tanto de sus enemigos como de sus inferiores en la jerarquía.

Eques

Otros miembros del Inconnu viajan mucho e inspeccionan el mundo en busca de artefactos inusuales, investigan sucesos particulares (modernos o históricos) y persiguen incluso los más pequeños retazos de conocimiento que puedan conducir a la Golconda. Estos Inconnu, que se llaman a sí mismos Equites, tienden a hablar más de sus creencias mientras viajan y a menudo intentan convertir a vampiros jóvenes y desilusionados a la filosofía de la Secta. Si son descubiertos o se encuentran en peligro, los Equites pueden marcharse sin más para no regresar. Muchos miembros jóvenes del Inconnu son Equites.

Los Equites son exploradores en el ramo de la Taumaturgia que llevan al Inconnu información sobre usos o aplicaciones inusuales de todo el mundo. A veces, a un Eques se le enseñará una muestra de Taumaturgia particularmente interesante pero experimental. Si aprende a controlar su nuevo poder (y sobrevive), podría incluso ascender de rango al puesto de Mayordomo o Monitor.



Nuevas mecánicas

Kashaph (Mérito de 1 punto)

El término *kashaph* tiene un significado ambiguo relacionado con una palabra de raíz hebrea que significa "balbuceo" y se refiere a la hechicería y los encantamientos orales. El vocablo se usa en el Antiguo Testamento para condenar a quienes practican la brujería. El verdadero kashaph hace tiempo que ha desaparecido salvo en el Inconnu. El kashaph es un lenguaje encantado que la lingüística o la criptografía no pueden "descifrar". El Inconnu usa el kashaph para las comunicaciones secretas y también como un método de identificación mutua.

Normalmente a los nuevos miembros no se les enseña kashaph por medios normales. No puede ser estudiado ni aprendido como un lenguaje convencional. En su lugar, en su entrada a la sociedad son adoctrinados mediante un elaborado ritual durante el cual el lenguaje es inscrito en su alma. Una vez "aprendido" de esta forma, éste puede hablarse, pero no escribirse (no hay forma escrita y no es posible capturar adecuadamente los sonidos en unos garabatos fonéticos), y sólo otro individuo que tenga este Mérito tiene la capacidad de entender las palabras dichas en kashaph.

Erradicación de Secretos

Prerrequisitos: Taumaturgia (cualquier Senda) • y Dominación • • •

Con sólo un toque, el usuario de este Poder borra conocimientos de la mente del objetivo. Al contrario que con Mente Olvidadiza, estos recuerdos no sólo se sobrescriben; son extirpados por completo y jamás podrán ser restaurados. El Inconnu usa este Poder como mecanismo de seguridad contra quienes han aprendido demasiado sobre la Golconda, saber vampírico o su sociedad.

Este Poder no es sutil ni tranquiliza a su objetivo de ningún modo. Éste se da cuenta de que le han robado información y, si tiene la Habilidad Consciencia, sabrá sobre qué tema.

Sistema: El usuario de este Poder debe tocar físicamente a su objetivo para activarlo. Usarlo con éxito causa un punto de daño letal al objetivo, ya que los recuerdos se queman literalmente en las células cerebrales del individuo.

El usuario establece un tema concreto que conoce el objetivo (normalmente algo como "todas las discusiones recientes sobre mi Chiquillo" o "todo lo que sabe sobre el experimento de anoche"). Entonces debe tirar Inteligencia + Intimidación con una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad actual del objetivo. Si los éxitos obtenidos no permiten la modificación necesaria, el Narrador reduce el impacto resultante sobre la mente de la víctima.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Puede eliminar un único recuerdo de no más de una hora de duración.
2 éxitos	Puede eliminar todos los recuerdos sobre un único tema de algo aprendido en el último mes.
3 éxitos	Puede eliminar todos los recuerdos sobre un único tema de algo aprendido en el último año.
4 éxitos	Puede alterar o eliminar todos los recuerdos y referencias sobre un único tema de los últimos cien años.
5 éxitos	Puede alterar o eliminar todos los recuerdos y referencias sobre un único tema de toda la vida del objetivo.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Taumaturgia del Inconnu

La magia del Inconnu tiende a ser lenta y sutil, más cercana a la meditación que la estilización hermetista del Clan Tremere. Usa focos físicos, de iconografía y artefactos religiosos a cristales y juguetes de movimiento perpetuo, todo ello pensado para liberar la mente y elevarla a un estado superior de consciencia. Aunque muchos miembros del Inconnu tienen experiencia con otros estilos de magia, en la práctica de su Taumaturgia prefieren usar hechicerías sutiles, métodos contemplativos y la expansión de la mente y el alma.

El Inconnu cree que la magia no es más que un ejercicio de voluntad potenciado sobrenaturalmente con Vitae. Esta creencia se presta a su práctica de Sendas, rituales y otras magias. Su estilo de conjuración es único; de forma tranquila y meditativa concentran su consciencia interior (algunos la llamarían "el tercer ojo") e impulsan su espíritu hacia su tarea. Más que manipular el mundo que los rodea mediante parafernalia ritual, complejas herramientas arcanas, indicaciones verbales o gestos físicos, se centran en un momento de silencio y concentración absolutos y desatan su poder mágico hacia el mundo a través de un único foco primario.

Refugio Escondido (Ritual taumatúrgico de nivel dos)

Se dice que el Concejo de los Doce desarrolló este ritual para esconder su enorme biblioteca en los Cárpatos. Es difícil de llevar a cabo y debe tener como objetivo un edificio no mayor que una casa grande. Una vez realizado, el edificio pasa desapercibido por lo general; ni siquiera quienes saben que existe lo perciben, ni lo recuerdan cuando se les pregunta. Durante el ritual, quien lo ejecuta debe especificar una "clave" física (como dar dos vueltas en círculo, golpear tres veces el suelo con el tacón y decir "Vitae Incorpora"). Cualquier individuo a menos de 100 metros o yardas del edificio que use la clave correctamente superará el ritual y será capaz de ver y localizar el edificio sin dificultad.

Sistema: Quien lleva a cabo el ritual debe rodear el edificio y marcar con una tiza fabricada con cenizas de plumas de búho todas las esquinas, portales y alféizares. Se tarda toda una noche en realizar el ritual y se requiere que quien lo realiza sacrifique un punto permanente de Fuerza de Voluntad. Quienes intenten encontrar el edificio sin conocer la clave física apropiada tienen que acercarse a menos de 100 metros o yardas del mismo y tener éxito en una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 9 cada vez que deseen superar la protección del ritual. Los efectos de Refugio Escondido duran un año.

Libertad del Padre (Ritual taumatúrgico de nivel tres)

Se tarda una hora en llevar a cabo este ritual, que debe realizarse sobre un objetivo que haya Diabolizado en algún momento de su existencia. Si el ritual tiene éxito, un alma Diabolizada (escogida por el conjurador, si es que hay varias) es liberada de su cautividad y escapa por la boca del objetivo como una oleada de luz brillante. El espíritu recuerda todo lo que pasó antes y después de su muerte. Continuando el ritual, el invocador puede mantener al alma Diabolizada materializada aunque intangible para poder interrogarla. Nada fuerza al espíritu a ser honesto ni a revelar nada, pero es probable que albergue buenas intenciones respecto al individuo que lo liberó. Una vez se rompe el círculo ritual, el espíritu queda libre y se marcha del mundo físico.

La mayoría de Inconnu con suficientes privilegios como para aprender este ritual lo utilizan para liberar (e interrogar) a los Salubri a los que los Tremere Diabolizaron hace mucho tiempo. Sin embargo, se sabe que unos pocos miembros de la sociedad más arteros (e inmorales) han Diabolizado a sus enemigos para escapar con su alma y después usar este ritual sobre sí mismos.

Sistema: Se tarda una hora en llevar a cabo este ritual y quien lo hace debe gastar 10 puntos de Sangre durante su realización. El objetivo debe permanecer dentro del círculo ritual (un máximo de 10 metros cuadrados o 100 pies cuadrados) durante todo el proceso, aunque es posible contenerlo mediante métodos físicos o sobrenaturales. Si el ritual tiene éxito, elimina inmediatamente todos los efectos de esa Diablerie (tanto los buenos como los malos) sobre el objetivo, salvo que no restaura la moralidad perdida al Diabolizar.

Círculo de Protección contra Tecnología (Ritual taumatúrgico de nivel cinco)

Aunque tienen un gran dominio del saber y la fisiología de la Estirpe, la mayoría de Inconnu no son progresistas.

William Howard Lexington III diseñó este ritual para protegerse a sí mismo y a sus compañeros del Inconnu de Neonatos recién Abrazados y cazadores que usasen armas tecnológicas. Este ritual crea un círculo mágico centrado en el lanzador al que la tecnología (es decir, cualquier máquina más compleja o avanzada que una ballesta) no puede acceder sin hacerse añicos o dejar de funcionar. Se puede hacer el círculo tan grande y permanente como desee quien lo crea mientras esté dispuesto a pagar el precio necesario.

Sistema: El ritual requiere 3 puntos de Sangre de mortales con una Inteligencia de al menos 3. Quien lo realiza determina el tamaño del círculo protector en el momento de crearlo; el radio predeterminado es de 3 metros (10 pies); cada 3 metros (10 pies) adicionales hacen que la dificultad aumente en 1 (por cada incremento más allá del número necesario para alcanzar la dificultad 9 se necesita un éxito adicional). El jugador gasta un punto de Sangre por cada 3 metros (10 pies) de radio, y tira. Si va a ser de corta duración (dura hasta el amanecer), se tarda en realizarlo el tiempo normal; si es de larga duración (un año y un día), se tarda una noche.

Una vez establecido el círculo de protección, éste brilla tenuemente con un color cobre anaranjado, demasiado leve para ser visto con luz normal, pero notable con escasa iluminación o en oscuridad natural. Se puede identificar como un círculo de protección superando una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 8. Si algo tecnológico cruza el círculo, quien lo sostiene debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la puntuación de Taumaturgia + 3 de quien realiza el ritual) y obtener más éxitos que el lanzador cuando estableció la protección. Un fallo indica que la protección hace que toda la tecnología que lleve el individuo quede destruida irrevocablemente; los datos no se pueden recuperar más tarde y todas las partes del objeto se rompen. Si el aparato sale del círculo y después vuelve a entrar, el poseedor debe repetir la tirada.

La Tal'Mahe'Ra

La misteriosa Tal'Mahe'Ra, o "Verdadera Mano Negra", es una especie de anomalía en el mundo vampírico. La sociedad, creada hace mucho tiempo como una cábala de criaturas sobrenaturales, es en parte un culto a la muerte, en parte cronista de la historia sobrenatural y en parte Illuminati. Es una mezcla inestable y peligrosa de monstruosidades que acaparan los secretos del pasado mientras diseñan un futuro conveniente para sus oscuros objetivos.

La Tal'Mahe'Ra busca una posición de supremacía vampírica. Protege y pastorea a los mortales fomentando la ignorancia de lo sobrenatural en todo el mundo. Desde su bastión en las Tierras de las Sombras, Enoch, la Secta reúne secretos demasiado peligrosos como para dejarlos en el plano físico y los esconde en las profundas bóvedas de una ciudad perdida fuera del tiempo.

Los miembros de este culto ven la Maldición de Caín como un estado de elevación casi reverente. Luchan contra una consciencia indefinible y etérea que manipula la mente y encadena el alma, capaz de esclavizar a cualquiera. Para combatir a este incognoscible enemigo, la Tal'Mahe'Ra se ha visto forzada a realizar peligrosos experimentos que han producido resultados aberrantes y a menudo inestables.

Algunos taumaturgos mezclan la magia cuidadosamente, usando un fragmento de una tradición y un pedacito de otra para formar un compuesto de retales. Por otra parte, los practicantes de la Tal'Mahe'Ra tienen acceso no sólo a las diversas formas de Hechicería de Sangre vampírica, sino también a fuentes de magia más inusuales, como las utilizadas por magos mortales. Sus experimentos son mucho más complejos e intrincados. Descomponen la teoría mágica y trabajan con múltiples elementos dispares a un nivel casi imposible de concebir. En lugar de añadir sal al agua, separan hidrógeno, oxígeno y cloruro de sodio, y vuelven a reunir esos elementos para crear algo antinatural y grotesco.

Los liches hechiceros de la Tal'Mahe'Ra arrostran riesgos increíbles en sus investigaciones. Estar expuestos a mutaciones intensas de la realidad los ha alterado, ha cambiado sus sentidos, su composición física e incluso sus conexiones espirituales. Si los vampiros tienen alma, entonces los liches de la Tal'Mahe'Ra sin duda han pervertido la suya y la han convertido en algo aberrante. Han hecho espeluznantes pactos con otras criaturas sobrenaturales, explorado las fronteras dimensionales de las Tierras de las Sombras, los reinos astrales y la Umbra, y han usado Sangre vampírica en experimentos tanto físicos como espirituales. El estudio ha costado miles de vidas (mortales, vampíricas y de otros tipos), pero también ha proporcionado conocimientos únicos y valiosos.

A la sombra de los Aralu

La existencia de los Aralu constituye el secreto más oscuro y mejor guardado de la Tal'Mahe'Ra. Estas criaturas, que duermen eternamente bajo la ciudad de sombras, sólo son conocidas por los nombres que hay grabados en sus tumbas: *Nergal*, *Ninmug*, *Loz* y *Al-Marhi*. Ni siquiera los Rawi de la Tal'Mahe'Ra, sus historiadores, saben quiénes duermen realmente en esos sepulcros. Quizá esas criaturas sean momias; puede que sean Antediluvianos o incluso los Sires de éstos; o podrían ser antiguos magos que descubrieron el secreto de la inmortalidad. Sean lo que sean, su presencia irradia poder.

El poder de los Aralu impregna Enoch y afecta a todas las criaturas que residen allí. Se trata de una fuente de energía

vasta y sin explicación que se resiste a todos los intentos de cuantificación o control. Un pequeño grupo de liches ha pasado incontables siglos intentando comprender esa aura y utilizarla en beneficio de la Tal'Mahe'Ra con poco éxito. Las auras de los Aralu retuercen la magia de forma impredecible y la potencian con extraños efectos secundarios y resultados exagerados. Sin embargo, la magia ritual no es tan inestable y la potencia de los encantamientos rituales y los brebajes alquímicos aumenta significativamente cuando se hacen dentro del aura de los Aralu.

Aun así, el hambre acosa a los vampiros que merodean por las tumbas durante demasiado tiempo; su Sangre es extraída sin su conocimiento. También la magia es consumida, aun cuando no está siendo usada, y más de un vampiro que estudia las tumbas se ve afligido por una mente permanentemente inestable. Para prevenir que los vampiros se vean afectados, se encomendó hace mucho tiempo la limpieza y la protección de las áreas que hay bajo la ciudad a la familia de Aparecidos Rafastio. Se ha demostrado que las tumbas no son un peligro para ellos, y el tradicional conocimiento de la magia de los Rafastio los convierte en conservadores efectivos.

Nuevos rituales de Necromancia

Hace mucho tiempo, un grupo de magos de la muerte intentó volverse verdaderamente inmortal experimentando con la mezcla y administración de Sangre vampírica dentro del aura de los Aralu. Aunque el experimento funcionó (en cierto modo), el resultado fue una horrible aberración: los Nagaraja. Para alimentarse, éstos consumen tanto carne humana como sangre. Estas viles criaturas, acostumbradas al sufrimiento ajeno, se dedican a la investigación necromántica y depravados experimentos. Por fortuna, los Nagaraja son pocos, ya que es extraordinariamente difícil evitar el Wassail cuando uno debe cometer actos de canibalismo simplemente para sobrevivir.

Los miembros del Clan Nagaraja son los principales necromantes de la Tal'Mahe'Ra. La mayoría de esos rituales son actos sangrientos y despiadados que protegen la ciudad de Enoch, pero algunos también son útiles lejos de su bastión en las Tierras de las Sombras. Sus rituales necrománticos son una mezcolanza desordenada creada por esta excéntrica y retorcida Línea de Sangre. Algunos han sido investigados y diseñados durante siglos de devota práctica y atención al detalle, mientras que otros son interpretaciones improvisadas de Arcanoi fantasmales filtrados a través de la comprensión vampírica de la magia. Para funcionar, todos requieren sacrificios especialmente depravados e ingredientes llenos de cartílagos y tendones.

Preservar Cadáver (Ritual necromántico de nivel uno)

Este ritual permite al usuario crear un elixir que impide que la carne muerta se pudra. Es necesario que el invocador cubra físicamente la carne muerta con un líquido compuesto de polvo de tumba, agua bendita profanada y hierbas raras. Una vez se seca el líquido, la carne queda preservada indefinidamente; se sabe de casos en que ha durado cientos de años. El ritual produce suficiente elixir como para cubrir el cadáver de un humano adulto.

Brisa Embrujada (Ritual necromántico de nivel dos)

El vampiro puede invocar un suave viento sobrenatural que asusta y confunde a todos los que se encuentren en una zona o edificio no mayor de 30 metros (100 pies) de diámetro. Hasta el siguiente amanecer (o hasta que el conjurador lo disperse voluntariamente), el viento de ese lugar está lleno de lejanos ecos de susurros, advertencias, maldiciones y la risa de los muertos. Estos terroríficos sonidos distraen y producen desasosiego, lo que aumenta en 2 la dificultad de las tiradas de Percepción y en 1 la de todas las demás para todos los que permanezcan en la zona. Además, los mortales deben hacer una tirada de Coraje a dificultad 4 o se asustarán profundamente y abandonarán el área. Esos individuos se niegan a retornar bajo ningún concepto durante al menos una hora.

Cabeza de Muerte (Ritual necromántico de nivel tres)

Algunos Necromantes de la Tal'Mahe'Ra recolectan fragmentos de pelo, hueso, cenizas o carne de sus enemigos como recuerdo de la victoria. Usando Necromancia, se sirven de esos restos para crear un residuo semejante a una pintura con el que decoran máscaras de porcelana conocidas como Cabezas de Muerte. Una vez activadas, estas máscaras hacen que el portador (que puede ser alguien que no sea el Necromante que la creó) parezca un wraith mientras la lleve puesta. En el mundo físico, el portador parece translúcido y fantasmal (pero no obtiene ninguna capacidad especial para atravesar objetos sólidos ni pasar a las Tierras de las Sombras). En el Inframundo, puede pasar por wraith incluso entre ellos. Ten en cuenta que el aura del usuario se vuelve pálida como la de wraith (y que su lectura indica que la criatura es un wraith), pero esto no esconde o altera ningún otro patrón o color (como las vetas de la Diablerie).

Una Cabeza de Muerte, una vez pintada, queda encantada pero inactiva hasta que se usa. Cuando alguien activa la máscara (al ponérsela), ésta se deshace en polvo y deja unas leves marcas de color blanco hueso sobre la cara del



usuario. Si éste desea que el efecto acabe pronto, las marcas desaparecen y el usuario recupera su apariencia física normal. Un necromante sólo puede crear una Cabeza de Muerte a la vez; cualquier máscara que ya exista queda destruida (o su uso activo queda cancelado) cuando se crea una segunda. Crear una Cabeza de Muerte lleva toda una noche.

Alma Inexpugnable (Ritual necromántico de nivel cuatro)

Este ritual, que se cree que fue robado a un mago mortal llamado Eochar, escuda al usuario de ser poseído por fantasmas, entidades infernales u otros poderes espirituales. Se rumorea que Eochar usaba esta magia para protegerse a sí mismo y a sus aprendices de las maquinaciones de los muertos. Mientras este ritual está activo, no es posible ocupar el cuerpo del necromante ni se puede expulsar su alma de su carne. Los Poderes que controlan la mente, como Dominación, siguen funcionando. Este ritual puede usarse sobre otros, pero si se hace sin permiso (como para impedir que un enemigo use Proyección Psíquica, Comunión de Espíritus o Posesión), el conjurador debe tener una muestra del cabello del objetivo, gastar un punto de Fuerza de Voluntad y hacer una tirada de Manipulación + Ocultismo, mientras que el objetivo resiste con su Fuerza de Voluntad (dificultad 7 para ambos). Una vez activado, Alma Inexpugnable funciona hasta que el usuario lo cancele o hasta el siguiente amanecer.

Pasaje Enoquiano (Ritual necromántico de nivel cinco)

El vampiro puede entrar físicamente en las Tierras de las Sombras y aparecer en los campos ante la ciudad mística de Enoch. Esto requiere que el vampiro se "mate" simbólicamente hundiéndose una daga de plata en el corazón (causando al menos 2 niveles de daño letal) y caiga en un cuerpo de agua suficientemente profundo como para cubrir su cuerpo. Los miembros de la Tal'Mahe'Ra usan este ritual para ir a Enoch, por lo que ponen todo su empeño en que no caiga en manos ajenas.

Criaturas creadas y alteradas

Durante cientos de años, los vampiros han experimentado con la magia retorciendo carne, sangre y alma para darles nuevas formas en un intento de dominar todos los aspectos de la vida. Tales criaturas salen arrastrándose de las bibliotecas de los Tzimisce y de los sepulcros putrescentes de los necromantes Nagaraja, y nacen en los más

El Pacto de Montmartre

El Pacto de Montmartre, llamado así por el lugar en el que fue firmado, se estableció en 1489. Los Tremere, calumniados y atacados desde todos los bandos, siguieron la guía de Meerlinda y Calderón y pidieron ingresar en la naciente Camarilla. Su intención causó un tumulto; los Tremere estaban en guerra con Gangrel, Nosferatu y Tzimisce, y se sabía que habían creado esclavos a partir de los cuerpos atormentados de Vástagos de esos Clanes; concretamente, las Gárgolas, que habían iniciado una rebelión abierta por toda Europa.

Al verse forzados a ofrecer compensaciones antes de unirse a la Secta, el pacto de los Tremere con el Círculo Interior de la Camarilla fue extremadamente específico. Todo Tremere que decidiera unirse a la Camarilla era obligado dejar de crear Gárgolas (además de otras aberraciones), a destruir todas las copias de rituales que sirviesen para producir esas criaturas y a jurar que nunca reviviría esas técnicas. Además, los Tremere prometieron liberar a todas las Gárgolas cautivas y esclavizadas que en ese momento estuvieran en su posesión y dejar de Cazar a las rebeldes. A cambio, la Camarilla prometió defender a los Tremere, de manera que cesasen todas las rivalidades entre Clanes y la guerra con los Brujos.

Sólo unos pocos rituales escaparon a ser mencionados en el Pacto de Montmartre; en particular, Alma del Homúnculo, Invocar Diablillo de Sangre y Manos de Rutor. Aunque Nosferatu y Gangrel gruñen y señalan hacia esos rituales como signos evidentes de que los Tremere hacen trampas, no hay castigo por su uso mientras los Tremere se aseguren de que las criaturas no son una amenaza para la Mascarada. Sin embargo, si se encuentra a algún Tremere violando los detalles del Pacto de Montmartre (en particular creando Gárgolas o manteniendo Gárgolas esclavas), ese Brujo en concreto será expulsado de la Camarilla y cazado rápidamente por Gangrel y Nosferatu. Incluso los Astor de su propio Clan deben volverse contra él e intentar destruirlo para asegurarse de que el Clan Tremere siga manteniendo su posición de pilar de la Camarilla.

secretos laboratorios de los Tremere. Aunque es cierto que la mayoría de esas criaturas no son más que construcciones mágicas sin mente incapaces de pensar o sentir más que un mueble, otras poseen consciencia e incluso parecen presentar algo parecido a un alma.

Cada vez que una monstruosidad de esta clase se ha hecho pública ante la sociedad vampírica, ha causado indignación y agrias discusiones. La revuelta de las Gárgolas en torno a la época del Pacto de Montmartre es sólo un caso notable; ha habido otros motines más pequeños y un sinnúmero de rupturas de la Mascarada causadas por el uso (o la fuga) de este tipo de sirvientes físicos. Los taumaturgos que crean esas monstruosidades por lo general están locos, juegan con las atribuciones de Dios y amenazan la seguridad de todos. Deben trabajar en secreto y ocultar sus esfuerzos al resto del mundo.

Gárgolas

Hace mucho tiempo, durante la Edad Oscura, los Tremere crearon a las Gárgolas. Las diseñaron como tropas de choque: guerreros Vinculados y esclavizados ciegamente dispuestos a morir por orden de sus amos. Como esclavas que eran, la no-vida de las Gárgolas era un amargo tormento. Sus mentes eran borradas cada noche para impedir que tuvieran libre albedrío o pensamiento independiente; su memoria estaba hecha añicos; sus cuerpos eran horrores monstruosos. Apenas más conscientes que perros o caballos, eran tratadas con crueldad y destruidas cuando ya no tenían utilidad o interés.

No se sabe cómo escaparon las primeras Gárgolas libres. Atadas mediante el Vínculo de Sangre, con sus mentes embotadas y desorientadas, parece imposible que estos maniquíes se alzasen y luchasen por su individualidad. Hay relatos que dicen que fue porque un miembro del Clan aprendió a Abrazar, creando así a la primera Gárgola libre de la influencia de los Tremere. Otros hablan de una Gárgola con el don de la Fe Verdadera que dirigió a sus compañeras en masa fuera de las Capillas. Cualquiera que fuese el caso, hoy en día las Gárgolas pueden Abrazar, aunque esto borra la memoria de la persona convertida. Aún

miran a los Tremere con odio e inquietud, y se preguntan si alguna de sus hermanas seguirá cautiva en alguna cámara profunda o Capilla escondida.

Durante la Edad Oscura, los Tremere ejecutaban rituales sobre sus esclavos para endurecer su piel, concederles la capacidad de volar y dotarlos de ventajas para el combate. De alguna forma esos rituales se convirtieron en automáticos y las Gárgolas los activaban como si fuesen Disciplinas vampíricas. Parece que el uso repetido de esas magias alteró la naturaleza de la Sangre de las Gárgolas. Éste es un experimento que a los Tremere (y a otros) les encantaría comprender. Varias Capillas han adoptado la práctica de encantar a homúnculos repetidas veces, incluso han llegado tan lejos como para capturar Gárgolas para experimentar con ellas con la esperanza de descubrir qué ocurrió.

Respira a Nuestra Orden (Ritual taumatúrgico de nivel cinco)

Los Tremere dejaron de producir Gárgolas tras la revuelta de los Esclavos y, como parte de las negociaciones con la Camarilla, prometieron no revivir nunca esta técnica. Este horrible ritual crea una Gárgola a partir de las partes desmembradas de Cainitas asesinados y es el proceso mediante el que los primeros de la Línea cobraron vida.

Para realizar este ritual, el invocador debe preparar al menos a dos vampiros (de los Clanes Nosferatu, Gangrel o Tzimisce) durante al menos un ciclo lunar completo alimentándolos con una pequeñísima cantidad de sangre maldita y profanada, y llevándolos al borde del Wassail mediante el hambre. A estos individuos se los tortura cada noche y se les infligen diversas humillaciones y horrores físicos para quebrar su cordura y debilitar sus cuerpos.

Una vez preparados, los sujetos son estacados y llevados a una cámara ya dispuesta donde se inicia el ritual. Durante las siguientes noches, se amputan los miembros de las víctimas (el ritual impide que se conviertan en polvo). El ejecutante cose los dos (o más) cadáveres vampíricos unos a otros hasta conseguir una forma vagamente humanoide y entonces introduce la figura resultante (y todas las partes sobrantes) en el útero expandido de un ciervo o un caballo. Los cuerpos deben permanecer sin alteraciones en esa cavidad durante tres meses, mientras el taumaturgo acude periódicamente y realiza diversos encantamientos. Si se salta aunque sea sólo una de esas noches de encantamientos, la probabilidad de que el ritual falle aumenta; si eso sucede, el feto de Gárgola muere y no se puede revivir a la criatura. Si el taumaturgo tiene éxito, al finalizar los tres meses la nueva Gárgola se abrirá paso hacia el exterior de la gruesa bolsa.

Sistema: El coste en Sangre de este ritual es de 5 puntos de Sangre por cada Cainita usado para producir la Gárgola. Tras tres meses de conjuración, en la última noche del ritual, el taumaturgo debe hacer una tirada mientras el saco fetal es desgarrado. La tirada es de Inteligencia + Ocultismo (dificultad 9, pero se requieren tres éxitos). Resta un dado por cada noche en que el taumaturgo no realizase sus encantamientos. Un éxito permite la creación de una Gárgola (si se trata de un personaje jugador, debe ser construida según las reglas habituales de creación de personajes). Intentar usar este ritual, con éxito o sin él, resta un punto de moralidad del total del personaje. No importa a qué Senda se adhiera el personaje, el ritual (y las actividades necesarias para ejecutarlo) es profunda y completamente aberrante. Las Gárgolas creadas mediante este ritual son estériles y no pueden Abrazar.

Hermanos de Sangre

Mediante una colaboración sin precedentes, los Tzimisce y los Tremere Antitribu del Sabbat crearon un nuevo tipo de criatura, un soldado de a pie brutal, para que sirviera a la Secta. Muchos de los individuos responsables de las primeras Gárgolas participaron también en la creación de los Frankensteins; esos hechiceros aprendieron de sus errores y aprovecharon esas lecciones para perfeccionar este segundo intento de fabricar vida vampírica. El defecto que permitía crear Chiquillos a una Gárgola típica ha sido completamente eliminado; los Hermanos de Sangre son absolutamente infértiles en todos los sentidos.

Desde los primeros días de la invención de este ritual, éste y las monstruosidades que crea han causado agitación y agrias discusiones sobre el lugar de éstas en el Sabbat. ¿Qué son esas criaturas? ¿Son Chiquillos de Caín? ¿Merecen la libertad de un vampiro o son más bien como Aparecidos, formados sólo para ser esclavizados? La mayoría de los Hermanos de Sangre son inteligentes y poseen libre albedrío, pero no han sido Abrazados. ¿Deberían ser tratados como miembros de pleno derecho del Sabbat? ¿Son criaturas construidas o sencillamente vampiros modificados? El Sabbat no está seguro y su situación varía de Diócesis a Diócesis. A veces son iniciados como Verdaderos Sabbat. En otras zonas los tratan como a Szlachta o Vozhd: criaturas monstruosas que hay que mantener encadenadas y liberar para la batalla.

La magia usada para crear Hermanos de Sangre es mucho más estable que el ritual que creaba a las Gárgolas. Esto puede deberse a la combinación de magias o al hecho de que estas criaturas se crean en remesas consistentes en entre tres y diez individuos con psicologías profundamente interconectadas. Además, la fisiología debida a la alteración de la carne de los Hermanos es más capaz de resistir los rigores de su creación; todos ellos comenzaron siendo una criatura y acabaron estando conectados con muchos, mientras que una Gárgola comienza como muchas criaturas que son destiladas hasta formar una sola. La creación de

una Gárgola es más traumática mental y físicamente. Es probable que la mentalidad de los Hermanos de Sangre, que son un poco cortitos y faltos de imaginación, ayude también a protegerlos del daño psicológico.

Espejo de Sangre (Ritual taumatúrgico o koldúnico de nivel cinco)

Este legendario ritual se usa para crear manadas completas de Hermanos de Sangre forjándolos a partir de carne mortal y Vitae Cainita con completa independencia del Abrazo. Algunos Cainitas consideran Espejo de Sangre una herejía contra la condición vampírica. Otros se refieren a él como el pináculo de la investigación y la experimentación mágicas unificadas. Sin embargo, todos coinciden en algo: es extremadamente peligroso.

Los Tzimisce y los Tremere Antitribu del Sabbat crearon este ritual juntos tras siglos de pruebas y errores. Es increíblemente difícil de dominar y extremadamente delicado de ejecutar. Para llevarlo a cabo, el invocador debe capturar a diez niños de menos de siete años de edad. Estos niños pueden ser de cualquier raza o sexo, pero todos deben tener el mismo grupo sanguíneo y no padecer enfermedades ni poseer imperfecciones genéticas de ningún tipo.

Todos los niños se convierten en Ghouls del mismo vampiro. Éste es normalmente algún tipo de cabeza de turco; o bien un Chiquillo recién creado y prescindible, o un cautivo de alguna otra Secta. Durante los siguientes tres meses, los niños son alternativamente mimados por su Domitor y torturados por el ritualista, y noche tras noche se les da forma hasta convertirlos en copias perfectas los unos de los otros. Tanto los tormentos como los placeres escalan rápidamente hasta que, al final de los tres meses, las mentes de los niños están rotas, al igual que sus cuerpos. En ese estado transfieren psicológicamente su voluntad a su Domitor, a quien ofrecen una confianza implícita desde lo profundo del alma. Es en ese punto cuando se les hace presenciar la muerte del Domitor a manos de quienes los atormentan y después les permiten despedazarlo durante la última noche del ritual. Con una retorcida aplicación final de hechizos tanto hermetistas como elementales, los niños son asesinados, sus mentes se funden y sus memorias se comparten, y entonces regresan de la muerte gracias al poder del ritual. El lazo que los une (el Vínculo de Sangre original de su Domitor, ahora aumentado y retorcido para convertirse en algo mucho más grande) establece la unidad permanente e inalterable de una nueva manada de Hermanos de Sangre totalmente idénticos.

Sistema: El coste en Sangre de este ritual es de 3 puntos por cada niño que se transforme en un Hermano de Sangre. Tras tres meses de invocaciones, en la noche final del ritual, el taumaturgo debe hacer diez tiradas, una por cada niño implicado. Las tiradas son de Inteligencia + Ocultismo (dificultad 9). Si en una tirada el taumaturgo logra al menos un éxito, el niño sobrevive. Si sólo sobreviven dos niños o menos, el ritual entero falla y todos los niños mueren. Si sobreviven tres o más de los diez originales, el ritual es un éxito. El número de niños supervivientes es el número de Hermanos de Sangre en la nueva manada unificada.

Intentar usar este ritual, con éxito o sin él, resta 1 punto de moralidad del total del personaje si se trata de Humanidad. Para otras Sendas (especialmente las que evitan matar) podría exigirse una pérdida de moralidad semejante (o mayor). Los Hermanos de Sangre creados mediante este ritual son estériles y no pueden Abrazar.

Creaciones salvajes

Aunque sus experimentos anteriores no siempre han sido de provecho, los Tremere no han abandonado todos los ensayos con criaturas artificiales y no son los únicos hechiceros que conciben métodos de moldeo mágico y espiritual. Los Tzimisce tienen sus Ghouls de guerra, los Giovanni crean zombis y los Setitas, shabti. Los tecnomantes han invertido una gran cantidad de esfuerzo en crear autómatas místicos prácticamente indistinguibles de los seres vivos mortales.

Constructos Tremere

A pesar del Pacto de Montmartre, los Tremere continúan sus experimentos con homúnculos, diablillos y manos de Rutor como secuaces bien dispuestos. Dado que esos tres rituales no fueron expresamente prohibidos, se han filtrado en las grietas de la sociedad de la Estirpe. Son injuriados, pero técnicamente legales. La Pirámide considera "oficialmente" aceptables los siguientes constructos.

Homúnculos

Un homúnculo es una criatura pequeña creada a partir de la Sangre y los tejidos del conjurador para llevar a cabo trabajos domésticos o para espiar. Pueden tener muchas capacidades diferentes, como la de volar hasta cierto punto, la de excavar o la de hablar mediante gruñidos. Establecer una conexión psíquica con un homúnculo produce un enlace con la consciencia de su creador. Estas criaturas tienden a ser leales, aunque propensas a las bromas y las diversiones crueles.

Un homúnculo tiene 2 niveles de Salud y 2 puntos en cada Atributo Físico. Cuando es destruido su creador sufre 1 punto de daño agravado no absorbible. Hay que alimentar al homúnculo con 1 punto de Sangre a la semana; de lo contrario, se marchita hasta morir (para más información, ver pág. 149).



Manos de Rutor

Los Tremere Abrazaron a Earl Jeremiah Rutor por sus avances en medicina. Siendo Aprendiz realizó numerosos experimentos sobre Vástagos y aprendió cómo y cuándo se convertía en cenizas una parte amputada de un cuerpo. Mientras era Señor de la Capilla de York inventó el horrible ritual (epónimo) Manos de Rutor. Para crear esta pequeña aberración, el taumaturgo debe arrancarse un ojo, cortarse una mano y unir ambas cosas para construir un espía reseco que se escabulle por los rincones. El ejecutante puede ver a través del ojo, incluso a distancia, y puede dirigir los movimientos de la mano concentrándose.

Al contrario que otros constructos, una mano de Rutor carece de inteligencia o consciencia de sí misma y actúa sólo cuando la dirige su creador. No es tanto una "criatura" como una herramienta. Una mano de Rutor no puede entrar en combate, tiene 1 nivel de Salud y es fácil de destruir (para más información, ver pág. 150).

Diablillos de Sangre

Uno de los constructos menos conocidos fabricados por los Tremere es una criatura conocida como diablillo de sangre. Éste, similar a un homúnculo, es una criatura formada a partir de la sangre y la carne de su creador. En cierto sentido es más inteligente que un homúnculo y es capaz de hablar y razonar de manera simple. Un diablillo de sangre también es mucho más leal y menos propenso a causar problemas a expensas de su amo. Es una criatura humanoide cubierta de placas rojizas similares a las de un armadillo. Los experimentos que condujeron a la creación de los diablillos de sangre se basaron en las propiedades de la Sangre Tzimisce que permite la metamorfosis física y la licuefacción; los diablillos manifiestan esta propensión mediante su capacidad de alterar su forma como gelatina para producir una copia perfecta de cualquier animal o pequeña criatura que haya estudiado.

Un diablillo de sangre tiene 3 niveles de Salud y 2 puntos en cada Atributo Físico. Es inteligente, tiene voluntad propia y, al estar formado a partir de la Sangre de su creador, tiene un Vínculo completo con éste. Posee 3 puntos de Fuerza de Voluntad; gastando uno de ellos puede alterar su forma como la gelatina para adoptar la de cualquier otra criatura de su tamaño. Hay que alimentarlo con 2 puntos de Sangre por semana, si no se marchita y muere (para más información, ver pág. 27-28).

Clones

Los clones, creados por el alquimista Tremere David Witz, eran un intento de captar el secreto de la vida eterna sin la carga del vampirismo. Usando computadoras para cartografiar puntos clave de personalidades individuales y combinando esas investigaciones con Biotaumaturgia, Witz ha creado "clones", homúnculos alquímicos programados

con una simulación de individualidad. Incluso puede dotar a esos clones de memorias limitadas del individuo al que va a sustituir mediante Dominación. Hay una disputa en torno a si estos clones están demasiado cerca de ser una violación del Pacto de Montmartre y, por tanto, el ritual que los crea ha sido enseñado a muy pocos.

Reproducción Asimétrica (Ritual taumatúrgico de nivel cinco)

Cada clon es la réplica precisa de un mortal, un Ghoul o un vampiro. El clon es creado a partir de una plantilla de ADN e impresiones psíquicas obtenidas mediante el estudio y el uso de material genético robado. El clon es perfecto y emocionalmente maleable durante un tiempo, pero en el transcurso de algunos días o semanas comenzarán a manifestarse sutiles imperfecciones en la programación que acabarán por volverlo loco. Si para entonces no ha sido destruido, se rebelará con furia asesina e intentará eliminar a su original (el individuo de quien es una copia) y destruir a su creador.

Sistema: Se tarda tres noches en completar este ritual, para el que el conjurador debe poseer cierta cantidad de material genético del objetivo (como células de la piel o pelo), el cual se destruye durante el proceso. El clon creado por este ritual es un duplicado vivo pero perfecto de su objetivo en todos los aspectos, incluyendo todos los Méritos, Disciplinas y rasgos de personalidad apropiados, pero sólo posee los recuerdos más rudimentarios del individuo que replica. Durante el transcurso de los siete días siguientes, la psicología del clon se vuelve más y más psicótica, y sus Disciplinas u otros Poderes (según sea apropiado) se vuelven muy inestables, hasta que queda irreconocible respecto a su estado original. Si se le permite sobrevivir, en algún momento tras la séptima noche el clon comenzará una ola de asesinatos que sólo acabará con su muerte, preferiblemente tras la muerte del individuo al que debía replicar.

Aunque el clon es una criatura viva y debe comer, beber y respirar, si es el duplicado de un vampiro parecerá ser un vampiro frente a todos los métodos de percepción ordinarios y sobrenaturales.

Shabti Setitas

En el Antiguo Egipto, faraones y sacerdotes eran enterrados rodeados de adoradores, sirvientes y guardianes. A veces esos pobres individuos eran humanos, asesinados para la ocasión. Otras veces los sirvientes y protectores eran shabti. Los shabti (de la palabra egipcia que significa "demandado") son estatuas funerarias ornamentadas encantadas para cobrar vida y servir a su creador.

Creación de los Shabti (Ritual de Hechicería Setita de nivel cinco)

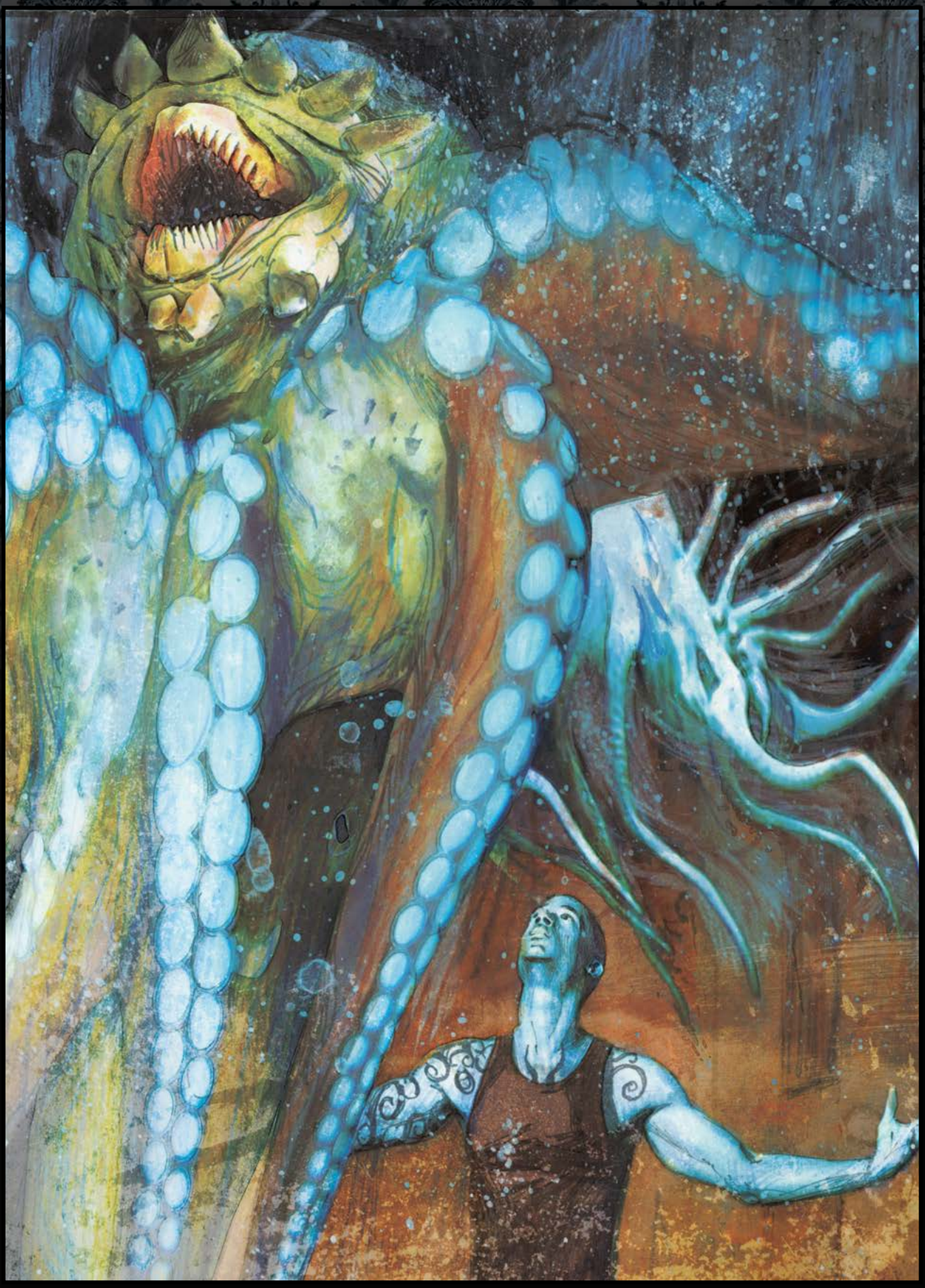
El practicante de Akhu invoca este ritual sobre una estatua perfectamente tallada hecha de oro, madera lacada o petrificada, mármol o algún otro material caro. El taumaturgo recita en egipcio antiguo: «Oh, shabti, si Set me llamare al sueño o si el Sol brillare sobre mis labores, te pido que lleves las arenas de oriente a occidente, y júzgame con Su ojo».

Entonces, el shabti despierta y responde: «Lo haré, en verdad; estaré aquí cuando me llamares».

Desde entonces en adelante, la estatua está habitada por un espíritu funerario consciente. Puede luchar (aunque no volar pese a que la estatua tenga alas), pero no es capaz de hablar ni de comportarse creativamente. A todos los efectos, el shabti es un gólem. Se mueve extremadamente despacio y no es adecuado para las batallas ofensivas, pero es un excelente defensor. Esta criatura es completamente leal a su creador y guardará la forma durmiente del vampiro durante el día (o durante largos períodos de Letargo).

Sistema: La estatua debe ser al menos de tamaño humano (aunque puede hacerse hasta tres veces más grande y ha de tener forma bípeda o la de un animal egipcio) y debe hacerse con al menos Artesanía 4 (y ser razonablemente cara). El jugador del taumaturgo tira Carisma + Ocultismo (dificultad 8). Una vez creado el shabti, el espíritu permanece hasta el siguiente despertar del invocador (tanto si se trata del siguiente anochecer como si es tras cien años de Letargo). En ese momento, la estatua se desmorona convertida en polvo y el espíritu funerario es liberado.

Con independencia de su tamaño o forma, un shabti tiene 4 niveles de Salud, 4 puntos de Fuerza de Voluntad, 6 puntos en cada Atributo Físico y 2 en los demás Atributos. Estos constructos pueden gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad para moverse a la velocidad de paso durante un turno; de lo contrario permanecen estacionarios. No pueden ser objetivos de Poderes mentales y sociales, con la excepción de Poderes que expulsan el espíritu (como Robo del Alma), lo que destruye inmediatamente al shabti.



Capítulo Seis: Los Condenados

«Hay más cosas en el cielo y en la tierra, Horacio, de las que se sueñan en tu filosofía.»

— *Hamlet*, acto I, escena 5, 166-167

De todas las cosas corruptas del mundo, de todos sus malvados y censurables habitantes y actos terribles, las peores son esas monstruosidades que datan del principio de los tiempos. Esas criaturas fueron las instigadoras del mal original: se atrevieron a hacerle la guerra a Dios.

Algunos teólogos afirman que los demonios son simples espíritus, algún tipo de entidad efimérica o quizá poderosos espectros de las Tierras de las Sombras. Las sociedades sobrenaturales tienen sus propias explicaciones basadas en una ristra de leyendas y supersticiones. A veces, descubren que una entidad no es más que eso: una historia. Pero otras veces tratan con una criatura que es exactamente lo que se supone que es: una creación divina caída.

Los verdaderos demonios son monstruosidades traicioneras, desleales y devastadoras sin empatía ni comprensión hacia los humanos. Estos espíritus arrogantes fueron condenados y recluidos al principio de los tiempos. La propia existencia de los demonios es una aberración y la inhalación del infierno tira constantemente de sus corruptos espíritus, intentando sacarlos a rastras del mundo mortal.

Los demonios necesitan adoración para sobrevivir. Para conseguirla, estas criaturas corromperán y destruirán cualquier cosa que se ponga en su camino, incluso unos a otros. Buscan poder y causarán estragos en las almas de mortales y seres sobrenaturales por igual para conseguirlo.

¿Los Caídos?

Los aficionados veteranos podrían preguntarse si este material ata lazos con juegos anteriores como **Demonio: La Caída**. La respuesta es... *quizás*. Pocos Vástagos (si es que hay alguno) comprenden los matices de la Guerra del Cielo y sería difícil para ellos diferenciar a uno de los Caídos de un espíritu natural perverso o incluso de un Espectro especialmente poderoso. En su lugar hemos decidido presentar a los demonios como los Vástagos Infernalistas creen que son, no como los demonios son de verdad. Es muy probable que las criaturas que consideran demonios les estén mintiendo. En tu crónica puede ser cierto algo, todo o nada de todo esto.

La hueste del infierno

El Infernalismo está medrando en el siglo XXI. El mal se extiende y los actos de violencia o terrorismo potencian a estas entidades oscuras y sacian su hambre. La población mortal ya no cree como lo hacía antes, lo que debilita a las criaturas de fe y permite a las entidades demoníacas hacer tratos más fácilmente con los despreocupadamente inconscientes. Los Infernalistas modernos ya no llevan capas negras ni gritan sobre Lucifer mientras asesinan bebés en un templo al estilo de Thulsa Doom. No destacan en absoluto en una multitud ni por su aspecto ni por sus actos.

"Infernalista" es un término genérico aplicado en gran medida por quienes tienen pocos conocimientos. Técnicamente, un Infernalista es cualquiera que estudie, adore o interactúe voluntariamente con demonios. En la Edad Oscura, los verdaderos eruditos y los enemigos de lo infernal clasificaban a los demonistas mortales para poder comprender (y destruir) mejor a cada tipo.

Un *demonólogo* estudia a los demonios y los poderes demoníacos. Normalmente, un individuo de este tipo se interesa por la ciencia teórica, espiritual o intelectual implicada. Un demonólogo no practica la magia necesariamente, no posee Investiduras demoníacas ni pactos y puede no tener ninguna intención de invocar a un demonio o de interactuar con él. Sin embargo, sólo se requiere un mínimo cambio de perspectiva para que un investigador se convierta en practicante activo. La tentación de esas capacidades puede ser arrolladora. No importa en qué se base un demonólogo para justificar su estudio, rastrear y recopilar información es un trampolín potente para el salto al demonismo activo. Muchos de los que en un primer momento aprenden demonología para "identificar lo infernal y combatirlo" acaban cayendo en la tentación.

A un segundo tipo de Infernalista se lo conoce como *esclavo*. Un esclavo es cualquiera que haga un pacto con un demonio, se trate de un único intercambio de poder o de convertirse en un servidor a largo plazo. Un servidor no tiene por qué tener grandes conocimientos de demonología. Podría haber aprendido el nombre verdadero de un demonio por casualidad o haber recibido la ayuda de un verdadero demonista sin saber cómo funciona esa práctica. Un individuo de este tipo podría disfrutar del acuerdo que ha hecho o temer al demonio con el que ha tenido tratos. En cualquier caso, está atrapado; todos los pactos demoníacos son permanentes y no es posible deshacerlos. Como ya está condenado, un esclavo a menudo cae cada vez más en lo infernal con el paso del tiempo. Atraído una y otra vez por la tentación de un poder creciente, el esclavo decide que no le queda nada que perder.

Taumaturgia Oscura

La Taumaturgia Oscura se define expresamente como "hechicería enseñada por demonios". Por tanto, es absoluta, ostentosa y brutalmente maligna. Hay otros elementos en este mismo ámbito: la Disciplina Daimoinon de los Baali, que exige que el usuario invoque nombres demoníacos y pronuncie bendiciones infernales, es diabólica y corrompe el alma del usuario con cada uso. Todos estos Poderes exigen la pérdida de un punto de moralidad cuando se usan por primera vez y constantes tirada de Consciencia cada vez que se usen después de la primera... a menos que el usuario haya cambiado su moralidad por la Senda de las Revelaciones Perversas. Hay algunos ejemplos a partir de la pág. 167.

Los *demonistas* son el tercer y más peligroso tipo de Infernalista. Eruditos, astutos e implacables, invocan activamente a demonios para controlarlos (o adorarlos). La mayoría de los demonistas poseen un amplio espectro de información sobre demonología, pero algunos son especialistas entrenados y dedicados a la adoración y la invocación de una entidad demoníaca concreta. Un demonista practicante es poderoso, tiene grandes conocimientos de Taumaturgia Oscura y normalmente algunas Investiduras. Estos individuos también están conectados con el sistema. Pueden ofrecer al demonio almas ajenas para mantener su poder y, al convertir a otros a la causa del demonio, obtienen su aprobación... y recompensas aún mayores.

Tentación

¿Qué tienta a un vampiro por cuyas venas corre la Sangre de Caín a unirse a las filas de los Infernalistas? Los vampiros ya son inmortales, tienen la capacidad de convertir a otros y poseen increíbles poderes sobrenaturales. Aun así, cuanto más poderosa es una persona, más desea el poder. Siempre hay otros que tienen más: mejor Generación, más influencia, Disciplinas más útiles o más habilidad. Los celos y la envidia son motivaciones poderosas, especialmente en una sociedad tan estancada y opresiva.

Las criaturas infernales son listas. Saben que incluso una mala elección, si es la única opción, puede ser tentadora. Los demonios están totalmente dispuestos a manipular la no-vida

Volúmenes blasfemos

Los tomos verdaderamente blasfemos y diabólicos son extremadamente raros. Puede que informaciones fragmentarias aparezcan aquí y allá en otros códices, y sin duda alguien que desee invocar a un demonio acabará encontrando una forma de hacerlo, pero la información real es costosa de obtener y está celosamente guardada. Los Narradores deberían tener cuidado de limitar enormemente el acceso a (o incluso tener conocimiento de) estos libros para añadir misterio y reforzar el alto coste de esta información.

El más infame texto demonológico es el *Evangelio del Consolador*, también llamado *Evangelio de Menahem*. Este documento presenta a Lucifer y a los demonios del infierno como ángeles esclarecidos que se sacrificaron a sí mismos para educar y elevar a la humanidad. Contiene varios de los nombres demoníacos más poderosos y antiguos, así como rituales de invocación generales.

Otro famoso códice diabólico es el *Libro de Thoth*. El antiguo mito egipcio afirma que sus hechizos ofrecen el control completo sobre la vida y la muerte. Algunos creen que este libro describe ciclos de existencia, una letanía de eones que se alzaron y cayeron antes de la historia registrada. Los Setitas añaden que esos mundos muertos aún existen, al igual que sus señores, pero que sólo un idiota o un loco invocaría a unos poderes tan malignos y primordiales.

Los sueños de Angra Mainyu es el diario del primer Sumo Sacerdote de Baal y, por tanto, es muy reverenciado entre los Baali. Este códice detalla sus rituales más bestiales y acaba con una oscura y reveladora profecía de que los infernales se alzarán para devorar el mundo.

Por último, algunos demonólogos estudian una versión herética del deuterocanónico *Libro de Tobías* que se remonta a la antigua Cartago. La versión que atesoran los demonistas era una copia del texto bíblico original llena de comentarios de mano de Troile y de su amante, Moloch. Esta versión contiene conocimientos infernales sobre Clanes y muchos secretos íntimamente guardados sobre la vida en la antigua ciudad. Los eruditos Brujah afirman con ahínco que el libro es un fraude muy elaborado, pero sigue reapareciendo a lo largo de los siglos.

de un vampiro para hundirlo más y más en sus pérdidas y en la desesperación para llevarlo a una posición indefendible. Una vez su no-vida (o aquello que ama) penda de un hilo, incluso un vampiro humanista u honorable puede ser convencido de servir a demonios usando como moneda el autosacrificio. De hecho, ésos son los que caen más frecuentemente.

Se ha dicho que las Investiduras y la Taumaturgia Oscura son para los perezosos. Ciertamente, esos Poderes se obtienen sin inversión de tiempo o estudio, y habitualmente con poco coste para quienes los esgrimen. Sin embargo, la verdadera ventaja de un Infernalista es que generalmente nadie espera esas habilidades y que el patrón puede romper las reglas de la física, la cultura e incluso las leyes de Dios. La clave para comprender a los demonios es recordar que no son criaturas del mundo de los mortales. Son seres puramente espirituales. Espíritus marchitos, nauseabundos y corruptos, pero puro espíritu al fin y al cabo. Los demonios no están atados por las leyes de la física, como la gravedad, ni reciben daño de las armas mundanas. El único mandato que los gobierna es el vínculo con su cascarón, se trate de la carne de un mortal, el material de un talismán o la tierra y la piedra de una localización permanente.

Con una motivación adecuada, un demonio puede hacer cosas asombrosas. Puede reducir permanentemente la Generación de un vampiro sin las marcas de la Diablerie. Puede traer a alguien de entre los muertos (o eso afirma). Puede pervertir y retorcer la voluntad de otra persona o alterar el tejido del tiempo y el espacio. Puede que esas cosas estén más allá del alcance un vampiro, pero éstos son los Archiduques del Infierno. Hay pocas cosas que una criatura sobrenatural del Mundo de Tinieblas pueda hacer que un Archiduque no pueda imitar. Un esclavo o demonista podría

probar el poder mediante sus Investiduras o aprendiendo Taumaturgia Oscura, pero un demonio puede subvertir la urdimbre del mundo. Y lo hará con mucho gusto.

Por un precio.

Los Archiduques del Infierno

Una vez el Infernalista ha decidido realizar un *foedus* (una palabra antigua que, casualmente, significa tanto "pacto vinculante" como "obscenamente repugnante") con una entidad demoníaca, ¿a quién o qué va a invocar? Si su deseo es pequeño, cualquier demonio menor podrá concedérselo. Si busca verdadero poder, casi con seguridad deberá ofrecerse a uno de los Archiduques del Infierno.

Belial, Señor de la Guerra, prospera entre células terroristas y hombres bomba. Su abyecto odio hacia todas las cosas lo conduce a horribles actos de venganza. Es un demonio de orgullo y tiende a actuar mediante pequeños cultos; aprecia a los mortales con capacidad de destrucción.

El segundo entre los Archiduques del Infierno es Abbadon el Enfermo o Abbadon el Devorador. Es el señor de los placeres carnales. Muchos de sus seguidores cambian sus almas por causas nobles y a menudo se sacrifican por otros. No hay palabras para los tormentos que el Devorador ha creado y, de todos los Archiduques del Infierno, sólo él ha concebido una manera de aniquilar completamente un alma inmortal. Es un poder que guarda celosamente.

La bestia conocida como Dagón posee también muchos otros nombres: Vassago, Leviatán y Behemoth entre otros. Su relicario descansa en India, protegido por generación tras generación de fanáticos. Es un demonio de envidia, un maestro de la organización y la jerarquía que disfruta especialmente de ver sueños y esperanzas convertidos en cenizas. Dagón es un monstruo sutil especializado en ofertas de poder político y económico.

Asmodai (Asmodeo o Asmodeus) ha tenido tratos con vampiros a menudo y se habla mucho de él en la versión herética del *Libro de Tobías*. Sus seguidores dicen que es el más sabio de los duques demoníacos y cuentan leyendas de su perspicacia durante la Guerra de los Ángeles. Suele llamársele "el Entronizado" o "el Hermoso". Ofrece belleza, éxito, fama y todos los dones del orgullo.

Azrael el Asesino es una entidad maliciosa y el más secretista de los Archiduques. Usa artimañas y mentiras para obtener seguidores, engañándolos para que entren a su servicio o convenciéndolos de apostar sus almas al resultado de un juego de azar. Prefiere una forma femenina (aunque los demonios no tienen sexo real) y se ha dicho de él en muchas ocasiones que ha sido destruido, sólo para alzarse una vez más décadas o siglos más tarde. Azrael fue el primero en deambular por los continentes occidentales y en animar a las culturas nativas a practicar juegos de sacrificio y tributos sangrientos.

Entidades demoníacas conocidas

Los Archiduques del Infierno son las fuerzas demoníacas más poderosas y mejor conocidas que asolan la Tierra, pero de ningún modo son las únicas entidades que cierran pactos infernales a cambio de almas inmortales. A continuación se presentan nombres que se han relacionado con la adoración a demonios. Algunos podrían ser vampiros que se hacen pasar por demonios, mientras que otros son puramente míticos, pero todos han sido asociados con la idolatría de lo infernal. Estos no son los "nombres verdaderos" de los demonios, sino simplemente los nombres con los que se llama a esas criaturas más habitualmente. *Caveat emptor* [N.d.T.: En latín, "que el comprador tenga cuidado"].

Namtaru, Esparcidor de Plagas.

Neberu el Profeta.

Rabisu el Vagabundo.

Halaku el Atormentado.

Nikanuuranu de Neberu.

Azaneal el Sacerdote.

Annunaki, la de las Muchas Caras.

Lammasu el Traidor.

Orobas el Glotón.

Apep la Serpiente.

Ba'al el Destructor.

Ba'alat la Ninfa.

Nergal el Enfermo.

Moloch del Puño de Hierro.

Beelzebub, Señor de las Moscas.

Shaitan, el Impostor.

Los Mil Nombres, el Celestial.

Umvak el Enjambre.

Shahlieh, Madre del Enigma.



Llamando a lo infernal

Invocar a un demonio es un proceso delicado. Llevar a cabo esa invocación de forma errónea puede destruir al conjurador... hacer que acabe como el nuevo juguete de un demonio. Sin embargo, no todos los Infernalistas son demonólogos. Algunos son simplemente individuos desesperados sin ningún otro lugar al que dirigirse. Pero entonces, ¿cómo hace un individuo sin instrucción para invocar a una criatura de poder infernal?

Es difícil encontrar a un maestro de demonología. Quienes estudian esos saberes con intenciones oscuras no desean ser encontrados, y quienes los usan para erradicar y combatir demonios son demasiado cautos como para enseñarlos. Es más fácil encontrar un maestro de las Sendas de Taumaturgia no infernales, y mucho menos peligroso... pero un taumaturgo no puede lograr las cosas que un demonio ofrece. Un vampiro que busque "hacer un pacto con el demonio" literalmente debe descubrir el nombre verdadero de un demonio y entonces llevar a cabo el ritual de invocación (y de atadura). El nombre verdadero de un demonio es mucho más que el apelativo que los mortales usan para referirse a él. Es una larga y compleja serie de sílabas que se parece más a una hebra de ADN verbal que a un lenguaje inteligible. Si un demonista sólo tiene una parte del nombre verdadero de un demonio (o si su pronunciación es incorrecta), el hechizo de invocación acabará en desastre.

Los nombres como "Belial" y "Abbadon" son los nombres celestiales de esas criaturas, no los verdaderos. Los nombres celestiales son suficientemente importantes como para llamar la atención de un demonio o forzar a la entidad a responder. Los nombres verdaderos pueden obligar a un demonio a actuar, incluso contra su voluntad.

Cuando se invoca a un demonio, éste aparece en forma de ente espiritual dentro del círculo de atadura. La criatura puede tomar la forma de un pilar de fuego, una monstruosidad etérea, un reflejo frío de la cara del propio invocador, una voluta maloliente de humo sulfuroso, una imagen transparente de alguien del pasado del invocador o alguna otra desconcertante manifestación no física. En esa forma pone a prueba los límites del círculo y lucha contra la voluntad del conjurador.

Una vez la entidad ha comprobado que no puede escapar, el demonio adoptará una forma física para comunicarse más fácilmente con el suplicante. Esta forma puede tener cualquier apariencia, desde un horrible monstruo hasta el aspecto del amor verdadero del invocador. A menudo cambia y se altera mientras habla el demonio, que pone

así a prueba la concentración del ejecutante y aprende su psicología mientras negocian.

Un demonio puede permanecer en el mundo físico sólo durante un rato. Si no se lo ata a un anfitrión, debe regresar al Infierno. Un cuerpo humano sirve durante un tiempo, pero los demonios son asombrosas concentraciones de energía blasfema y el anfitrión de carne se quema rápidamente ante tal trauma. Tras dos o tres días resulta destruido y el demonio regresa al Infierno. Sin embargo, esto le concede al demonio tiempo para enseñar a un suplicante Taumaturgia Oscura o para realizar un servicio físico exigido por el foedus. Aunque pudiera parecer que los cuerpos vampíricos serían residencias más adecuadas (dado que son más robustos que los simples mortales), a los demonios no les gusta poseer a vampiros. La Sangre de Caín bulle con veneno sagrado, ya que porta los efectos indelebles de una maldición impuesta por Dios. Habitar un vampiro es como estar rodeado de vestigios activos de fe. Para el demonio, esas posesiones son extremadamente inadecuadas e incómodas.

Un espíritu demoníaco puede permanecer en el mundo durante más tiempo si se le alberga dentro de un talismán físico. El objeto debe ser realizado específicamente con materiales infrecuentes que sean valiosos y significativos para el demonio, y en él deben grabarse partes del nombre verdadero del demonio, así como inscripciones de atadura y refuerzo. Un demonio puede permanecer casi permanentemente en un objeto de ese tipo (al menos hasta que el talismán sea destruido).

El último método de atar un demonio es ligarlo a un lugar. Un Infernalista puede profanar un lago, un edificio, una arboleda o alguna otra ubicación mediante rituales sangrientos y blasfemos para fijar el espíritu del demonio al entramado del mundo. Hacerlo es extremadamente difícil, pero el resultado también es tremendamente poderoso. Un único cazador con Fe Verdadera podría destruir a un mortal poseído por un demonio y una banda de inquisidores consagrados puede representar una amenaza para un talismán, pero sería necesario un ejército de combatientes santificados para enviar a un demonio vinculado a un lugar de vuelta al Infierno.

Tratos, acuerdos y pactos

Una vez un solicitante y un demonio se encuentran cara a cara, el individuo que desea hacer un trato debe empezar a negociar. Los demonios prefieren traficar con almas, que son la moneda del Infierno y la fuente de su poder eterno. Aceptarán ofertas de sangre, sufrimiento, riqueza o conocimiento prohibido, pero llega un punto en toda negociación en el que un demonio demanda una satisfacción definitiva.

La mayoría de las transacciones entre demonios y esclavos son eso, transacciones. El demonio promete una cosa, el esclavo promete otra y llegan a un acuerdo. No hay que firmarlo todo con sangre ni siempre está implicado el traspaso directo de un alma. Mientras el demonio obtenga algo de poder mediante la transacción, estará extraordinariamente predispuesto a ayudar, especialmente si la "ayuda" podría acabar animando al peticionario a cerrar un trato más permanente.

Una transacción puede adoptar tres formas básicas: servicios acordados, refuerzos o verdaderos foedus. Los tratos son simples convenios verbales; cualquiera de las partes puede escabullirse de ellos si está dispuesta a sufrir la ira de la otra. Los refuerzos suelen darse en intercambios simples entre las partes: habitualmente una parte del alma del solicitante a cambio de una alteración de la realidad o una única Investidura demoníaca permanente. El demonio hace lo que se le pide, toma su paga y se acaba el negocio. Ninguna de las partes puede romper una transacción como ésta. El demonio no puede recuperar lo que ha dado ni devolver el mundo a su estado original... a menos que ambas partes lleguen a un segundo acuerdo a tal efecto. Suele requerir un contrato firmado con sangre, un juramento o algún otro tipo de transacción reforzada sobrenaturalmente. Incluso aunque el individuo no vuelva a practicar nunca el demonismo, ha entregado una parte de su alma al demonio, el cual puede contactarlo, visitarlo y utilizar sus sentidos en cualquier momento, aunque no puede ejercer control.

Un foedus, también llamado pacto verdadero, exige la total consagración del alma de un individuo. Normalmente también implica adorar a un Archiduque (o suficiente poder como para dominar y controlar a un demonio menor). Estos pactos son asociaciones estables entre el solicitante y la entidad demoníaca o una transferencia de poder permanente. El solicitante debe cumplir su papel en beneficio del demonio ininterrumpidamente. Podría tratarse de prohibiciones (incapacidad de pisar en suelo sagrado o de pronunciar el nombre de Cristo) o de servicios activos (sacrificios, convertir a otros u otras ofrendas repetidas). Por su parte, el demonio debe dar poder continuamente al peticionario. Éste es el secreto de la Taumaturgia Oscura: el vampiro, más que utilizar la magia inherente a su Sangre, acude al demonio, que le permite usar su energía infernal. Si el peticionario rompe el foedus o deja de cumplir algún detalle de las prohibiciones o los servicios permanentes, su amo infernal se alzará y lo devorará con furioso regocijo. Si eso ocurre, ningún Poder, hechizo o arma esgrimidos por el peticionario herirá al demonio; la ruptura del juramento ha vuelto a la entidad invulnerable a los esfuerzos de su esclavo.

En el momento en el que un individuo da su consentimiento a un trato, queda marcado como esclavo de ese demonio. Su espíritu portará la marca invisible de su amo, un sello que se hará visible en su alma sólo cuando use los poderes infernales. En cualquier otro momento, la marca pasa inadvertida, incluso para los Poderes que perciben el aura, aunque sí podría ser detectada mediante niveles extraordinarios de Auspex como Visión Kármica (**V20**, pág. 140).

Almas vampíricas

Para forjar un foedus con un demonio, un individuo debe poseer un alma, consciencia y libre albedrío. Esto conduce a otra cuestión: ¿tienen alma los vampiros? Aunque nadie conoce la verdadera disposición de un alma vampírica, se ha probado que los vampiros pueden llevar a cabo rituales de invocación, pueden hacer tratos con demonios y hacer pactos que implican la venta de su alma. Los demonios, al parecer, están dispuestos a correr el riesgo.

Si un vampiro ya está condenado por su naturaleza como no-muerto, ¿cómo puede negociar con algo que no controla? En realidad hay una diferencia entre que un alma esté maldita y que un demonio la reclame. A éste le interesa cosechar tantas almas como sea posible para hacerse poderoso, aunque esas almas estuvieran abocadas al Infierno de todas formas (o quizás especialmente ésas).

Tal y como lo ven los demonios, lo único que es mejor que una galleta es una galleta robada a otro.

Costes y beneficios del Infernalismo

Como criaturas de odio y tormento, los demonios retuercen, profanan y dañan la vida en sí. Un demonio puede causar un terremoto, pero esculpir algo bello en piedra es difícil. Un demonio puede curar las heridas de un mortal, pero para esa curación se requerirá algo como el sacrificio de un niño inocente.

Una vez un individuo hace cualquier tipo de trato con un demonio, se convierte en esclavo. Su amo demoníaco puede entrar en contacto con él, saber dónde está o percibir el mundo a través de sus sentidos sin ni siquiera pedirlo. El alma del individuo queda marcada por el demonio, aunque el sello sea invisible (a menos que el esclavo use sus Poderes infernales). Normalmente, a la esclavitud le sigue la corrupción, y todos los vicios del esclavo comienzan a exacerbarse. Es cada vez más difícil resistir esos impulsos, que se manifiestan en forma de ansias que acabarán por vencer al esclavo y conducirlo al demonismo completo. Cada vez que el esclavo sucumbe a sus vicios, su alma se corrompe un poco más (y si es un vampiro, la Bestia se vuelve más fuerte mientras la Humanidad cede). No importa lo que diga un demonio o cuán pequeño sea el trato que hace un individuo: el demonio obtiene poder poco a poco. La única manera de mantener el control de la propia alma es entregarle al demonio la de otro en su lugar.

El aura de un Infernalista no parece diferente de la de cualquier otro vampiro (o mortal, si es el caso). Sin embargo, cuando un esclavo usa un Poder infernal de cualquier tipo, su aura cambia visiblemente; quienes posean sentidos místicos (Disciplinas y dones demoníacos, al igual que Consciencia) saben que hay fuerzas oscuras en juego. Incluso los mortales normalmente poco sensibles tienen escalofríos.

Ritual de invocación

Este ritual no es taumatúrgico y cualquiera puede realizarlo, mortal o Vástago. Para crear un ritual de invocación o atadura se necesita el nombre celestial o el nombre verdadero del demonio. Además, el demonista debe realizar con éxito extensos cálculos y ritos místicos, lo que puede llevar meses. Mientras un demonio está atado por un ritual de invocación, el demonista puede hacer otros tratos, introducir al demonio en un talismán o realizar otros actos infernales.

Sistema: El jugador hace una tirada extendida de Inteligencia + Demonología por cada semana de investigación y debe acumular una cantidad de éxitos igual a la Fuerza de Voluntad del demonio. Un demonio atado debe obedecer

Nuevo conocimiento experto: Demonología

Aunque las Habilidades Ocultismo y Teología pueden reflejar conocimientos esotéricos y teóricos sobre demonios, para que un personaje sepa secretos demoníacos o cómo se invoca a los infernales éste necesita poseer Demonología. Instituciones como la Iglesia Católica o la Inquisición del Sabbat restringen la circulación de este conocimiento, pero los demonios y sus esclavos la promueven y hacen lo que pueden para asegurarse de que sea posible encontrar versiones censuradas de estos secretos en Internet, en bibliotecas universitarias y garabateadas en los baños de clubes nocturnos.

las peticiones del demonista al pie de la letra durante un día, pero puede retorcer deliberadamente la formulación de esas peticiones para sus propios fines. Si el invocador fracasa en esta tirada, los resultados son catastróficos. Esto puede conducir a la muerte instantánea del conjurador, o peor, el hechizo podría invocar al demonio, pero no conseguir atarlo. Plagas históricas, maldiciones infernales y la liberación de almas poderosas y malvadas son sólo algunas posibilidades.

Investiduras y dones

Las Investiduras y los dones son el resultado de tratos aislados hechos con demonios. No exigen servicio ni interacción a largo plazo, pero para sellarlos sí se necesita un acto manifiestamente malvado. El demonio suele especificar de qué acto se trata durante la negociación. Una vez realizado, el solicitante ha cumplido el trato. La acción siempre requerirá una tirada de Humanidad.

Los demonios no tienen que hacer tratos por Investiduras. También pueden realizar acciones que desgarran el propio tejido de la realidad e incluso reescribir la historia, aunque ese tipo de cosas es costoso. Los demonios especialmente poderosos pueden cambiar un suceso del pasado, reescribiendo así la historia. Pueden conceder prestaciones concretas, como la capacidad de ser mortal por un día o de caminar bajo el Sol durante una semana. Pueden buscar en los abismos del infierno el espíritu de un amado y resucitar a ese individuo en el cuerpo de otro ser (normalmente un recipiente mortal sacrificado). Incluso pueden ofrecer verdadero conocimiento que está más allá del alcance del mundo mortal, como la localización de un Matusalén durmiente o una visión de la antigua Enoch. Sea lo que sea lo que buscas, pueden conseguirlo... o te hacen creer que pueden.

Cada una de las siguientes Investiduras cuesta 3 puntos de Experiencia y exige un acuerdo independiente con un demonio. Representan los juramentos que el personaje le ha hecho a su amo demoníaco, convirtiéndose en su esclavo. Los Narradores deberían tomarse la libertad de inventar sus propias Investiduras apropiadas para sus crónicas. Los personajes no pueden tener más Investiduras que puntos de Fuerza de Voluntad.

Arsenal de la Bestia: Con cada adquisición de esta Investidura, al personaje le crece un arma bestial. Las posibilidades incluyen garras, colmillos, enormes fauces, cuernos, una cola de látigo, veneno, esputos venenosos, espinas y tentáculos. El uso del arma causa un daño letal de Fuerza + 2, pero el usuario puede hacer que cause daño agravado durante una escena gastando un punto de Fuerza de Voluntad.

Contagio: Tocando a una persona y gastando 1 punto de Fuerza de Voluntad, el personaje puede provocarle una enfermedad infecciosa sutil (o curar una enfermedad que haya provocado de esta forma). La enfermedad causa entre 3 y 5 dados de daño contundente al día hasta que el sujeto muere (o cae en Letargo en el caso de un vampiro).

Control deteriorado: Tocando a la víctima deseada y gastando un punto de Fuerza de Voluntad, el personaje provoca que ésta pierda un punto de Autocontrol o Instinto durante el resto de la escena.

Esencia en ceniza: El personaje puede canibalizar su propia alma para obtener poder durante emergencias. El jugador puede gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad permanente para curar dos niveles de daño agravado. Dado que estos sacrificios son permanentes, esta Investidura funciona como último recurso.

Gusano telepático: Con el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad, el personaje hace que un tentáculo de energía mental se deslice al interior del subconsciente del objetivo y yazca durmiente hasta que es activado. Cada vez que el objetivo ve a una persona en concreto, dice su nombre o intenta contactar con ella, un latigazo telepático de dolor y desesperación desgarra su mente. Este ataque usa la Astucia + Intimidación del Infernalista e ignora Poderes de resistencia como Fortaleza, ya que el daño del ataque se sufre en Fuerza de Voluntad, y no en niveles de Salud. El gusano permanece en la mente de la víctima durante un ciclo lunar.

Penitencia de los condenados: Intercambiando una mirada con otro individuo y gastando 1 punto de Sangre, el Infernalista puede forzar al objetivo a hacer una tirada de Convicción (dificultad 6) o evocar su peor recuerdo. Si el objetivo falla, todas sus Virtudes caen a 1 durante la siguiente hora.

Purga de enemistades: Con un toque y el gasto de 1 punto de Sangre, el Infernalista saca a la luz todos los impulsos malignos y viles del objetivo y refuerza sutilmente intolerancias, racismos, elitismo e instintos sádicos primitivos. Los individuos que no pasen una tirada de Autocontrol o Instinto (dificultad 6) quedarán a merced de sus impulsos más bajos durante el resto de la noche. Actuarán según sus inclinaciones más fascistas y tiránicas, condenando a todos los que son "diferentes", y buscarán alcanzar sus objetivos sin compromisos en detrimento de cualquiera que no encaje en su estructura social, con independencia de amistades, favores, alianzas u otras razones para sentir empatía.

Susurros insidiosos: El Infernalista infecta el subconsciente de su objetivo con un toque y el gasto de 2 puntos de Sangre (o 2 niveles de daño letal para demonistas mortales). Éste comenzará a encontrar sus miedos más profundos en cualquier parte: un amigo preocupado está planeando traicionarlo; un desprecio suave se convierte en una vergüenza intolerable; el afecto de un Chiquillo por un compañero se transforma en la verdad incontrovertible de un Vínculo de Sangre forzado. Para resistir este Poder, el objetivo debe pasar una tirada de Conciencia (dificultad 6). Si falla, el efecto dura un número de días igual a la Fuerza de Voluntad del Infernalista.

Los Baali

De todas las Líneas de Sangre vampíricas, un nombre evoca siglos de atrocidad y blasfemia. De la antigua Cartago, donde adoraban a sus amos demoníacos mediante rituales patentes, a la silenciosa propagación del demonismo en las noches actuales, siempre ha habido Baali. Es un culto secretista que se aferra a la atrocidad y los sacrificios y domina hechicerías corruptas que otros apenas pueden imaginar.

Al comienzo había un culto mistérico que comenzó en la ciudad de Ashur, en la tierra ahora llamada Irak. En esa parte de Oriente Próximo, quizá más cerca de Jerusalén, un aquelarre de este culto arrojó cruentos sacrificios humanos a un pozo profundo. Una noche, un vampiro poderoso descubrió esos sacrificios rituales. Lanzó a los sacerdotes al pozo con sus atormentadas víctimas y derramó su Sangre sobre ellos, impulsando a todo lo que había dentro a realizar crueles y enloquecidos actos de venganza y depravación. Tres emergieron del pozo después de que el vampiro se marchase. Ellos fueron los primeros Baali.

Con el tiempo, el más poderoso de los tres Matusalenes Baali construyó una gran fortaleza dentro del profundo cráter que rodeaba el antiguo pozo. Shaitan, como era conocido, reunió a su tribu y la consagró al servicio de lo infernal. La Línea de Sangre aún existe, escondida en la ciudad profanada de Chorazin.

Chorazin, la Ciudad Condenada, acecha en un valle escondido en algún lugar de Oriente Próximo. Algunas leyendas dicen que desde sus ruinas de basalto negro se contempla el mar de Galilea. Otros textos antiguos insinúan que está más cerca de Damasco, o incluso más al sur, cerca de la piedra sagrada de La Meca. Sin duda, el lugar está escondido mediante vastas y poderosas magias infernales más antiguas que la redacción de la Torá. Atadas a esos hechizos hay miles de almas cautivas cuyas almas y cuerpos se han entretejido en las paredes de piedra de la fortaleza. Pocos conocen su existencia y sólo pueden encontrarla los más poderosos hechiceros... y quienes han vendido su alma por ese conocimiento.

Se dice que dos demonios residen efectivamente en la ciudad, aceptan adoración y plegarias y vuelven negro el Sol para que sus súbditos vampíricos puedan seguir adorándolos durante el día. A los pilares de la gigantesca puerta negra de la ciudad se les dio la forma de los rostros de esas dos entidades, Azaneal y Namtaru, para dar la bienvenida a los Baali que habían estado deambulando... y para destruir a los infieles que osasen entrar en Chorazin. El propio Azaneal es una fuente de inspiración para la Línea de Sangre, ya que antaño fue un Baali. Durante los últimos siglos se ha hecho



con los poderes de un demonio, elevándose a sí mismo por la fuerza hasta entrar en la hueste infernal.

Conforme la fe ha comenzado a flaquear en la sociedad moderna, los Baali (al igual que sus amos infernales) se han vuelto más fuertes. Han hecho la guerra a otros grupos Infernalistas y han puesto a demonios menores subyugados al servicio de amos Baali y absorbido a sus esclavos.

Los Veneficti

Un poderoso grupo de magos Infernalistas conocido como el Círculo del Rojo guerreó contra los Baali y fue casi erradicado por éstos. Los últimos y más poderosos hechiceros de este antiguamente dominante aquelarre fueron forzados a jurar lealtad eterna y a entregar su conocimiento y sus almas a la esclavitud a cambio de continuar existiendo. Durante siglos, se ha usado a los magos como sirvientes... y experimentos. Ahora se han convertido en otra cosa.

Los Veneficti, físicamente alterados y cargados de Investiduras permanentes, perduran en forma de algo semejante a los Aparecidos. Son medio inmortales, cadáveres vivientes que se alimentan de voluntad de forma parecida a como los Ghouls se alimentan de Sangre. Jorobados, coriáceos y envueltos con harapos andrajosos, los miembros del Círculo del Rojo practican los más oscuros ritos mágicos y protegen las bibliotecas del interior de la fortaleza de Chorazin.

Entre los más preciados textos de los Veneficti están cinco de los seis volúmenes infernales de los Voleurs d'Enfer, un grupo rival de demonólogos de la Edad Oscura. Aún buscan el último y más poderoso códice, que desapareció poco después de la muerte de un famoso ladrón infernal llamado Artaud de Pontmolain.

Secretos de los Antiguos

Los Baali han sido demonistas más tiempo que cualquier otra criatura del planeta y ya estaban reuniendo saber infernal antes de que su progenitor los arrojase al antiguo pozo. Algunos de esos primeros demonistas todavía existen y yacen en Letargo bajo la ciudad de basalto de Chorazin. Sus cuerpos descansan en cubas de hierro en una tierra que se ha profanado tanto que humea con el calor del mismísimo Infierno. Estos enormemente viejos Antiguos del Clan guardan secretos por los que muchos venderían sus almas: nombres verdaderos que nunca han sido pronunciados, verdades sobre la época anterior al diluvio y los secretos de la antigua Cartago. Incluso se dice que una Anciana Baali vendió su alma al propio Lucifer; es la única demonista conocida que sirve al Lucero del Alba y no a un simple miembro de su ejército. Incluso podría ser capaz de comulgar con Lucifer y compartir su sabiduría, e incluso el conocimiento de la faz de Dios.

Ganancias del Infierno

Mientras que las criaturas que conceden estos Poderes son descaradamente malignas, los Infernalistas no tienen que serlo necesariamente. Un vampiro puede aportar numerosos argumentos sobre excepciones o sobre cómo sus acciones han servido a un bien mayor. Sin embargo, al final las excusas no importan. Hiciste un trato y tienes que pagar el precio.

Una vez cerrado un acuerdo, no hay vuelta atrás. Nada puede eliminar la mácula del Infernalismo del alma de una criatura. Trabajar contra las limitaciones de una transacción es un billete hacia una existencia muy, muy corta, y no redimirá tu alma. Como Infernalista, tienes la elección: la de escoger entre "servir a tu malvado amo" o "morir en medio de tremendos dolores".

Por tanto, los Narradores deberían usar esos contratos con moderación. Los personajes aliados con lo infernal han firmado para recorrer un corto camino hacia el retiro como personajes jugadores o la muerte, y es casi imposible encontrar una vía de escape que no sea matar al demonio con el que tienes el contrato. Los personajes con Poderes infernales en ocasiones pueden dar lugar a interesantes dilemas faustianos, pero a menudo son más adecuados como antagonistas.

La Inquisición del Sabbat

La Inquisición del Sabbat fue fundada para acabar con el Infernalismo y la Senda de las Revelaciones Perversas en el interior de la Espada de Caín. Con los años, su autoridad se amplió hacia el nebuloso reino de la pureza religiosa y determina qué es herejía y qué no en la Secta. Los Inquisidores también supervisan y sancionan a los practicantes de Taumaturgia de la misma.

Los poderes de la Inquisición se basan en dos artículos del Código de Milán (**V20**, pág. 41). Al representar los "métodos aceptados" permanentemente para tratar esos asuntos, posee el derecho de actuar contra Infernalistas y herejes. Los miembros de la Inquisición pueden detener y

destruir a voluntad, mientras sean capaces de demostrar la culpabilidad del sujeto.

Algunos Sabbat sólo siguen de boquilla a Caín y las tendencias religiosas de la Secta, pero los miembros de la Inquisición son fanáticos en sus funciones y en su creencia de que su lucha es justa, aunque esto no siempre signifique que un Inquisidor en concreto sea profundamente religioso. Es sólo que han visto suficientes muestras de lo infernal como para ser integristas e inamovibles en su causa.

En general, la concentración en la religión de la Inquisición es mucho más intensa que en cualquier otro grupo de la Iglesia del Padre Oscuro. La Inquisición obedece al Regente, quien ostenta la supervisión directa y personal de todos los casos. El Consistorio tiene el derecho de convocar a Inquisidores y pedirles que centren su atención en un individuo determinado, pero no puede impartir órdenes a la Inquisición. La mayoría de los miembros de la Secta los temen y los desprecian por el poder que esgrimen. La orden también mantiene una enconada rivalidad con la Mano Negra que se remonta a hace cien años. Los Inquisidores no ocultan sus sospechas respecto al secretismo de la Mano Negra, y muchos de sus miembros creen que la Mano es culpable de amparar a herejes en sus filas.

La Inquisición se debate entre la adquisición de poder político y el cumplimiento apolítico de sus deberes. Opera bajo el mandato expreso del Regente de permanecer neutral en todos los asuntos políticos de la Secta. Sin embargo, si desdeñan la política por completo, serán empujados a la oscuridad por la Mano Negra, que aprovecha toda oportunidad de degradar la autoridad y la reputación de la Inquisición. Como parte de su respuesta, a los Inquisidores les encanta sacar del armario a miembros de la Mano escondidos en el Sabbat y hacer deliberadamente que esos agentes se revelen ante sus hermanos y hermanas de Secta.

Compromisos

Los Infernalistas deben ser muy cautelosos en el Sabbat. Al contrario que otras Sectas, ésta lleva descubriéndolos y destruyéndolos mucho tiempo; la Espada de Caín está bien guardada contra esa corrupción. Aun así, los demonistas consiguen infiltrarse e incluso arrastrar a otros al servicio de sus demonios

La proliferación natural de la maldad en la Secta obstaculiza las labores de la Inquisición. Los miembros de la Espada de Caín gozan de la atrocidad y las negras acciones de un Infernalista rara vez parecen extraordinarias. Los Sabbat son libres de decir lo que piensan, de modo que ¿cómo puede un juez determinar la diferencia entre un Lealista y un verdadero hereje? Los Tzimisce crean Ritae a partir de los restos de una criatura llamada Kupala que muestra todos los signos de ser un demonio... pero la Inquisición no puede permitirse hacer esa acusación para que los Auctoritas Ritae no se vean comprometidos y la Secta en su conjunto no caiga. Los místicos Lasombra hablan del Abismo como si se tratase de un dios capaz de rivalizar con el que maldijo a Caín y mantienen su conocimiento vigilado. Incluso algunos miembros de alto rango de la Mano Negra practican herejías silenciosas y personales. Los miembros de la Inquisición deben andarse con cuidado.

Por su parte, la Taumaturgia es valiosa, aunque la mayoría de las prácticas mágicas representen pecados de algún tipo contra dogmas centrales del Sabbat. Si la Inquisición declara formalmente que Kupala es un demonio, entonces los Ritae serían demoníacos por naturaleza y todos los miembros de la Secta deberían ser destruidos por practicar el Infernalismo. Los místicos del Abismo luchan una guerra de influencia para evitar ser acusados, prestan ayuda incondicional a la Inquisición y describen sus estudios de la forma más benigna posible. La hipocresía de esos consentimientos da alas a todavía más desconfianza.

Aparte de la desesperación, la lujuria, la envidia y la avaricia que a menudo tientan a los vampiros a dirigirse hacia lo infernal, los miembros del Sabbat se enfrentan a otro persuasivo argumento desde las filas de los Infernalistas. La hueste infernal, como el propio Caín, se negó a ser esclavizada por poder alguno. Afirman comprender la naturaleza de los sacrificios hechos por la libertad y predican que los demonios odian a los Antediluvianos con pasión ardiente; por tanto, dicen, el enemigo de mi enemigo debería ser mi aliado... por no decir mi amigo.

Herejes

El Sabbat está plagado de doctrinas heréticas. En resumen, cualquier creencia que propugne reverenciar a los Antediluvianos, esclavizar a otros, interactuar con lo infernal, fomentar los Vínculos de Sangre (excepto la Vaulderie), abandonar los Ritae o predicar contra Caín son heréticas. Quienes tratan con Setitas (los cuales adoran a su Antediluviado como a un Dios) son herejes. Los esclavos también son técnicamente inaceptables, al igual que los Antediluvianos (lo que, por extensión, afecta a todos los vampiros de la Camarilla). Durante el último siglo y algo más, la Inquisición ha declarado que ciertas Sendas son heréticas: la Senda de las Revelaciones Perversas, la Senda de Tifón, la Senda de Sutekh, la Senda de Lilith y la Senda de la Sangre. Incluso la Senda de la Noche del Clan Lasombra está al borde de la declaración de herejía.

A veces, a los seguidores de esas Sendas heréticas se les da la oportunidad de convertirse a una moralidad más aceptable y de realizar actos de contrición por sus pecados contra la fe. Lo normal es que sean destruidos sin más.



Ciertos textos y creencias aberrantes e infrecuentes de la Edad Oscura o de la antigüedad también se consideran heréticos. Los escritos gnósticos de la Herejía Cainita, en particular el *Libro de la Sangre radiante* (también conocido como *Euagetaematikon*) pertenecen a esa clase. Estos libros abrazan la idea de que los vampiros son divinos y están infundidos de divinidad religiosa. Promueven la creencia de que la Vitae vampírica está maldita por Dios, y por tanto es sagrada y santa, y que Dios marcó a Caín con la maldición para mostrar que era su sucesor al Trono del Cielo.

Otro texto, el *Evangelio de Laodice*, también se considera herético. Este libro detalla los orígenes de una Senda llamada Camino del Cielo, y afirma que es la única Senda que los vampiros deberían seguir. El libro afirma que su sistema de moralidad se basa en que Caín sacrificó a su hermano Abel, y algunas versiones postulan que quienes siguen el Camino del Cielo serán perdonados por Dios tras la Muerte Definitiva.

Por último, cualquiera que sea encontrado en posesión de conocimiento o información sobre la Golconda (un estado que es una blasfema traición a la condición vampírica) es quemado por hereje. Los herejes condenados siempre son destruidos, normalmente mediante el fuego.

La Inquisición también se opone a la práctica de la Diablerie desenfrenada o constante dentro de la Secta, argumentando que la práctica repetida del Amaranto crea una adicción incontrolable. Un acto de Diablerie aislado es tolerable. Incluso el victorioso consumo ocasional del alma de un enemigo para beneficio de la Secta es aceptable, pero los individuos que desean ganar poder alimentándose de almas sin hacer distinciones llegan con demasiada facilidad a comprarlas y venderlas en pactos demoníacos. La Diablerie socava la ética de los Cainitas.

La Inquisición vigila a quienes Diabolizan activamente. Investigan a quienes lo hacen más de una vez al año al sospechar que los escrúpulos de un individuo como ése pueden quedar comprometidos demasiado fácilmente tras tales golpes a su moralidad. Algunos Inquisidores presentan la prueba circunstancial de que todos los Infernalistas establecidos son Diabolistas habituales para insistir en que lo contrario normalmente también es cierto. Esta posición se considera extrema en el resto de la Secta y ha llevado a muchas disputas, particularmente entre la Inquisición y la Mano Negra.

Estructura

La Inquisición tiene una jerarquía clara. En el vértice hay una Gran Inquisidora que tiene bajo su autoridad a Jueces Inquisidores, Vigilantes y Caballeros Inquisidores. El Regente nombra al Gran Inquisidor y puede relevarlo

de ese puesto en cualquier momento. Además, el Regente nombra a un enviado ajeno a la Inquisición para supervisar la orden en su nombre.

Jueces y Caballeros Inquisidores son siempre miembros de manadas nómadas exclusivas de Inquisidores, aunque esto está empezando a cambiar. Recientemente, algunas Diócesis asediadas por agentes infernales han pedido que algunos Inquisidores se integren en manadas ya fundadas. La Inquisición está concediendo ese deseo a regañadientes.

Una manada típica de la Inquisición está formada por cinco miembros: tres Jueces Inquisidores y dos Caballeros Inquisidores. Normalmente, el Juez más veterano lidera la manada y ostenta la posición de Ductus. Los Vigilantes, habitualmente Jueces retirados, supervisan a esos agentes de campo desde una fortaleza llamada Santo Oficio en un lugar secreto que es el corazón de la Secta. En Santo Oficio, la Gran Inquisidora realiza sus tareas y la Inquisición mantiene bibliotecas que contienen el conocimiento obtenido. Además, todas las acusaciones, investigaciones, juicios y ejecuciones se registran meticulosamente. Todas las manadas de Inquisidores tienen un volumen dedicado a sus actividades a lo largo de los siglos y no hay detalle tan nimio como para no ser consignado.

En la Inquisición están representados muchos Clanes, aunque algunos son más frecuentes que otros. Los más comunes son los Cruzados de los Ventrue Antitribu, quienes tienden hacia los puestos de poder. El resto de la orden está compuesta en su inmensa mayoría por Lasombra, Tzimisce y Toreador Antitribu.

Es difícil manipular a miembros de la Inquisición debido a su fanática adherencia a la fe del Padre Oscuro, Caín. Son exigentes en sus criterios respecto al pecado, la redención, la condenación y la lealtad a los principios de Caín. Los miembros de la orden tienden a seguir la Senda del Acuerdo Honorable, pero hay unos pocos seguidores de las Sendas de Caín y de los Cátaros (y unas cuantas extrañas variaciones de la Senda de la Noche). Los Inquisidores deben ser capaces de juzgar con justicia, mantener un estricto enfoque religioso y obedecer las órdenes de quienes reconocen su divina maldad. Además, hay que señalar que todas esas Sendas tienden al fanatismo y tienen una visión sombría de la política.

Extrañamente, también hay Heraldos de las Calaveras en la Inquisición. Estos reclutas son particularmente fanáticos y usan antiguos métodos de tortura para descubrir la corrupción infernal entre sus filas. Incluso se apodan a sí mismos "Inquisidores Lazarenos" para distinguir sus métodos de los de sus compañeros menos perceptivos. Se sospecha que algunos de esos vampiros están buscando a una entidad demoníaca en particular, pero no se sabe por qué, ni qué interés o venganza impulsa un fervor tan intenso.

Autoridad

Los Inquisidores viajan rutinariamente por los territorios del Sabbat y a menudo presiden ritos o participan en los castigos de la Secta. Tienen la libertad de escrutar los negocios de cualquier Cainita en busca de pruebas de desviaciones ideológicas que puedan suponer una amenaza para la Secta y esgrimen esa autoridad con mano dura.

La Inquisición tiene la reputación de ser cruel, lo que es una hazaña entre aquéllos que se consideran a sí mismos monstruos. En el pasado, se podía identificar a los miembros de la Inquisición por sus túnicas rojas y relicarios de hierro oficiales. En las noches actuales, los Inquisidores siguen llevando relicarios, pero las túnicas a menudo han sido sustituidas por ropas modernas (aunque los toques en color escarlata sigan siendo universales).

Por lo general, los Caballeros de una manada entran en una Archidiócesis sin anunciarse, por delante de los demás Inquisidores. Después de que los Caballeros hayan realizado investigaciones preliminares, los siguen los Jueces, que llegan con toda su terrorífica pompa. Los Inquisidores pasan el tiempo investigando a los Sabbat locales, revisando la historia y los antecedentes de individuos y manadas entre una y dos semanas antes de acabar (casi siempre) sus esfuerzos con una acusación formal y un juicio. Existe la sospecha generalizada de que a veces los Inquisidores ponen en escena deliberadamente juicios con veredictos de "no culpable" para extender en el Sabbat cierta esperanza y confianza en su supuesta imparcialidad.

Los Inquisidores a menudo usan ceremonias como arma; a veces hacen acusaciones inmediatamente después del clímax de un Ritus. Si algún miembro del territorio huye tras la llegada de la Inquisición o durante su período de investigaciones, los Caballeros tienen total autoridad para dictar sentencia de inmediato y destruir a ese vampiro.

Juicios

La Inquisición tiene el poder sin precedentes de acusar, interrogar y juzgar en casos de herejía e Infernalismo. Un Inquisidor puede acusar a cualquier miembro del Sabbat excepto al Regente y puede arrestar a cualquier acusado. El Sacerdote del individuo debe estar presente para ser testigo del interrogatorio, el juicio y su destrucción, y puede defenderlo. Lo normal es que la Inquisición prefiera los juicios públicos y que se lleven a cabo con toda la pompa y el boato que el Sabbat pueda reunir.

La Inquisición escucha todas las acusaciones presentadas por un miembro de la Secta, pero es conocida por hacer pasar tanto al acusado como al acusador por grados similares de torturador interrogatorio. Mientras los Jueces realizan el interrogatorio, los Caballeros vigilan el resto de la Secta.

Si los cargos son de herejía y no incluyen el Infernalismo, el acusado puede pedir una ordalía como prueba de su inocencia o alguna forma de contrición. Sin embargo, el Inquisidor no está obligado a conceder esa petición.

La ilusión de imparcialidad en la justicia es importante, pero es raro que un Inquisidor lleve a juicio a un miembro de la Secta a menos que tenga la certeza de que se encontrará algo. Normalmente, el Juez Inquisidor de mayor rango actúa como juez en el juicio, mientras que otro Inquisidor, Juez o Caballero, actúa como la acusación. En casos especialmente destacados o notorios, se formará un tribunal de tres Inquisidores (nunca de la misma manada) que atenderán el caso y dictarán un veredicto unificado.

A un individuo que haya sido investigado y cuya ausencia de la mancha de lo infernal (o de herejía) haya sido establecida se le entrega un escrito de inocencia llamado *ad cautelum*. Un *ad cautelum* es un documento ornamentado hecho de pergamino de piel y con palabras escritas con sangre y ceniza cuyos detalles especifican los crímenes y la inocencia del individuo respecto a ellos en el momento de la creación del escrito. Se sella con la marca del Inquisidor y el sello de su relicario en cera de color rojo sangre. La seguridad del escrito dura tres meses, durante los cuales se espera que el individuo se muestre penitente y expíe cualesquiera otros pecados que haya cometido contra la fe. Una vez expira el *ad cautelum*, el individuo deja de estar protegido por la Inquisición. Debe ser vigilado como cualquier otro miembro de la Secta y puede ser investigado de nuevo si surgen nuevas evidencias.

Si se le encuentra culpable, el acusado es torturado y ejecutado. A los herejes se los mata de formas espantosas, mientras que la sentencia por Infernalismo siempre es la muerte en la hoguera. Estos castigos son públicos para revitalizar el miedo de la Secta y animar a los otros miembros a evitar un destino semejante.

Independientemente del resultado del proceso, el Regente revisa todos los juicios. Si encuentra que las acusaciones de herejía o Infernalismo han provocado la muerte de un Sabbat inocente de ambos, el Juez Inquisidor que administró el castigo es destruido por incompetencia.

Mecánicas

Relicarios de hierro

El relicario de hierro de un Inquisidor es su identificación oficial y es el Regente quien lo otorga directamente. También sirve como objeto sagrado sobre el que los Inquisidores (y otros individuos) deben jurar la verdad (aunque no tiene capacidad de reforzar ese juramento). Físicamente, el relicario es una versión estilizada del símbolo del Sabbat forjada en hierro. Se puede agarrar y esgrimir como una daga y a menudo posee espinas afiladas o superficies cortantes.

Inquisidores infernales

Hay una vieja leyenda urbana en el Sabbat sobre el descubrimiento de un Inquisidor que era un Infernalista en secreto. Escandaloso... pero, aunque posible, es improbable.

Los Vigilantes controlan constantemente a los Inquisidores y los agentes del Regente supervisan a la Inquisición. Sería casi imposible que uno de ellos se convirtiera en Infernalista o mantuviese alguna relación con una criatura demoníaca sin ser destruido por sus compañeros o los agentes del Regente. La Inquisición también guarda registros, sangre y anotaciones de todos los Inquisidores activos en Santo Oficio para asegurarse de que eso no ocurra. La Secta es muy consciente de que los Inquisidores son los que más saben de estas cosas y los vigilan constantemente para que el conocimiento no se convierta en aplicación práctica.

En algunas crónicas o para algunos Inquisidores, el relicario de hierro podría además otorgar a su portador algunos de los Poderes de la Fe Verdadera. Cada relicario es único y los de los Inquisidores caídos son destruidos. El Regente sostiene todos los relicarios antes de entregarlos a un Inquisidor, de modo que la conexión con el Regente pueda sentirse con Auspex para probar que el objeto no es una falsificación.

Animus Ligature

Prerrequisitos: Auspex • • y Taumaturgia •

Este Poder permite a un Inquisidor detectar signos de vínculos profundos en el aura de un individuo. Vinculi, Vínculos de Sangre, códigos de honor, tratos en torno al alma y juramentos se reflejan como destellos dorados que brillan más o menos según la intensidad del vínculo. Si los destellos reflejan lazos de sangre, el Inquisidor recibirá una impresión visual del otro individuo del enlace (aunque, obviamente, no percibirá lo que siente el segundo individuo ni de si el Vínculo es mutuo). Si el destello refleja un juramento o un código de honor, el Inquisidor sólo tendrá una sensación de que el objetivo toma una promesa, un juramento o una deuda muy en serio, no de si ese vínculo es infernal o a quién fue hecha la promesa.

Sistema: Después de que el personaje observe al objetivo durante al menos unos cuantos segundos, el jugador tira Percepción + Empatía (dificultad 8). Un fallo indica que los destellos no son tan claros como para distinguirlos individualmente del resto del aura del sujeto. Este Poder muestra pactos infernales, pero no los diferencia de ninguna manera de cualquier otro juramento o código de honor. Los destellos de los Vínculos de Sangre y los Vinculi son claros, pero determinar por qué hay otros destellos en el aura del objetivo es labor del Inquisidor.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.

Los Josianos

«Y Él le dijo a Josías: "Derriba su reino, pues me han abandonado y han adorado a los demonios. No han caminado por el sendero que les marqué ni han hecho lo que es justo a mis ojos".»

Aunque lo infernal es más antiguo que los registros históricos, el Sabbat no estableció una Inquisición hasta el siglo XIX. A la Camarilla le llevó casi el mismo tiempo aceptar el genuino peligro representado por los demonistas. Los Josianos, llamados así por el rey bíblico Josías, quien puso fin a los sacrificios a Moloch en el valle de Gehenna, forman una orden de Arcontes que se centran en eliminar los diferentes cultos de la Gehenna y de Infernalistas de la Camarilla. Su misión es extirpar la herejía, defender la Camarilla contra la corrupción demoníaca y hacerse con textos y prácticas sobre la Gehenna (y estudiarlos) para la remota posibilidad de que esos cultos tuvieran razón.

En tiempos antiguos

La historia de los Arcontes Josianos comienza en un lugar extraño, durante el ascenso de Cartago. Los Brujah hablan de la ciudad como de un glorioso imperio en el que mortales y vampiros vivían en paz, y eso es cierto, aunque omiten las partes oscuras del relato. Cartago también era la sede de un degenerado culto de sangre. Allí también moraban Assamitas que actuaban como jueces y mantenían la paz. Se adoraba a Baal y otras entidades infernales en templos esculpidos en obsidiana y bañados en sangre.

Tras la segunda guerra púnica, Tryphosa, la vidente Malkavian, tuvo visiones de Infernalismo y corrupción en Cartago. Se dirigió a los Ventrue de Roma y demandó que se destruyese la ciudad antes de que el mal de los Baali se extendiese más. Los Ventrue, enconados rivales de los Brujah, aceptaron el desafío. En alianza con los Malkavian y los Toreador, las fuerzas de los Ventrue asaltaron la ciudad y lucharon contra las fuerzas unidas de los Brujah, los Assamitas y los Baali.

Desde ese día, una pequeña coterie de Antiguos de esos tres Clanes (Ventrue, Malkavian y Toreador) ha hecho su oficio la búsqueda y destrucción de Infernalistas y adoradores de demonios allá donde se encuentren. Estos grupos los organizaron al principio el Ventrue Lysander, un Matusalén Toreador africano llamado Adanaya y la Malkavian Tryphosa (hasta su supuesta destrucción) junto con el apoyo de muchos otros implicados en la caída de Cartago. Escogieron esta línea de acción no por un deber hacia la fe sagrada, sino por sus propios motivos: venganza personal, miedo a los Infernalistas y odio hacia los Baali. Como todos los Antiguos de ese tiempo, no luchaban personalmente, sino que trabajaban en secreto mediante sus descendientes y otros vampiros Vinculados por Sangre.

Desde entonces, quienes han servido a esos poderosos Antiguos han continuado con la erradicación del demonismo allá donde lo descubrían. Mientras los Príncipes se alzaban y caían, durante la Revuelta Anarquista y la formación de la Camarilla, la época victoriana y la era moderna, estos linajes han continuado con sus esfuerzos en secreto. Han mantenido contacto unos con otros a lo largo de los siglos y trabajado para eliminar la corrupción de lo infernal.

Arcontes inadaptados

En 1764 el Círculo Interior de la Camarilla se reunió oficialmente por vigésimo segunda vez. Los clubes del fuego infernal de Londres [N.d.T..: Sociedades elitistas hedonistas inglesas] eran extremadamente populares en la sociedad mortal y la decadente fascinación por el ocultismo también estaba influyendo en la cultura de la Estirpe. El control de la Iglesia sobre Europa estaba en declive y el misticismo y la superstición luchaban contra la fe. La Camarilla estaba repleta de doctrinas heréticas, coteries decadentes y cultos pseudorreligiosos. Para combatir todo esto, el Círculo Interior fundó un grupo de Arcontes a los que se les encomendó la tarea de erradicar cultos y herejías. Se rumorea que fue la Tremere Meerlinda quien acuñó el término "Josianos" como referencia a la historia bíblica y les confió esta misión secreta.

La antigua coterie anticartaginesa descubrió a los Josianos y su misión encubierta y sintieron un interés que los llevó a colocar a sus sirvientes y sucesores en esta rama de los Arcontes para, de hecho, usar los recursos de la Camarilla para sus propios fines. Abrazaron a Chiquillos e hicieron entrar en juego a peones y silenciosamente les proporcionaron la instrucción y las capacidades que necesitarían para cazar lo infernal y poner al descubierto cultos de la Gehenna dentro de la Secta.

La Revolución Industrial señaló varios trastornos en la Camarilla. El mundo estaba cambiando rápidamente y el estancamiento de los Antiguos se hacía cada vez más patente. Aunque los Josianos actuaban de forma admirable, el apoyo del Círculo Interior flaqueaba y pronto la atención de los Justicar (y

sus recursos) se desplazaron al sostenimiento de otros asuntos. Conforme los sirvientes de lo infernal resultaban cada vez más difíciles de encontrar, los Josianos perdieron su esencia y su número mermó. Su efectividad se vio a menudo obstaculizada por la política y las luchas internas de la Camarilla.

Durante más de un siglo, los Josianos trabajaron por su cuenta siguiendo el liderazgo de una Antigua Ventrue, la Arconte Margause Devereaux, y su Servire, Henri d'Acquitaine, del Clan Malkavian. Devereaux fue nombrada Preboste de la Orden Josiana y se hizo cargo oficialmente de la unidad. Sin embargo, para mantener la misión de la orden en secreto, nunca se han alabado sus esfuerzos y sus éxitos se ocultan de la mayoría de la Secta.

Para el año 1999, los Josianos y su misión secreta en la Secta habían sido olvidados casi por completo, dejados de lado ante asuntos más urgentes. Los que formaban parte de la orden continuaban cumpliendo con sus deberes, aunque en gran medida sin supervisión y sin apoyo. Los Príncipes que llegaban a conocer el término "Josianos" los consideraban poco más que Arcontes inadaptados; chiflados y excéntricos que no obtienen consideración de los miembros prominentes de la sociedad. Si no hubiera sido por el trabajo personal de la Arconte Devereaux para mantener en funcionamiento a los Josianos, la orden podría haberse deshecho y quedado completamente olvidada.

Estructura

Los Arcontes Josianos trabajan discretamente y mantienen su efectividad como agentes encubiertos cambiando sus identidades cada cierto tiempo. Siempre actúan en parejas: un Arconte y un Servire. Normalmente, ambos están entrenados en muchas habilidades diferentes y trabajan realizando todo tipo de labores. Todo Josiano debe estar preparado para infiltrarse, investigar y defenderse a sí mismo con el mínimo apoyo de sus superiores u otros Arcontes. Esto puede hacerlo parecer más débil que otros Arcontes, pero sus conocimientos son superiores a los de sus colegas.

Para ser reclutado como Josiano no se exige una combinación de habilidades determinada, aunque la mayoría de los nuevos miembros ya están familiarizados con una buena parte del saber nodista e infernal. Un individuo que es descubierto en posesión de gran cantidad de información sobre demonología tiene dos opciones: unirse a los Josianos o morir como hereje. Por desgracia, la decisión la toma el Josiano que lleva la investigación, no el individuo escrutado. Están unidos por su objetivo, no por su habilidad. Los líderes de la orden usan las oportunidades que presentan sus operaciones para estudiar el acervo y las prácticas de esos cultos, lo que convierte a la Arconte Devereaux en uno de los principales eruditos en los mitos de Caín, los saberes de la Estirpe y la teología ocultista.

A los Josianos se les permite reunir y conservar conocimientos personales sobre esas herejías, aunque tienen prohibido guardar relatos escritos de sus actividades o bibliotecas personales compuestas de ese material. Se les autoriza tácitamente a trabajar con "agentes despreciables" en sus investigaciones (lo que incluye tanto no vampiros como miembros del Sabbat e independientes herejes). Incluso se sabe que durante la caza a un Infernalista Ventrue los Josianos se coordinaron con una manada del Sabbat que reconoció la magnitud de la amenaza que representaba esa criatura.

Autoridad

Aunque las Tradiciones de la Camarilla no prohíben expresamente el Infernalismo, el acta del Círculo Interior es clara. Los vampiros humanistas detestan esas prácticas y todos los actos relacionados con la demonología. Esas actividades e Investiduras se consideran una ruptura de la Mascarada y una amenaza a la seguridad de la Secta. Es necesario eliminar con extrema hostilidad a quienes practican el Infernalismo y a los cultos dedicados al acervo y los conocimientos sobre la Gehenna. Los Príncipes a los que se descubre protegiendo a unos u otros normalmente son destruidos.

En una investigación normal, el Josiano y su Servire trabajan en equipo; habitualmente uno se infiltra y el otro mantiene un lugar seguro y presta apoyo. Cuando se descubre un culto o se localiza a un Infernalista, el Josiano tiene la autoridad de destruir al individuo... aunque la política en la Camarilla puede complicar el hecho de usar esa autoridad.

En esas circunstancias, un Josiano puede pedir la asistencia del Príncipe local. Si las fuerzas del lugar son inadecuadas o no son de fiar, el Josiano puede llamar a más Arcontes (normalmente otros Josianos, pero no siempre). Técnicamente, la Tradición del Dominio implica que a un Príncipe no se le puede obligar a ayudar. Sin embargo, la mayoría de los Príncipes son suficientemente inteligentes como para percatarse de que, si no se muestran dóciles inmediatamente y de manera entusiasta, se les podría acusar de refugiar a herejes... o de serlo ellos mismos.

Sobre el papel, un Josiano tiene la autoridad de poner un dominio completo bajo asedio, aunque hacer algo así sin duda sería tentar a la suerte. También está entre sus atribuciones la de decretar que todos los Vástagos de ese dominio se han convertido en impíos. Los vampiros impíos no pueden poseer estatus ni posición, se cancelan todos los favores que se les deben y pueden ser destruidos fuera de las Tradiciones como si se hubiera declarado una Caza de Sangre sobre ellos. Si cualquier vampiro con el estatus de impío se presenta inmediatamente ante un Justicar (o cualquier Arconte), puede probarse su inocencia y él puede ser absuelto y recuperar su posición. Sin embargo, nadie conoce ningún caso en el que se haya aplicado esta atribución y hay vampiros que dudan de la validez de una

política tan opresora. Aun así, el Círculo Interior nunca ha desmentido la reclamación que los Josianos hacen de este nivel de autoridad.

El Círculo Interior sabe perfectamente que la Camarilla podría hundirse desde los cimientos si se corriese la voz de que se ha descubierto que los "mitos" de la Gehenna son ciertos. Aunque deben permitir cierto grado de conformidad sobre el hecho de que la Tercera Generación existió (después de todo, algunos de esos Ancianos fueron sus Sires), mantienen un estricto control sobre la idea de que los Antediluvianos se despertarán y matarán a todos los vampiros o la de que hay algún tipo de "fin de los tiempos" aproximándose. Apoyan a los Josianos cuando éstos descubren informaciones de ese tipo y también cuando intentan destruir cultos de la Gehenna. También apoyan la eliminación de Infernalistas y el conocimiento sobre ese tema. Sin embargo, si un Josiano abusa de su autoridad (o llama demasiado la atención sobre su trabajo), el Círculo Interior podría decidir que ese Arconte es, después de todo, prescindible.

Infernalistas y herejes

La Camarilla desdeña las Sendas de Iluminación por considerarlas amenazas a la Mascarada, aunque la mayoría se toleran tácitamente. Sin embargo, hay algunas creencias éticas suficientemente aborrecibles como para haber sido declaradas heréticas por el Círculo Interior. Entre ellas están la Senda de la Noche, la Senda de las Revelaciones Perversas, la Senda de Caín y la Senda de Lilith. Quienes tratan con demonios u otras entidades infernales o quienes se convierten voluntariamente en anfitriones para espíritus también pueden ser declarados herejes (lo que irrita a los Giovanni).

Quienes participan en cultos de la Gehenna son claramente herejes. Por supuesto, esto incluye al Sabbat, así como a grupos que buscan recrear Cartago, descubrir Enoch o que creen en el Fin de los Tiempos (tanto si están tratando de detener la Gehenna, como si intentan provocarla). Los individuos que buscan la Golconda, un estado asociado al infame Infernalista Saulot, también son herejes, al igual que cualquiera que intente encontrar o despertar al progenitor de uno de los Clanes (lo que a menudo incluye a los Setitas).

Últimamente, los Josianos han oído rumores sobre un extraño texto que circula entre los grupos de cazadores mortales. Se llama *Los augurios del apóstata* y se afirma que los escribió un poderoso vidente Malkavian que cayó víctima de tales cazadores. Ambrus Kelemen, uno de tales Arcontes, está haciendo todo lo que puede para encontrar el volumen y determinar qué riesgo supone para la Mascarada.

Mecánicas

Falsa Muerte

Prerrequisitos: Auspex • • • y Ofuscación • • • • •

Este Poder puede usarse sobre el usuario o sobre cualquier otro individuo voluntario que esté a menos de 1,5 metros (5 pies) de él. El objetivo aparentemente muere. La muerte parece auténtica en todos los aspectos, incluyendo la presencia de restos mortales. Sin embargo, el objetivo en realidad se desliza a un reino de bolsillo, aislado del paso del tiempo y del mundo físico. Justo antes de la muerte, un constructo inerte pero idéntico de la misma materia física del objetivo se coloca en su lugar.

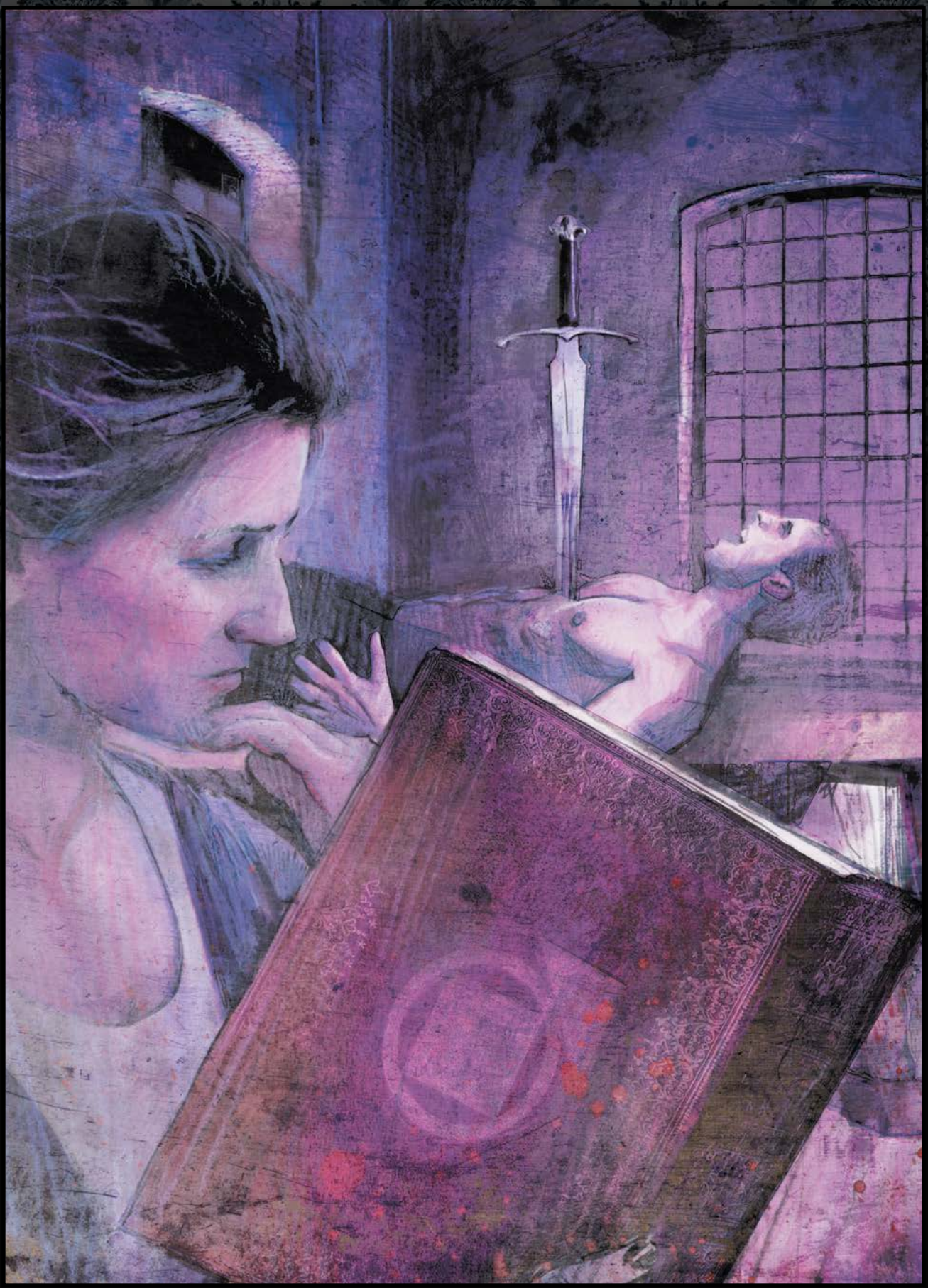
El objetivo queda desplazado hasta que se den una serie de circunstancias predeterminadas en el lugar en el que "murió". El usuario elige estas circunstancias en el momento de activar el Poder y no pueden ser alteradas con posterioridad. Una vez se satisfacen esas circunstancias, el individuo reaparece en el mismo lugar en el que desapareció. Hay casos conocidos de Josianos que desaparecieron debido a este Poder para no reaparecer jamás. O las circunstancias se definieron mal, se cree, o por alguna razón se volvieron imposibles de cumplir.

Falsa Muerte es útil para fingir la Muerte Definitiva de un Josiano cuando está en peligro o para permitir a un Josiano infiltrado hacer como que toma parte en sacrificios rituales. El Josiano parece haber asesinado a su objetivo, probando así su dedicación al culto, y luego vuelve horas (o semanas o años) más tarde para rescatar al inocente de su desplazamiento.

El uso de este Poder elimina cualquier vía de conocimiento sobre el individuo. A partir de ahí, los Poderes como Invocación, Predecir o Clarividencia no pueden tomarlo por objetivo (y actúan como si el individuo estuviese muerto). La capacidad de usar esos Poderes sobre esta persona debe restablecerse como si se tratase del primer uso de los mismos sobre ella. Se sabe que los Josianos usan Falsa Muerte sobre sí mismos y sobre sus Servires de forma rutinaria para aprovechar este borrado contra aquéllos que podrían espiarlos o seguir sus movimientos.

Sistema: Después de que el personaje mire al sujeto durante al menos algunos segundos, el jugador tira Percepción + Empatía a dificultad 8. El objetivo por lo general debe querer escapar a su situación, aunque no sepa que se está usando un Poder sobre él.

Aprender este Poder cuesta 20 puntos de Experiencia.



Capítulo Siete: Secretos de la Sangre

«Si quieres guardar un secreto, también debes ocultarlo de ti mismo.»

— George Orwell, 1984

Una exhaustiva disertación sobre un tema tan amplio como la Magia de Sangre sería imposible. Demasiado saber esotérico se ha perdido a lo largo de las edades conforme muchos magos de Sangre solitarios encontraban la Muerte Definitiva sin transmitir su saber acumulado a nadie más. Pero aparte de eso, demasiados magos de Sangre actuales no pueden siquiera ponerse lo suficientemente de acuerdo en qué *es* la Magia de Sangre como para permitir una comprensión universal de los principios del arte. Históricamente, los Vástagos ocultistas usaban palabras como "Taumaturgia", "Necromancia" y "Hechicería" para diferenciar su propia magia de la de sus rivales y para impedir el acceso a sus prácticas frente a aquéllos que podrían robar su precioso conocimiento. En las noches actuales, las afiladas divisiones entre las diversas manifestaciones de la Magia de Sangre se emborronan.

Un pedante podría argumentar que casi todo lo que un Vástago hace podría considerarse Magia de Sangre. Después de todo, ¿cómo se alza siquiera un vampiro cada noche salvo mediante el poder de su Vitae sobrenaturalmente potenciada? Incluso aquellas Disciplinas que no requieren directamente Sangre aún se traspasan de Sire a Chiquillo y por lo general un Vástago no puede empezar a aprender Disciplinas que no estén asociadas con su linaje hasta que haya probado la Sangre de otro vampiro cuyo Clan sea conocido por esa Disciplina.

Aunque la mayoría de Vástagos ocultistas nunca consideraría las Disciplinas "Magia de Sangre" en el sentido convencional, entender las diferencias entre Disciplinas y Magia de Sangre es necesario para comprender exactamente lo que es y lo que no es ésta. Las Disciplinas son poderes sobrenaturales heredados que se legan a lo largo del linaje de un Clan. Para los Vástagos de Octava Generación o superior consiste en una serie de Poderes específicos que deben aprenderse en una secuencia concreta. Sólo los Antiguos de Séptima Generación o inferior pueden expandir esa plataforma al aprender Poderes que pueden personalizarse de acuerdo a la personalidad de cada Antiguo y su comprensión de la naturaleza de la Disciplina. De acuerdo al dogma nodista, todas las Disciplinas fluyen del Antediluviano Fundador del Clan (o del progenitor del linaje en el caso de las Líneas de Sangre) y reflejan los intereses del éste y cómo evolucionó para responder a la Maldición que le impuso Caín. En pocas palabras, la creación de Poderes expandidos de las Disciplinas es terreno de los Antiguos, y la creación de Disciplinas completamente nuevas es terreno de los Antediluvianos o, como mínimo, de los progenitores de las Líneas de Sangre, quienes suelen ser de muy baja Generación.

Los Vástagos más débiles se irritan ante estas restricciones innatas. Aunque el poder de la Sangre no permite que los Vástagos menos poderosos creen verdaderas Disciplinas propias, unos cuantos eruditos descubrieron, tras siglos de esfuerzos, la segunda mejor opción. Al canalizar tanto Sangre como voluntad durante la realización de actividades rituales asociadas con prácticas religiosas u ocultistas mortales, estos



Vástagos aprendieron a crear lo que se puede describir como pseudo-Disciplinas: Poderes basados en la Sangre que imitaban la estructura de Disciplinas, pero que no eran heredables por el Chiquillo propio ni estaban abiertas a manifestaciones de nivel de los Antiguos. Con el tiempo, estas pseudo-Disciplinas llegaron a ser conocidas como Magia de Sangre. Inferiores a las verdaderas Disciplinas en muchos aspectos, las diversas Sendas de Magia de Sangre nunca fueron tan fáciles de aprender para los Vástagos como las Disciplinas heredadas de sus Clanes. Es más, invariablemente requerían de la Sangre del usuario (a menudo en ingentes cantidades) y, lo peor de todo, los errores por parte del usuario a la hora de activar estos extraños Poderes solían causar graves efectos secundarios, algo muy improbable si se usan erróneamente las Disciplinas convencionales.

Aun así, estas limitaciones no pesan tanto como ciertos poderosos beneficios. Aparte de la obvia ventaja de ser capaz de crear lo que es, a efectos prácticos, una Disciplina personalizada, los primeros magos de Sangre aprendieron que también podían crear rituales especiales temáticamente conectados a cualquier Senda de Magia de Sangre que estudiasen y que, a diferencia de las Disciplinas de cinco escalones, no había un límite aparente al número de rituales que un mago de Sangre podía aprender. Para un vampiro de alta Generación, que por lo general estaba a merced de los Antiguos armados con potentes efectos de Disciplinas personalizados, esto era una increíble oportunidad de igualar la balanza.

La Sangre y la voluntad

Las mecánicas de dados para Necromancia tal y como se representan en el **V20** funcionan de forma ligeramente distinta a como se describen aquí, pero para el propósito de este libro, Necromancia es sólo otra forma de Magia de Sangre y mecánicamente funciona igual que el resto de Sendas; por ejemplo, con tiradas de Fuerza de Voluntad en lugar de con tiradas de Atributo + Habilidad para los Poderes de las Sendas y tiradas de Inteligencia + Ocultismo para los rituales. De forma semejante, las Sendas de Hechicerías como Akhu o Hechicería Koldúnica que usaban distintas tiradas de dados ahora usan tiradas de Fuerza de Voluntad para todas las Sendas. Aun así, si el Narrador lo desea, los personajes que usen Necromancia o cualquiera de las escuelas antes tratadas pueden usar en su lugar las tiradas de dados enumeradas en el **V20** o en anteriores suplementos de **Vampiro: La Mascarada** como regla opcional.

Principios fundacionales

Todas las formas de Magia de Sangre comparten ciertos puntos comunes: principios básicos de construcción que proporcionan un marco de trabajo para que todos los aspirantes a magos de Sangre den forma al arte. Hay cuatro principios principales y varios menores. Los principios principales son los Principios de la Sangre, la Voluntad, el Conocimiento y la Identidad.

El Principio de la Sangre

El Principio de la Sangre es el más sencillo de comprender para los neófitos. Dicho simple y llanamente, la Magia de Sangre depende completamente de la aplicación de Vitae vampírica. Ningún no vampiro puede obrar jamás Magia de Sangre tal y como la realiza un Vástago. Los Ghouls que reciben un entrenamiento adecuado de un reinante mago de Sangre pueden aprender las Sendas y rituales más sencillos (aunque sólo tras años de estudio), pero un mortal que no haya sido bendecido con Vitae vampírica nunca podrá duplicar los efectos de ninguna Senda de Hechicería, ni siquiera cuando esa Senda se basa expresamente en un estilo de magia en el que ese mortal sea un experto. Sin excepción, cada Poder asociado con cada Senda de Magia de Sangre requiere el gasto de al menos un punto de Sangre, y unos pocos Poderes (y muchos rituales) requieren incluso más.

El Principio de la Voluntad

El Principio de la Voluntad es igualmente directo. Cada manifestación de Magia de Sangre es el resultado de que el vampiro enfoque y ejerza su voluntad para hacer que el efecto cobre existencia. Es significativo que este principio se refiera a la *voluntad* en lugar de a la *creencia*. Aunque muchas Sendas de Magia de Sangre y escuelas de hechicería están implícitamente, o incluso explícitamente, basadas en prácticas religiosas arcaicas, no hay requisito alguno de que el mago de Sangre sea un creyente de la religión subyacente. Algunos practicantes lo son, como los Anarquistas de la Vieja Eskuela que eran seguidores del vudú o la santería en vida y adaptaron esas prácticas para que se adecuasen a las necesidades de la Necromancia Vudú. Pero los hechiceros punk que practican Necromancia Vudú porque su estética violenta y perturbadora apela a sus sentimientos personales pueden ser tan capaces como esos miembros de la Vieja Eskuela devotos de los loa. De hecho, hay algunas evidencias anecdóticas de que es *mejor* ser un no creyente que uno de los fieles. Algunos relatos sugieren que esa auténtica devoción religiosa en poderes ultramundanos invocados mediante Magia de Sangre abre a los magos a un exacerbado riesgo de posesión o algún otro efecto maléfico.

Mecánicamente, el Principio de la Voluntad simplemente significa que *todas las tiradas de activación para las Sendas de Magia de Sangre son tiradas de Fuerza de Voluntad*. Es imposible para cualquier mago de Sangre desatar accidentalmente un efecto de Magia de Sangre (mientras está en Frenesí, por ejemplo). Igualmente, el efecto, si se produce con éxito, casi nunca se desviará de los deseos de su creador. El vampiro podría no ser capaz de producir ningún efecto en absoluto y ese fallo podría acarrear efectos secundarios catastróficos, pero los efectos secundarios no suelen causar hechizos salvajes o manifestaciones mágicas defectuosas (aunque algunas Sendas que requieren que el mago de Sangre trafique con espíritus o demonios pueden producir casi cualquier fenómeno).

En su lugar, tales desastres tienen por objetivo al propio vampiro, específicamente fracturando la voluntad que no fue lo suficientemente fuerte para controlar los poderes que buscaba canalizar. Mientras que los fracasos en tiradas que involucran Disciplinas suelen significar que el vampiro será incapaz de usar esa Disciplina de forma efectiva contra el mismo objetivo de nuevo durante un breve período, fracasar en tiradas de Magia de Sangre es mucho más serio y tiene como resultado consecuencias catastróficas, incluso provocando potencialmente graves daños en la psique del Vástago (reflejados mediante la pérdida de puntos temporales de Fuerza de Voluntad o incluso de un punto permanente).

Para los practicantes de Taumaturgia o Necromancia, eso es suficientemente malo. Para los ocultistas que sondean las profundidades de Sendas de Magia de Sangre más oscuras, un error puede ser aún peor. Si un mago de Sangre fracasa en una tirada para activar una Senda de Hechicería, sufre alguna clase de defecto psicológico o fisiológico a corto plazo relacionado con la Senda mal empleada. Cada escuela de hechicería maldice la incompetencia de sus practicantes de forma distinta. Este contragolpe suele durar el resto de la noche, aunque los miembros de Clanes íntimamente ligados con una escuela están libres de esta particular penalización. El Narrador es libre de imponer alguna otra deficiencia comparable en lugar de las descritas en el recuadro.

El Principio del Conocimiento

El Principio del Conocimiento mantiene que un vampiro no puede aprender ninguna forma de Magia de Sangre ni de forma intuitiva ni observando a otro practicante. Cada aspirante a mago debe estudiar de forma activa el saber oculto asociado con su escuela y desarrollar un conocimiento profundamente empírico de las prácticas arcanas de cada Senda y cada ritual. El Principio del Conocimiento tiene gran relevancia en el campo de los rituales, ya que las tiradas que los activan son Inteligencia + Ocultismo. Así, para ser un ritualista con éxito, el vampiro no debe ser ni estúpido ni iletrado. Este principio también es la fuente de la necesidad de un mago de escoger una Senda Primaria. Cualquiera que sea la Senda que el hechicero estudie primero, dará forma a su

Fracasos en Hechicería

Los fracasos en Dur-An-Ki provocan que el ashipu se pierda brevemente para los espíritus de los que fluye su poder. El ashipu adquiere temporal (e inmediatamente) el Trastorno Fuga Disociativa (ver **V20**, pág. 297). Los Hechiceros Assamitas no sufren este efecto, pero el resto de ashipu Assamitas sí, así como los ashipu de otros Clanes.

Los fracasos en Hechicería de la Nueva Era provocan que el hechicero se vea abrumado con rabia hacia aquéllos que denigran sus creencias y rechazan las verdades que posee. Mecánicamente, trata esto como una forma del Trastorno Paranoia (ver **V20**, pág. 298), salvo que la fuente de la paranoia del vampiro es una imprecisa conspiración de entidades que desean suprimir todo el conocimiento de su "iluminación". Esta conspiración puede consistir en cualquier cosa desde el Círculo Interior de la Camarilla a la Comisión Trilateral de Alienígenas Grises del Área 51, dependiendo de las creencias apoyadas por el seguidor de la Nueva era como base de su teoría mágica.

Los fracasos en Hechicería Koldúnica y la Vieja Eskuela provocan que el hechicero adquiera aversión psicosomática a los símbolos sagrados de forma similar al Defecto Repelido por las Cruces (ver **V20**, pág. 495). La dificultad para resistir el Rötschreck es igual a 4 + la puntuación de Hechicería del usuario.

Los fracasos de Hechicería Punk suelen provocar que el vampiro sufra de los efectos del Trastorno Histeria (ver **V20**, pág. 297). El punk es incluso más proclive a la rabia de lo normal y se deleita en la destrucción anárquica de todo símbolo de autoridad.

Los fracasos en Hechicería Setita, sin importar la escuela, provocan que el hechicero adquiera una intensa fotofobia. Cuando se ve expuesto a luces extremadamente brillantes, el hechicero debe hacer una tirada de Rötschreck a dificultad 4 + su puntuación de Senda. Los sacerdotes lectores Setitas no sufren este efecto.

Por último, los fracasos en Taumaturgia Espiritual (sin importar qué clase de Hechicería dé acceso a esta Senda) abren al vampiro a ser poseído por un espíritu o simplemente provocan que *crea* que ha sido poseído. Sea cual sea el caso, trata esto como una manifestación del Trastorno de Personalidad Múltiple con la personalidad dominante actual basada en un espíritu relevante (ver **V20**, pág. 298).

comprensión del resto de Sendas y ninguna Senda Secundaria puede nunca exceder la puntuación de su Senda Primaria hasta que haya dominado esa Senda Primaria por completo.

El Principio de la Identidad

Por último, el Principio de la Identidad define el nivel de conexión que permite al mago de Sangre apuntar debidamente su magia. Cuando invoca los poderes asociados con la mayoría de Sendas, el mago debe dirigir su atención a sí mismo o a algún personaje o cosa en su campo visual. Por ejemplo, por lo general es imposible tener por objetivo a alguien que el mago ve en una retransmisión televisiva en directo con el efecto de una Senda, aunque algunos Anarquistas son capaces de forzar al máximo esta limitación al concentrar su magia a través de cámaras de circuito cerrado ritualmente preparadas. De hecho, para los efectos de algunas Sendas, incluso tener línea visual es insuficiente y el mago debe aproximarse al objetivo o incluso tocarlo físicamente.

Los rituales permiten un rango mayor, pero incluso ellos están limitados por el hecho de que el mago de Sangre debe identificar a un objetivo distante. En la antigüedad, esto podría lograrse invocando Nombres Verdaderos, pero el poder de tales nombres ha disminuido a lo largo de los siglos y a día de hoy, sólo los espíritus y criaturas similares pueden vincularse de tal forma. Muchas escuelas de Magia de Sangre trafican con ancestrales listas que detallan los Nombres

Por otra parte...

Aunque la suposición general es que todas las tiradas de rituales se basan en Inteligencia + Ocultismo, el Narrador puede, como regla opcional, reemplazar Ocultismo con alguna otra Habilidad más adecuada para el ritualista en cuestión o los temas de la crónica según considere adecuado. Por ejemplo, un hechicero punk podría reemplazar Ocultismo con Callejeo para representar el hecho de que su magia se basa más en leyendas urbanas y folclore contemporáneo que en conocimiento esotérico. Un *hacktivista* podría reemplazar Ocultismo con Informática para rituales incorporados en programas informáticos o activados a través de Internet. Un sacerdote lector Setita o un ashipu de Dur-An-Ki podría rehuir Ocultismo en favor de un Conocimiento Experto personalizado en Teología Comparada o Historia de las Religiones. Aun así, sin la aprobación del Narrador, las tiradas de todos los rituales usan Ocultismo.

Verdaderos de ángeles, demonios, tótems y otros espíritus, especialmente los Tremere, que son quienes más poder han conseguido obtener gracias a los Nombres Verdaderos en las noches actuales. Para seres del mundo material, la sangre puede servir en su lugar. Esto es especialmente cierto para los vampiros, y un único punto de Vitae adecuadamente incorporado a un ritual puede permitir que el ritualista golpee a su objetivo sin importar la distancia Para otros rituales, afectar a un objetivo a cierta distancia puede lograrse mediante magia simpática.

Principios de la magia simpática

Los siguientes principios menores, Contagio y Simpatía, son subsidiarios del Principio de la Identidad. Colectivamente, describen lo que se conoce como magia simpática: el proceso por el que un mago de Sangre puede tener por objetivo a alguien o algo fuera de su presencia inmediata.

El Principio de Contagio establece que las cosas que una vez estuvieron conectadas o una vez fueron parte de un todo retienen un vínculo incluso después de separadas. Cuanto más fuerte fuera la conexión física o emocional durante esta existencia, mayor es el vínculo tras separarse. Así, cuando se usa un ritual contra un objetivo distante, es útil incorporar algo que una vez fuera parte de él, o si no puede ser así, algo que una vez estuviera en su posesión. Idealmente, el elemento incorporado toma la forma de un punto de Sangre del objetivo. Las conexiones menos íntimas imponen una penalización de dados cada vez más dura a la tirada del ritual.

Algunos rituales requieren un nivel de conexión específico, normalmente un punto de Vitae. Para los rituales que no especifican el nivel de conexión aplica los modificadores de dificultad de la siguiente tabla. Ninguna combinación de modificadores puede aumentar la dificultad por encima de 9 o reducirla por debajo de 4. Si el modificador de dificultad aumentaría de forma normal la dificultad por encima de 9, el ritual no puede completarse con un grado de conexión tan limitado. El modificador de dificultad impuesto por el Principio de Contagio puede modificarse aplicando el Principio de Simpatía.

Modificador de dificultad	Conexiones de ejemplo
–1	Un punto de Sangre del objetivo o una parte amputada de su cuerpo al menos tan grande como un dedo de la mano.
Ningún modificador	Un mechón de pelo, una uña o cualquier fluido corporal distinto a la sangre. Un objeto mágico creado por el objetivo (como mediante un ritual taumatúrgico) también satisface este grado de conexión.
+1	Un objeto físico que el objetivo considera una posesión preciada.
+2	Un objeto físico que haya sido poseído y tocado de forma regular por el objetivo en la semana previa a la realización del ritual. Un objeto que contenga una huella dactilar reciente del objetivo. Un punto de Sangre o una parte del cuerpo amputada de un familiar cercano del objetivo.
+3	Un objeto físico que haya sido tocado por el objetivo al menos una vez en la última semana.
+4	Una foto reciente del objetivo.
+5	El nombre del objetivo escrito en un trozo de papel.

El Principio de Simpatía (también conocido como Principio de Similitud) suele resumirse con el aforismo "lo semejante produce lo semejante". En otras palabras, dos

Elementos propicios

A continuación se enumeran los elementos propios más comunes asociados con las diversas escuelas de Magia de Sangre:

Akhu: Iconografía egipcia temprana, altares y templos consagrados a Set u otros dioses egipcios aliados con Set, actividades diseñadas para mostrar desdén a los dioses egipcios opuestos a Set y, naturalmente, serpientes de cualquier tipo.

Dur-An-Ki: Astrología babilónica, invocaciones rituales de deidades ancestrales de Oriente Medio, actividades extáticas, amuletos y otros talismanes, templos consagrados ritualmente para la realización de ritos sagrados mesopotámicos.

Hechicería Koldúnica: Elementos extraídos del paganismo de Europa del Este, sacrificios animales rituales, "espacios verdes" santificados que permiten una conexión directa con la tierra, lugares físicos de Europa del Este (o que sugieran físicamente su geografía y culturas).

Hechicería de la Nueva Era: Meditación, drogas, cristales, música *new age* o *trance*, elementos asociados con cualquier práctica de la Nueva era concreta seguida por el hechicero, cultistas (mortales o no) devotos del sistema de creencias del hechicero.

Hechicería Punk: Violencia deliberadamente escenificada, actos públicos para minar a figuras de autoridad, actos que desafían la moralidad o estética convencionales, sellos únicos del hechicero (a menudo inscritos con su propia Vitae), símbolos y adornos mágicos unidos de forma aleatoria a partir de estilos en conflicto.

Hechicería de la Vieja Eskuela: Sacrificios animales rituales, invocación de deidades paganas, dagas ceremoniales, heridas autoinfligidas, entornos exteriores que evocan ambientes neolíticos (cuevas, círculos de piedras, arboledas, etc).

Nahuallotl: Imaginería e iconografía mesoamericanas. Sacrificios humanos. Entre los practicantes Setitas, Quetzalcoatl tiene mayor importancia que todos los demás dioses.

Sadhana: Imaginería e iconografía hinduista, especialmente si pertenece a Shiva. Fuegos ceremoniales. Rituales de purificación y meditación. Mortificación de la carne.

Taumaturgia Hacktivista: Computadoras y otro equipamiento de alta tecnología, símbolos herméticos incorporados de alguna forma en dispositivos tecnológicos, cualquier otro elemento propicio de la Taumaturgia Tremere (siempre que la tecnología esté incorporada en el elemento a usar).

Taumaturgia Oscura: Imaginería "satánica" como pentáculos invertidos o representaciones del Diablo Cornudo, altares ensangrentados y profanados, actividades diseñadas para provocar repugnancia en los demás, sacrificios humanos.

Taumaturgia Tremere: Pentáculos o sellos de Salomón y elementos alquímicos significativos (principalmente mercurio, plata y oro), velas, uso ritual de la sangre, ensalmos o escrituras diseñados para invocar la simbología del efecto deseado).

Wanga: Imaginería asociada con el vudú, la santería, el candomblé o el palo mayombe. Adornos y parafernalia morbosos (huesos, calaveras, tierra de tumba, etc.). Los wangateur entre los hechiceros punk resaltan deliberadamente los aspectos del "vudú de Hollywood" en sus rituales, mientras que los que pertenecen al movimiento de la Vieja Eskuela tratan su religión con fría seriedad (al igual que, por lo general, los Setitas y las Serpientes de la Luz que estudian esta escuela).

cosas similares en algunos casos pueden, mediante magia, ser similares en otros aspectos. Los fetiches de "muñecas vudú" asociados con algunas escuelas de Necromancia son un ejemplo excelente de este principio: se hace una muñeca para que se parezca al objetivo de la ira del vampiro y, por consiguiente, cualquier cosa que se le haga a la muñeca se le hace a la persona que representa allá donde esté.

Por lo general, simpatía y contagio se usan a la vez. El vampiro debe crear la efigie a usar en el ritual con una tirada de Inteligencia + Artesanía a dificultad 8. Como mínimo, el vampiro debe al menos incorporar el nombre del objetivo en la creación de la muñeca, aunque sólo sea tallándolo o escribiéndolo en alguna parte del cuerpo de ésta; aunque la ropa o los materiales corporales tomados del objetivo e incorporados en la construcción de la muñeca son mejores. Cada éxito en la tirada de Artesanía reduce el modificador de dificultad en 1 en la subsiguiente tirada de Inteligencia + Ocultismo causada por una conexión débil (como se describe bajo el Principio de Contagio). Sin embargo, los éxitos en esta tirada no pueden modificar la dificultad en más puntos que los que el vampiro tenga en su mayor Senda de Magia de Sangre, ni pueden reducir la penalización impuesta por una conexión débil por debajo de cero.

Principios de construcción de rituales

Los siguientes principios menores se aplican a la construcción de rituales. Aunque todos ellos conforman el diseño de rituales en general, algunos tendrán un rol de mayor importancia que otros en el desarrollo de un ritual concreto. Igualmente, escuelas de Hechicería concretas pueden encontrar que ciertos principios son más aplicables de forma general que otros. En su mayor parte, estos principios afectan a la estética asociada con el ritual, es decir, lo que parece un ritual Tremere frente al aspecto de un ritual de Hechicería Punk. Aun así, algunos representan reglas mecánicas opcionales que pueden afectar al uso de rituales.

El Principio de lo Propicio establece que un ritual puede tener más éxito cuando se realiza en un lugar o tiempo propicios o bajo alguna otra circunstancia propicia. Cuanto más complicado hagan el ritual estos elementos, más poderoso puede ser. Así, un sencillo ritual podría necesitar realizarse al dar la medianoche del solsticio de invierno. Cada escuela de hechicería tiene ciertos elementos o tropos que considera favorables. Cualquier ritual adaptado de otras escuelas debería modificarse para incluir los elementos propicios adecuados.

El Principio de Complejidad está relacionado con el Principio de lo Propicio y sostiene que cuanto más poderoso pretenda ser un ritual, más complejas han de ser las actividades usadas para invocarlo. Alternativamente, el elemento de complejidad podría requerir que el vampiro extienda la realización del ritual durante múltiples noches o incluso semanas, o podría requerir que haga algo objetivamente sencillo, pero que podría ser circunstancialmente difícil (como "colocar una vela en su pecho hasta que se haya derretido por completo"). En términos de complejidad ritual, un ritual sencillo podría requerir algo tan simple como escupir en el suelo, mientras que uno complicado podría requerir que el ritualista mantenga una araña viva bajo su lengua durante la duración del ritual o realizar un encantamiento sobre un cuenco de Vitae durante siete noches.

El Principio de Inherencia sostiene que, para el propósito de la magia ritual, un objeto conocido por un rasgo específico (tenga o no realmente este rasgo) puede conceder dicho rasgo a otro si el objeto se incorpora al ritual. Cuanto más difícil es encontrar un objeto con el rasgo adecuado e incorporarlo en el ritual, más efectivo se vuelve éste. Un ritual sencillo podría requerir encontrar materiales fáciles de obtener, como una araña viva para Adherencia del

Bonificación de principios rituales

Aunque los principios de diseño de rituales no ofrecen beneficios mecánicos directos al jugador, está disponible la siguiente regla opcional. Si el jugador puede demostrar mediante una descripción evocadora cómo ha usado el personaje los principios de diseño de rituales para maximizar la efectividad del ritual, el Narrador puede concederle dados de bonificación en la tirada de Inteligencia + Ocultismo. El jugador puede describir con todo lujo de detalles cómo incorpora los elementos propicios de su escuela en su obra, cómo ha aplicado mayores niveles de complejidad al ritual, cómo ha incorporado elementos con particular importancia inherente y, si es aplicable, cómo ha afectado al personaje cualquier posible sacrificio que se haya hecho en el ritual. No debería haber más de una bonificación de +1 por principio invocado por tal narración, con un +1 adicional disponible para los jugadores que realizan descripciones verdaderamente memorables de la preparación y representación del ritual.

Insecto (ver **V20**, pág. 235) o cierta cantidad de belladona para el ritual Toque de Belladona (pág. 150). Un ritual complicado podría requerir materiales más problemáticos como la oreja de una criatura aún viva (para permitir a otros oír el habla astral del vampiro) para Susurros del Fantasma (pág. 149).

El Principio de Sacrificio establece que los rituales más poderosos son los alimentados por el autosacrificio del vampiro. Aunque la mayoría de rituales no requiere el gasto de Sangre que los Poderes de Sendas sí, algunos rituales sencillos sí que la requieren, a menudo en cantidades considerables. Los rituales más complicados requieren sacrificios más drásticos, como autoinfligirse de forma deliberada daño agravado. Otros sacrificios extremos no dañan en absoluto al ritualista, al menos directamente. En su lugar, hacen que el vampiro se arriesgue a alguna clase de daño moral o psicológico, ya sea infligiendo de forma deliberada crueldad en un animal para Susurros del Fantasma o el brutal sacrificio de un niño necesario para la ceremonia de Inocencia del Corazón del Niño (ver pág. 152). Por lo general, una acción cuenta como un sacrificio extremo si es la clase de acto que daría como resultado una tirada de Degeneración para los vampiros con Humanidad 4 o más.

Aprender (y subvertir) rituales

Para los Tremere leales, los rituales son bastante fáciles de aprender... si lo aprueba tu superior. Según las reglas por defecto de la Taumaturgia, un Tremere puede aprender nuevos rituales gratis, pero el jugador debe interpretar la experiencia de descubrir la existencia del ritual y pasar realmente tiempo dentro del juego dominando los procedimientos asociados con él (las mismas reglas se aplican para Giovanni y otras Líneas de Sangre igual de indeleblemente asociadas con Necromancia). Es obvio que sólo preguntar por un ritual no es una opción viable para un Tremere renegado entre los Anarquistas y el Sabbat, menos aún para taumaturgos ajenos al Clan Tremere. Para tales personajes (y, con aprobación del Narrador, para los Tremere leales que, por alguna razón, han elegido tomar el extraordinario riesgo de aprender rituales no sancionados) están disponibles las siguientes reglas alternativas para aprender rituales.

Adquirir un nuevo ritual preexistente es un proceso de dos pasos: Primero, el mago de Sangre debe descubrir que el ritual existe. Esto requiere una tirada extendida de



Regla opcional: Adquirir rituales mediante Experiencia

La suposición por defecto es que todos los rituales son gratuitos para el jugador, pero deben obtenerse mediante actividades dentro del juego, ya sea investigando o regateando. Aun así, algunos Narradores pueden desear no dedicar una parte significativa del tiempo del juego a los esfuerzos de un personaje para aprender un nuevo ritual (especialmente si es el único mago de Sangre de la coterie y sus esfuerzos para aprender un nuevo ritual monopolizan el tiempo del grupo). Por ello, las siguientes reglas opcionales permiten al jugador (con aprobación del Narrador) sencillamente adquirir rituales con Experiencia para representar el conocimiento adquirido durante interludios.

Para los Tremere leales, aprender nuevos rituales de Taumaturgia cuesta nivel del ritual x2. Las mismas reglas se aplican para cualquier personaje que tenga Necromancia como Disciplina de Clan y que desee aprender un nuevo ritual necromántico. Para todos los personajes para los que Taumaturgia y/o Necromancia no sean Disciplinas de Clan, el coste es nivel del ritual x3. Si el ritual es completamente ajeno a la escuela de Magia de Sangre del vampiro, el coste de Experiencia aumenta a nivel del ritual x3 para los personajes con Taumaturgia y/o Necromancia como Disciplina de Clan y a nivel del ritual x4 para todos los demás, a fin de representar las complicaciones inherentes en adaptar rituales extraños.

El Narrador puede requerir al jugador hacer algunas tiradas adicionales antes de permitir la compra. Por ejemplo, puede exigirle una tirada de Carisma + Política para representar cómo su personaje le lame el culo al Regente de la Capilla o de Inteligencia + Investigación para representar la investigación llevada a cabo durante el interludio. Alternativamente, puede pedir al jugador que tire su puntuación de Mentor o Contactos sin modificar como explicación dentro de personaje de cómo éste obtuvo el ritual. Asumiendo que tenga éxito en estas tiradas (y, recuerda, éstas quedan a discreción del Narrador), entonces el jugador sólo necesita pagar el coste de Experiencia para obtener los beneficios del ritual.

Inteligencia + Investigación con una dificultad igual al nivel del ritual +3. El número total de éxitos necesarios es igual al nivel del ritual x5 y cada tirada representa una semana de tiempo de juego gastada consultando fuentes ocultistas, leyendo cuidadosamente tomos mohosos y todas las otras cosas necesarias en la búsqueda de "saber oculto". Si el personaje posee Trasfondos adecuados (como Mentor, suponiendo que el mentor en cuestión sea otro mago de Sangre), el jugador puede añadir la puntuación de Trasfondo a la reserva de dados de cada tirada.

Si el ritual está asociado con la escuela del mago de Sangre, el siguiente paso es dominar el ritual. Aunque muchos parecen asuntos triviales para los no iniciados, cada aspecto de un ritual debe reproducirse con exactitud para que la magia funcione de forma apropiada. Hasta los rituales Anarquistas, los cuales parecen espontáneos e improvisados para quienes los ven, pueden incorporar docenas de gestos y movimientos; sólo porque un observador no pueda oír ningún encantamiento de labios del hechicero, no significa que no esté *pensando* una larga frase en latín, sumerio o COBOL como foco de su magia. Dominar un ritual requiere una tirada extendida de Inteligencia + Ocultismo con una dificultad igual al nivel del ritual +3. El número total de éxitos necesarios es igual al nivel del ritual x5. Cada tirada representa una semana analizando, memorizando y experimentando con el ritual, aunque el personaje es libre de hacer otras cosas durante el mismo período si puede dedicar al menos unas horas cada noche a estudiar. Si el jugador dedica toda la atención de su personaje a aprender el ritual y no hace nada más salvo alimentarse, cada tirada puede representar una sola noche.

Por supuesto, las anteriores reglas presumen que el vampiro desea aprender y dominar un ritual asociado con su propia escuela de Magia de Sangre. Adquirir y dominar un ritual asociado con otra escuela requiere un paso adicional, ya que el vampiro debe adaptarlo para que encaje con las prácticas

y temas de su propia escuela. O, como dirían los vampiros más jóvenes, debe "*hackear*" el ritual. Este proceso hace que dominarlo sea considerablemente más difícil. El número total de éxitos necesarios para adaptar y dominar un ritual extraño asciende al nivel del ritual x10. Sin embargo, el jugador puede restar el número total de puntos del personaje asignados a todas sus Sendas de Magia de Sangre del número total de éxitos necesarios, hasta un mínimo de la mitad de los éxitos normales necesarios. Esta reducción representa el punto hasta el que la fluidez con la propia escuela facilita adaptar rituales extraños a ella.

Sendas taumatúrgicas

Dominio de la Cáscara Mortal

El folclore alerta de los peligros de la maldición de las brujas y la habilidad de los brujos para poseer a los débiles y forzarlos a hacer su voluntad. Durante las primeras noches del Clan Tremere, Dominio de la Cáscara Mortal fue desarrollado para combatir a los merodeadores Tzimisce y Gangrel que atacaban sus Capillas. El uso de esta Senda se expandió luego para obligar a la servidumbre a las Gárgolas tras su primera revuelta. Un taumaturgo que practique Dominio de la Cáscara Mortal explora el funcionamiento básico del cuerpo, lo que le concede control sobre su víctima. Los objetivos incluyen humanos o cualquier criatura sobrenatural con carne, como vampiros, hombres lobo o magos, pero no fantasmas o demonios, que están principalmente compuestos de espíritu.

Los Poderes inferiores de esta Senda son torpes en su control del cuerpo, pero se vuelven cada vez más precisos y completos.

Varios Poderes de esta Senda se activan con el tacto. Dependiendo de las circunstancias, el Narrador puede exigir superar una tirada de Destreza + Pelea para que el taumaturgo pueda contactar con la víctima prevista. Las reglas para seleccionar blanco (ver **V20**, pág. 274) se aplican al atacar una extremidad específica si no está garantizado el contacto.

A menos que se establezca lo contrario, los Poderes de Dominio de la Cáscara Mortal duran tantos turnos como éxitos obtenga el taumaturgo en su tirada de activación. Una víctima sólo puede sufrir los efectos de un Poder de esta Senda a la vez. Así, un taumaturgo no puede activar Vértigo y Contorsión al mismo tiempo sobre la misma víctima. El Poder más reciente reemplaza los efectos del que se usara previamente sobre la víctima.

• Vértigo

El taumaturgo induce una desorientación y un mareo menores a través de sutiles manipulaciones del cuerpo del objetivo. La molestia física es temporal y menor, pero un taumaturgo astuto puede usarlo sobre sus rivales en los momentos más inoportunos, provocando que pierda su aplomo.

Sistema: Un toque del taumaturgo provoca desorientación en su víctima. Si tiene éxito, todas las acciones físicas de su víctima tienen +1 a la dificultad mientras dure este Poder. Los usos subsiguientes de esta Senda pueden extender la duración, aunque la dificultad no aumentará más.

•• Contorsión

Con un toque, el taumaturgo provoca que un grupo de músculos de su oponente actúe de forma involuntaria, reduciéndolo con ataques de espasmos. Este efecto es extremadamente desconcertante para el objetivo y deja el miembro o grupo muscular inutilizable.

Sistema: Al hacer contacto físico con el objetivo, el taumaturgo lo deja inútil mientras dure Contorsión. Una pierna inútil hace difícil mantenerse de pie, y la víctima sufre una dificultad aumentada (entre +1 y +3 dependiendo de las circunstancias) para las tiradas adecuadas de Destreza relacionadas con su pierna, como bailar o mantener el equilibrio en una cornisa. Un brazo contorsionado cuelga sin vida al costado del sujeto. Una cabeza inútil causa pérdida del habla e incrementa la dificultad de todas las tiradas Sociales en +2, ya que los músculos faciales sufren espasmos sin control.

••• Espasmo

Espasmo provoca que el cuerpo estalle en un ataque de convulsiones. Todos los músculos del cuerpo se endurecen de forma incontrolable mientras la víctima echa espuma por la boca y los espasmos la hacen retorcerse por la agonía. Un mortal puede incluso ahogarse hasta morir según su lengua bloquea su suministro de aire.

Sistema: Un ligero toque del taumaturgo fuerza los muy desagradables efectos de este Poder sobre el objetivo. Mientras dure el ataque, el cuerpo del objetivo se retuerce, atormentándolo hasta dejarlo incapacitado. La víctima sufre +2 de dificultad a todas las acciones físicas. También sufre un nivel de daño contundente por cada turno, ya que su cuerpo se retuerce impotente. A discreción del Narrador, los efectos de este Poder pueden incluso causar la muerte de mortales extremadamente enfermos o heridos.

El daño puede reducirse de forma normal (aunque no se aplican los niveles de armadura).

•••• Marioneta

Los taumaturgos que esgrimen este aterrador Poder obtienen una devastadora comprensión de cómo funciona el cuerpo, lo que les permite apagar por completo sus sistemas. Esta repentina sobrecarga biológica suele resultar fatal para

los mortales y dañina para otras criaturas sobrenaturales. Fallo Corporal se ha usado durante eras para infligir horribles dolores de formas que pasan desapercibidas y que sugieren un ataque o un infarto.

Sistema: El taumaturgo ya no necesita tocar a su víctima para golpear con este nivel de dominio de la Senda. Puede afectar a cualquier objetivo en su campo visual, pero debe mantener contacto visual con la víctima en todo momento para mantener el efecto. Activar con éxito este Poder garantiza efectos similares a los de Espasmo, salvo que el daño es letal (y por ello no absorbible por mortales) debido al fallo completo de tejidos y órganos. Además, la víctima sufre una penalización de +2 a la dificultad en todas las acciones.

El objetivo puede resistir los efectos de Fallo Corporal mediante una tirada de Resistencia + Fortaleza cuando el taumaturgo trata de golpearle (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad actual del taumaturgo). Cada éxito que obtiene la víctima en esta tirada reduce la duración de Fallo Corporal en un turno.

••••• Fallo Corporal

El taumaturgo que invoca Marioneta gana tal dominio sobre el cuerpo de los demás que puede hacerse con el control de otro ser y forzar a su víctima a actuar según sus deseos. Este control no es tan delicado como las órdenes directas y personales del Poder Posesión de Dominación, pero el verdadero cuerpo del taumaturgo no es tan vulnerable durante la manipulación. Una vez establecido, la víctima de Marioneta está bajo el total influjo del taumaturgo y se ve forzada a ser su macabro peón.

Sistema: El taumaturgo puede afectar a cualquiera en su campo de visión, pero debe mantener contacto visual con la víctima en todo momento para mantener este efecto. Cuando el taumaturgo trata de tomar el control, un objetivo puede resistir los efectos de Marioneta con una tirada de Resistencia + Fortaleza (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad actual del taumaturgo). Cada éxito de la víctima reduce la duración de Marioneta en un turno. Las víctimas que carecen de Fortaleza no tienen la resistencia física para desafiar este efecto.

Mientras dure este Poder, el taumaturgo puede provocar que la víctima realice cualquier acción física usando las reservas del objetivo con una penalización de +2 de dificultad en todas las tiradas. La concentración que requiere este Poder también aumenta la dificultad del propio taumaturgo en +2 para todas las demás acciones personales realizadas mientras manipula a la víctima. Para extender la duración de este control, el taumaturgo debe hacer una segunda tirada de activación. Marioneta no priva a la víctima de consciencia, sólo de control físico sobre su cuerpo. Durante este tiempo de dominio por parte del taumaturgo, el objetivo permanece consciente de que una fuerza externa está manipulando sus acciones físicas y reconoce que no son propias. La víctima puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para tratar de realizar una acción mental o social, como activar una Disciplina o hablar.

Senda de la Centella

Durante mucho tiempo, el rayo se ha considerado el dominio de los dioses, pero tradicionalmente ha estado fuera del alcance de los taumaturgos debido a la falta de comprensión de los principios de la electricidad. Como resultado, esta Senda permaneció relativamente desconocida hasta el nacimiento de la ciencia moderna y los esfuerzos de John Blackwood. El amplio suministro de electricidad a finales del siglo XIX significó que los taumaturgos ya no tenían que esperar a una tormenta conveniente para cargar sus Poderes, sino que podían reunir la electricidad requerida en apenas segundos para dirigirla a placer.

Los practicantes de la Senda de la Centella tienden a causar una buena cantidad de electricidad estática a su alrededor, incluso cuando no están usando sus Poderes. A veces esto causa el caos en el servicio telefónico sin razón alguna y las computadoras experimentan sobrecargas en su presencia.

Algunos de los Poderes de esta Senda se activan con el tacto. Dependiendo de las circunstancias, el Narrador puede exigir superar una tirada de Destreza + Pelea para que el taumaturgo pueda tocar a su pretendida víctima. Las reglas de seleccionar blanco (ver **V20**, pág. 274) se aplican para atacar a una extremidad concreta si el contacto está garantizado.

• Parpadeo

Los taumaturgos novicios aprenden a absorber libremente el poder que los rodea mediante tomas eléctricas, circuitos o baterías. Alguien que use este Poder puede sentir la corriente que alimenta un sistema eléctrico concreto y luego extraerla para sí, apagándolo a todos los efectos.

Sistema: El taumaturgo simplemente mira a un objetivo alimentado con electricidad. Si se supera la tirada de activación, puede apagar un aparato eléctrico durante diez minutos por éxito. El chispazo de electricidad salta del aparato directamente al taumaturgo en una aterradora demostración de poder místico. La fuente de este Poder resulta reconocible de forma inmediata.

•• Destello

Los taumaturgos novatos pueden desarrollar una pequeña carga estática, suficiente para causar un evidente calambre con un toque. Tal descarga supone poca amenaza para objetivos saludables, aunque la energía puede estropear dispositivos electrónicos delicados o aturdir a una víctima desafortunada.

Sistema: El taumaturgo simplemente toca al objetivo (tras el gasto de Sangre requerido y la tirada de activación por parte del jugador) y libera el destello. La electricidad puede saltar desde cualquier parte del cuerpo del invocador, así que un taumaturgo podría dar una desagradable sorpresa a alguien que lo está tocando. La descarga eléctrica resultante inflige 2 dados de daño letal a los objetivos (dificultad 7 para absorber) y cortocircuita el equipamiento electrónico y los aparatos que no tengan una toma de tierra específica contra rayos.

••• Iluminar

Los Neonatos a veces se refieren a este efecto peyorativamente como "el Tremere de 40 vatios" justo hasta que sienten su picotazo. El taumaturgo invoca suficiente electricidad para cubrir su mano o brazo con arcos eléctricos. Este Poder puede cargar una batería, mantener funcionando brevemente un aparato eléctrico o incluso dejar una fea quemadura en un objetivo al que toca.

Sistema: Cada éxito obtenido en la tirada de activación del jugador se convierte aproximadamente en un turno de poder suficiente para mantener encendidas un puñado de bombillas o un aparato electrónico pequeño. Alternativamente, el taumaturgo puede dar una descarga a alguien al tocarlo, como con el Poder Destello, pero causa 8 dados de daño eléctrico letal (dificultad 8 para absorberlo).

La corriente creada con este Poder no es lo bastante fuerte para abrirse camino por malos conductores, y simplemente inflige daño eléctrico en metales en bruto, madera y otros materiales en forma de una quemadura y decoloración. Alternativamente, el taumaturgo puede permitir que la electricidad chisporrotee en torno a sus manos, ojos o cabeza; esto crea una iluminación semejante a la de una bombilla tenue y disminuye la dificultad de cualquier tirada de Intimidación en 2.

•••• Furia de Thor

El taumaturgo puede golpear a sus enemigos desde lejos como si fuera un dios. Puede dirigir un arco eléctrico desde su cuerpo a objetivos cercanos.

Sistema: El taumaturgo centra su concentración en el objetivo y luego dirige los rayos que lanza con una tirada de Percepción + Ciencias a dificultad 6 más la distancia en metros (o yardas) con un máximo de 4 metros (o yardas). Cada éxito inflige un nivel de daño letal (dificultad 8 para absorber). La fuente de este Poder es conocida de inmediato.

••••• Ojo de la Tormenta

El taumaturgo se convierte en un cambiante y centelleante pilar de poder eléctrico. La energía canalizada por Ojo de la Tormenta escuda su cuerpo ante virtualmente cualquier daño.



Sistema: Cuando un taumaturgo gasta un punto de Fuerza de Voluntad para invocar este Poder, solidifica la electricidad almacenada por él en una barrera mística que lo rodea por completo. El invocador se vuelve inmune a cualquier ataque a distancia. Las armas de metal, como las espadas, infligen daño de forma normal en el primer golpe, pero entonces se derriten al contactar con la barrera y el portador sufre un nivel de daño letal. Los enemigos que se atreven a tocar al invocador sufren 2 puntos de daño agravado (dificultad 8 para absorberlo). Las armas que no sean de metal, como las estacas de madera, no se ven afectadas por Ojo de la Tormenta. Este Poder dura un único turno, y cada éxito adicional en la tirada de activación extiende la duración en otro turno. Los ataques mentales y sociales pueden atravesar esta barrera.

Senda de la Manipulación Espiritual

Creada para reemplazar los rituales practicados por el Clan Tremere en los días en que eran una banda de magos mortales, esta Senda es el arte de forzar a los espíritus a realizar acciones que normalmente serían contrarias a su naturaleza. Estos espíritus no son los wraiths controlados por Necromancia, sino una manifestación de los grandes poderes del universo que el limitado cerebro humano percibe como espíritus. Algunos creen que los espíritus son tulpa (constructos de la voluntad humana creados mediante fe para explicar cómo logra funcionar el universo). La Manipulación Espiritual fuerza a estos espíritus a una grotesca burla de su comportamiento normal para lograr resultados mágicos en el mundo material.

• Vista Hermética

El vampiro percibe el mundo espiritual, ya sea al mirar profundamente en él o al ver la presencia de los espíritus cercanos como una nebulosa capa sobre el mundo material.

Sistema: Vista Hermética permite al taumaturgo percibir el reino espiritual intercalado sobre el mundo material durante una hora. Cada éxito adicional en la tirada de activación aumenta la duración de este Poder durante treinta minutos adicionales.

•• Palabrería Astral

Las lenguas del mundo espiritual son infinitamente variadas y en general incomprensibles para las mentes mortales (e inmortales). Palabrería Astral no enseña al taumaturgo las lenguas de los espíritus, pero le permite comprenderlas como si le hablasen y él respondiese en su propia lengua. No siempre es necesario usar este Poder; muchos espíritus hablan idiomas humanos, pero escogen fingir ignorancia cuando tratan con vampiros. Los espíritus no se ven afectados por Dominación, pero pueden ser manipulados con Presencia. Algunos taumaturgos teorizan que es así porque no son realmente conscientes tal y como lo entendería un vampiro, sino manifestaciones basadas en percepciones de quienes sí lo son.

Crear espíritus

Los espíritus son constructos nacidos de los reinos espirituales y conocidos como Umbroles por aquéllos con entrenamiento hermetista. Estos constructos espirituales no son sensibles de la forma tradicional según lo entienden aquéllos que viven en el mundo físico, sino que son reflejos del mundo espiritual y aspectos percibidos del universo interpretados de una forma que la limitada percepción mortal no puede comprender. Como tales, los espíritus se presentan en una amplia variedad de tipos y potencias. Las siguientes reglas son una limitada guía para crear espíritus para **V20**.

Primero, define el concepto del espíritu. Tradicionalmente, se limita a una sola categoría que puedes describir con una frase. Algunos ejemplos podrían incluir: espíritu de la naturaleza (tierra, mar, madera o desierto), espíritu conceptual (matemáticas, guerra o mecánica) o un objeto inanimado (una computadora, un cuchillo o una pieza de joyería).

Después, determina la potencia del espíritu al definir su rango (de 1 a 5). Este rango determina su puntuación de Fuerza de Voluntad. Si el espíritu debe hacer cualquier tirada, su reserva de dados es dos veces este rango.

Por cada nivel de rango, asigna un Poder de Disciplina basado en el concepto. Por ejemplo, un espíritu de fuego de rango 3 podría poseer 3 puntos de Taumaturgia en El Encanto de las Llamas (ver **V20**, pág. 221). La Fuerza de Voluntad alimenta cualquier habilidad especial que pueda poseer un espíritu y los puntos de Fuerza de Voluntad se recuperan cada 24 horas.

Por último, asigna una Habilidad por rango del espíritu. Un espíritu de guerra puede tener Pelea, Pelea con Armas, Supervivencia o cualquier Habilidad relacionada con la guerra o la lucha. Cada Habilidad suma dos dados a su reserva de dados de base de Fuerza de Voluntad x2.

Interacciones entre el reino espiritual y el mundo físico

Las leyes tradicionales de la física y la realidad suelen plegarse para reflejar la perspectiva espiritual de quienes viajan a través del reino de los espíritus. En el mundo físico podría ser una noche de invierno, mientras que en una sección concreta del reino espiritual es un mediodía de verano. Habitualmente, los típicos tabúes de los vampiros, como el fuego o la luz solar, no les afectan de la misma manera que en el mundo material. Las visitas a los reinos espirituales suelen ser inherentemente desafiantes, pero no trampas mortales instantáneas.

Se alienta a los Narradores a crear sutiles reinos espirituales que sean una metáfora del mundo real. Por ejemplo, un taumaturgo que trate de lidiar con un espíritu informático podría encontrarse en un reino que refleja una versión de pesadilla de una oficina de cubículos.

Estos entornos en los reinos espirituales pueden afectar directamente a quienes caminan por ambos mundos. Si hay un muro en el reino espiritual, un taumaturgo no puede sencillamente atravesarlo, a menos que regrese completamente al mundo físico. A la inversa, puede aventurarse en el mundo espiritual, atravesar muros físicos que no están en el reino espiritual y luego volver al mundo físico. Los objetos en ambos planos de existencia son reales para el taumaturgo. Los muros espirituales pueden impedir su avance en el mundo físico y los espíritus pueden atacarle a voluntad.

Un taumaturgo debe tener cuidado en recordar que los habitantes del mundo físico y el espiritual no pueden ver el otro lado y, por ello, algunas conversaciones y acciones pueden parecer absurdas. Se alienta a los Narradores a recordar usar un cortafuegos con las reacciones de los PNJ y aplicar las consecuencias oportunas a las acciones del taumaturgo. Si aparece vagabundeando en medio de un parque mientras balbucea al espíritu del sauce, los demás vampiros y mortales pensarán que está loco o es peligroso.

Sistema: Palabrería Astral permite al taumaturgo hablar con cualquier espíritu visible con Vista Hermética durante quince minutos. Cada éxito adicional en la tirada de activación incrementa la duración de este Poder durante quince minutos adicionales.

••• Voz de Mando

Éste es quizás el Poder más peligroso del arsenal de Manipulación Espiritual, ya que las consecuencias de un fallo pueden ser especialmente desagradables. Voz de Mando permite al taumaturgo dar órdenes a un espíritu, compeliéndolo a acatar su voluntad lo desee o no.

Los espíritus compelidos por este Poder son completamente conscientes de que están siendo forzados a realizar esas acciones, y pueden buscar vengarse de sus amos más adelante. Los taumaturgos que dan órdenes por encima de lo que sus sirvientes espirituales están obligados a realizar pueden verse ignorados o engañados. Un espíritu tramposo puede consentir una situación en la que ha de seguir órdenes sólo para traicionar a su amo y dejar al taumaturgo en una situación de vergüenza potencialmente fatal.

Sistema: El taumaturgo realiza una tirada de Fuerza de Voluntad normal enfrentada contra el espíritu. El objetivo resiste con Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la Manipulación + Ocultismo del taumaturgo). La cantidad de éxitos del taumaturgo determina la complejidad y severidad de la orden que puede dar.

Número de éxitos	Efecto
Fracaso	El espíritu es inmune a las órdenes del personaje durante el resto de la noche. Aun así, reacciona como el Narrador estime adecuado. Normalmente el espíritu estará lo bastante furioso para buscar venganza a la primera oportunidad. Puede ignorar, burlarse o incluso atacar al personaje a discreción del Narrador.

Fallo	El espíritu no se ve afectado, y cualquier nuevo intento de darle órdenes se hace con +1 de dificultad (acumulativo).
1 éxito	El espíritu obedece una orden muy sencilla que no le resulte un gran inconveniente.
2 éxitos	El espíritu acata una orden relativamente directa a cuya realización no se oponga de forma innata.
3 éxitos	El espíritu acepta realizar una tarea moderadamente compleja que no viole su moral.
4 éxito	El espíritu consiente a una tarea larga o intrincada que no lo ponga en peligro inmediato.
5 éxitos	El espíritu acepta una tarea prolongada o casi imposible, o una que signifique su destrucción.

•••• Atrapar Efimeria

Este Poder permite al taumaturgo vincular a un espíritu a un objeto físico. Puede hacerse para aprisionar al objetivo, pero suele realizarse más habitualmente para crear un Fetiche (un artefacto que garantiza beneficios místicos alimentados por el espíritu). Los Fetiches creados con este Poder no suelen ser de fiar y fallan en momentos inoportunos, ya que los espíritus en su interior están comprensiblemente disconformes con su situación y aprovecharán cualquier oportunidad para escapar o entorpecer a sus captores. Los Lupinos encuentran ofensivo que los vampiros posean un Fetiche y habitualmente entrarán en Frenesí con solo ver a un vampiro esgrimiendo uno.

Sistema: El taumaturgo debe encontrar primero un recipiente simbólicamente alineado con el espíritu objetivo, que se convertirá en el Fetiche. Entonces debe ordenar al espíritu que entre en el recipiente mediante una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad. El objetivo resiste con Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la Manipulación + Ocultismo del taumaturgo).

Si un taumaturgo tiene éxito, puede crear un Fetiche de un nivel de poder basado en los éxitos logrados por encima de los del espíritu, hasta un nivel 5. Por ejemplo, si el taumaturgo vence en la tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad contra el espíritu por tres éxitos, puede crear un Fetiche de nivel 3. Crear y mantener un Fetiche es difícil; por ello, el número de Fetiches que puede crear un taumaturgo está limitado por su Fuerza de Voluntad. Si se deshace de dicho Fetiche, aún cuenta en su cómputo total. Sólo puede crear un Fetiche adicional cuando uno de sus Fetiches previos ha sido destruido.

Un Fetiche concede un número de dados adicionales a una habilidad específica comparable al nivel del Fetiche. Por ejemplo, un espíritu de curación atrapado en el interior de un escalpelo concedería tantos dados adicionales como el nivel del Fetiche en cualquier tirada de Medicina. El Narrador siempre tiene la última palabra sobre qué clase de Fetiche se puede crear.

Un Fetiche se activa tirando la Fuerza de Voluntad del usuario (la dificultad es igual al nivel de poder del Fetiche +3). Un fracaso destruye el componente físico del Fetiche y libera al espíritu atrapado en su interior.

••••• Dualidad

Ahora, el taumaturgo puede interactuar por completo con el mundo espiritual; un lugar extraño que sólo a veces se asemeja al mundo real. Mientras usa este Poder, existe en ambos planos de existencia a la vez. Es capaz de tomar objetos en el mundo físico y colocarlos en el mundo espiritual, y viceversa. Los seres y las características del paisaje de ambos reinos son sólidos para él, y puede mantener con ellos cualquier clase de interacción. Puede incluso usar Taumaturgia y otras Disciplinas en cualquiera de los mundos. Esto no carece de peligros. Un solo paso en falso y el vampiro puede encontrarse atrapado en el mundo espiritual sin posibilidad de retorno. Varios taumaturgos incautos se han visto privados de alimento hasta caer en Letargo cuando estaban atrapados al otro lado de la barrera que separa el reino físico del espiritual.

Sistema: El taumaturgo puede interactuar con el mundo espiritual durante quince minutos. Cada éxito adicional en la tirada de activación incrementa la duración del Poder en quince minutos adicionales. Dualidad sólo puede activarse si el personaje comienza el proceso en el mundo físico. Cuando está en este estado, el taumaturgo se vuelve susceptible a ataques de ambos reinos y sufre +1 de dificultad en todas las tiradas de Percepción. Aún se considera que el personaje está en el mundo físico en lo que respecta a la física básica (y el sentido común).

Los espíritus a los que se enfadase previamente buscarán venganza física sobre los taumaturgos incautos que usen este Poder.

Un fracaso en la tirada de activación arranca al vampiro del mundo físico y lo atrapa en el reino espiritual. El camino de vuelta al reino físico, si es que lo hay, se deja a discreción del Narrador, y puede desencadenar toda una nueva historia.

Senda de la Mente Centrada

Un aspirante a taumaturgo debe poseer una fuerte voluntad y un intelecto bien desarrollado para dominar el sutil arte de la Taumaturgia. Los practicantes de la Mente Centrada potencian en gran medida su agilidad y disposición

mentales, lo que les permite una mejor comprensión de problemas y situaciones. Los taumaturgos, ya disciplinados mentalmente, se vuelven aterradoramente poderosos en el reino de lo cerebral cuando dominan esta Senda.

Esta Senda taumatúrgica, desarrollada por Melvin Liebknecht, un Tremere erudito de la cábala, languideció en secreto hasta que fue descubierta en una Capilla perdida en Berlín tras el final de la Segunda Guerra Mundial. El interés en esta Senda se extendió rápidamente a lo largo de la Pirámide, ya que los adaptables Tremere se dieron cuenta de su gran potencial y beneficios. A diferencia de la mayor parte de la Taumaturgia, los Poderes de esta Senda no requieren una acción para invocarlos, aunque aún requieren el gasto de Sangre y la tirada de Fuerza de Voluntad de activación habituales. Los taumaturgos con esta Senda pueden usar cualquier Poder de la misma durante un solo turno.

• Presteza

Usar Presteza hace a quien lo invoca capaz de obtener una rápida comprensión. La lucidez potenciada ilumina al invocador, lo que le permite una astucia aumentada y mejor reacción ante las situaciones cambiantes.

Sistema: Este Poder sólo puede usarse sobre el propio taumaturgo. Cada éxito en la tirada de activación añade un dado a una reserva de dados especial durante el resto del turno. Estos dados pueden usarse en cualquier tirada relacionada con Astucia o en acciones que el taumaturgo realice durante este turno. Alternativamente, cada dado eliminado de la reserva añade un punto a la Iniciativa del invocador.

•• Centrarse

Al invocar este Poder, el taumaturgo provoca una súbita e intensa calma en el objetivo al susurrar palabras tranquilizadoras. Mientras esté bajo esta serenidad, el objetivo es más capaz de concentrarse en las tareas que lo ocupan, ignorando las distracciones y las molestias, incluyendo el daño corporal serio. Los taumaturgos que temen el Frenesí suelen usar este Poder sobre sí mismos para reprimir sus propias emociones y lograr un estado de tranquilidad.

Sistema: Este Poder puede usarse sobre cualquier sujeto que pueda oír al taumaturgo y dura un turno por cada éxito obtenido en la tirada de activación. Durante este período, el objetivo no se ve afectado por ningún Poder o efecto (con la notable excepción de los Poderes de Antiguo) que reduzca sus reservas de dados. Esto incluye penalizaciones por heridas, modificadores de situación y Disciplinas. Sin embargo, las modificaciones a la dificultad aún se aplican durante este tiempo. Además, debido a la serenidad antinatural que otorga este Poder, el objetivo recibe dos dados adicionales en todos los intentos para evitar o romper el Frenesí.

••• Idea Fija

Al extender sus Poderes a otros individuos, el taumaturgo es capaz de obsesionar al sujeto con una acción.

Esta obsesión del objetivo es tan completa que ignora todo lo demás que ocurra a su alrededor. Con este Poder, los guardias se distraen con facilidad, ya que su atención se centra en alguna otra parte y la investigación se convierte en una tarea especializada y concentrada. A veces, cuando se usa este Poder, se dice coloquialmente que se "está encarrilando a alguien".

Sistema: Este Poder puede afectar a cualquiera que oiga al taumaturgo. Una invocación con éxito hace que el objetivo sea incapaz de dividir reservas de dados para acciones múltiples y que pueda cambiar de táctica tras haber declarado una acción. Como beneficio colateral, el objetivo reduce la dificultad de la acción declarada en uno. Las acciones adicionales que toma la víctima (de Celeridad, por ejemplo) mientras dure este Poder deben continuar su acción inicial, ya que se concentra por completo en esa idea. Si el objetivo desea intentar un nuevo curso de acción, debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad por escena (o por turno, en combate). La duración de Idea Fija es una escena, o un turno por éxito en la tirada de activación.

•••• Pensamiento Dual

Los rigores de aprender Taumaturgia fortalecen la mente y la voluntad de un taumaturgo. Como resultado, los diestros en Taumaturgia suelen tener la habilidad de evaluar rápidamente una situación y calcular las opciones que tienen disponibles. A este nivel de dominio de la Mente Centrada, el taumaturgo es capaz de dividir su atención entre dos tareas completamente separadas sin penalización ni distracciones. Al igual que Idea Fija fuerza la atención de alguien en un único objetivo, Pensamiento Dual expande la concentración del taumaturgo hasta el punto en que es posible centrarse en dos metas.

Sistema: Un uso con éxito de Pensamiento Dual permite al invocador realizar dos acciones sin penalización durante su turno (ten en cuenta que este Poder anula las restricciones a las acciones múltiples detalladas en el **V20**, pág. 248). La acción adicional concedida por este Poder debe ser una acción mental, ya sea el uso de Disciplinas como Auspex o Taumaturgia o la de meditar sobre algún problema. Si el personaje está usando ambas acciones para resolver un problema, tiene dos reservas de dados distintas para ello. Estas dos acciones ocurren al tiempo, como si se determinasen por la puntuación de Iniciativa del personaje. No puedes usar la acción adicional para volver a invocar Pensamiento Dual.

••••• Perfecta Claridad

Perfecta Claridad provoca en el taumaturgo un momento zen de percepción concentrada al obtener una breve y perfecta comprensión de sí mismo, el universo y su lugar en él. Esta lucidez protege al taumaturgo de influencias tanto internas como externas; ni siquiera la Bestia interior es capaz de hacer notar su rabia. Pensamiento y acción se convierten en uno cuando una completa serenidad mental desciende sobre el taumaturgo.

Sistema: Perfecta Claridad dura una escena (o un turno más un turno adicional por cada éxito obtenido en la tirada de activación si se usa en combate). Durante este período, la dificultad de todas las acciones se reduce en 2. El Vástago es inmune al Frenesí y al Rötschreck de todo tipo, incluso por desencadenantes sobrenaturales. Por último, cualquier medio de controlar o influir al taumaturgo tiene +2 de dificultad, incluyendo Poderes como Presencia, Dominación y Dementación.

Rituales taumatúrgicos

Rituales de nivel uno

Aprender la Mente Adormecida

Este ritual se usa para determinar la causa del Letargo en un cuerpo vampírico o la causa de la destrucción en las cenizas de un Vástago. Para llevar a cabo este ritual, el taumaturgo emplaza un penique u otra moneda pequeña sobre el ojo de un Vástago en Letargo. Puede oír (con la voz del vampiro) la causa de su frío descanso. Si todo lo que queda del cuerpo son cenizas, el taumaturgo sólo necesita colocar el penique en los restos para completar el ritual.

Sistema: Para realizar este ritual se requiere media hora, al final de la cual el taumaturgo oye un mensaje fantasmal de la víctima nombrando a quién cree que le hizo caer en Letargo o lo mató. Esto no es un ritual de adivinación, y por ello la información puede no ser acertada. Si el culpable estaba disfrazado u oculto, el espíritu de la víctima hará todo lo que pueda para responder lo mejor posible a la pregunta. Este Poder no tiene efecto sobre criaturas que no sean vampiros.

Cifrar Misiva

Las cartas fueron una vez la forma de comunicación y recopilación de información dominante. Los Vástagos precavidos aprendían a ser discretos en sus tratos en papel o a enviar mensajeros personales Vinculados por Sangre o Dominados. Ninguna opción era ideal cuando necesitabas ser explícito y asegurarte de que *sólo* el receptor deseado recibía el mensaje. Para asegurarse de que los mensajes importantes permanecían seguros frente a los ojos curiosos, los Tremere utilizaban este ritual para codificar documentos mágicamente. Este ritual no suele usarse tan habitualmente en la era de las comunicaciones electrónicas instantáneas, pero ocasionalmente se usa para comunicarse entre Capillas o para emitir edictos importantes.

Sistema: El taumaturgo escribe el mensaje en sangre en el curso de una noche y pronuncia el nombre de la persona o grupo que desea que lo lea. Sólo el autor y el objetivo al que se dirige la carta pueden leer el documento. Para cualquier otro que la observe, parece un galimatías. Obviamente, este ritual sólo puede usarse con comunicación escrita. Cifrar Misiva sólo funciona con el documento original. Si alguien trata de escanear o copiar el documento, la magia se mantiene y el mensaje permanece codificado.

Dominio de la Sangre

Los Vástagos eruditos alertan con urgencia acerca de permitir a los magos de Sangre tener acceso a tu Sangre a menos que confíes completamente en ellos. Un taumaturgo con una pequeña cantidad de Vitae puede concentrar su poder en formas simpáticas. Al destruir un punto de Sangre de un enemigo, el taumaturgo gana poder simbólico sobre el objetivo, el cual, a cambio, le permite manifestar supremacía sobre la víctima en el siguiente enfrentamiento.

Sistema: El taumaturgo debe mezclar una pequeña cantidad de su propia Vitae (insignificante, menos de un punto) con la de la víctima y luego quemarla en un fuego o hervirla lentamente sobre una llama desnuda. El conjurador pronuncia las frases de la simetría cuando termina. Una vez hecho, el taumaturgo gana un dominio mágico limitado sobre la víctima hasta el amanecer. En la próxima tirada en la que el conjurador se oponga a la víctima, tiene éxito automático en el intento.

Si la tarea requiere una tirada, el conjurador obtiene un éxito automático, pero no más (y no puede tirar o gastar Fuerza de Voluntad para mejorar la tirada). Esto significa que el conjurador tiene garantizado un éxito marginal contra su oponente, aunque puede que no sea en la forma que el taumaturgo desea. Por ejemplo, un solo éxito no es suficiente para mesmerizar por completo a un enemigo, pero podría ser suficiente para influenciarlo brevemente con Dominación. De forma semejante, si la víctima realiza antes alguna acción, Dominio de la Sangre no es de ninguna ayuda si de forma normal el conjurador no podría realizar una tirada para hacerle frente. Por ejemplo, el conjurador aún estaría sujeto al uso de Presencia de un oponente, porque normalmente no podría hacer una tirada para resistirse. Sin embargo, si la víctima usa alguna Disciplina que normalmente requeriría que el conjurador se resistiese, entonces el taumaturgo la contrarresta automáticamente y se termina el poder del ritual.



Dominio de la Sangre sólo puede garantizar éxito en una tarea limitada; un taumaturgo no puede quemar múltiples puntos de Sangre para obtener éxitos adicionales o éxitos en múltiples acciones consecutivas. Una vez se realiza el ritual, debe descargarse antes de poder invocarlo de nuevo contra el mismo objetivo. Dominio de la Sangre expira si sus efectos permanecen sin usar al amanecer.

Purificar Sangre

La peste negra mató a más de setenta y cinco millones de personas por toda Europa durante la Edad Oscura. La experimentación temprana mostró que la mayoría de enfermedades, incluso las transmitidas por la sangre, rara vez tienen algún efecto sobre los Vástagos; aun así, los vampiros *pueden* portar tales enfermedades y transmitírselas a sus víctimas. Esto devastó rebaños enteros y causó una grave escasez de sangre que tensó la Mascarada hasta el punto de ruptura. Previamente había métodos místicos de limpiar la sangre, pero consumían mucho tiempo y eran procesos complicados.

De los Tremere (entonces un Clan en apuros que buscaba entrar en la sociedad cortés) llegó una solución en forma de este sencillo ritual. La sangre manchada debe decantarse en un recipiente adecuado y luego removerse con una mezcla especial de cenizas y jengibre machacado al tiempo que el taumaturgo canta el ensalmo del ritual. Si éste tiene éxito, la sangre se aclara ligeramente y el rito limpia todo veneno o enfermedad de la muestra.

Purificar Sangre no funciona sobre sangre en el organismo de una criatura. Por tanto, el ritual no puede purificar a un humano de una enfermedad o hacer que beber de tal recipiente sea seguro; sólo purificará sangre que ha sido extraída primero del humano. Algunos vampiros evitan este ritual por el trabajo adicional que supone conseguir sangre sin el Beso, y el sabor bastante menos satisfactorio (por no hablar de la falta de un latido caliente) desalienta a muchos entendidos. Por estas razones, Purificar Sangre sigue siendo un ritual de último recurso durante epidemias desesperadas y no algo básico de cada noche.

Sistema: Purificar Sangre funciona hasta con un punto de Sangre. Debido a las limitaciones de volumen, sólo puede limpiar un punto de Sangre cada vez. Venenos, enfermedades y otros brebajes desaparecen, mientras que las sustancias extrañas burbujean hasta lo alto y pueden retirarse. Aun así, el ritual no cambia en ningún aspecto la potencia de la sangre; la Vitae aún puede usarse para el Vínculo de Sangre, y la sangre que se haya vuelto ácida o cáustica con alguna Disciplina (como Extinción o Vicisitud) no puede purificarse. Este ritual no puede contrarrestar la Vaulderie (ni es lo suficientemente disimulado para realizarlo y pasar desapercibido en medio

de tal rito). La sangre podrida, solidificada o excesivamente sucia también desaparece si se la somete al ritual (a discreción del Narrador), así que un vampiro no necesita temer atragantarse con sangre vieja y muerta.

Sangre en Agua

Los mortales han descubierto formas astutas de usar la ciencia y la tecnología para descubrir trazas ocultas de sangre en escenas de crímenes. Kathryn Malcolm, una Neonata Tremere de Nueva York, se percató de que el departamento de policía estaba rastreando una serie de asesinatos vinculados con vampiros mediante evidencias hematológicas y creó este ritual para eliminar toda evidencia de mancha de una escena del crimen. Una vez que el conjurador ha completado este ritual, toda la sangre vertida al alcance del ritual se transmuta en agua. El ritual suele usarse para eliminar manchas de sangre, ya sean resultado de juego sucio o de rituales que involucran sangre.

Sistema: El taumaturgo vierte una copa de agua purificada entre los dedos extendidos de su mano mientras canta. El ritual transmuta toda la sangre vertida en un radio de 1,5 metros (5 pies) por éxito en la tirada de activación. La sangre en recipientes y seres vivos no se ve afectada. Sólo la sangre derramada.

Este Poder no tiene efecto sobre la sangre usada para crear efectos de Disciplinas activos o pasivos. Sangre en Agua no podría usarse para eliminar un ritual como Protección contra Ghouls (**V20**, pág. 235) dado que las propiedades mágicas del ritual han transformado la sangre, aunque podría usarse para limpiar un círculo de sangre dibujado para atar a un demonio, siempre que la atadura haya acabado.

Semblante Impresionante

La belleza y el magnetismo sexual siempre han abierto puertas. La influencia en la Torre de Marfil se gana mediante elegantes batallas de astucia, elegancia y encanto. Los depredadores definitivos navegan por estas turbulentas aguas con sonrisas ladinas para ofuscar sus intenciones. Dicen los rumores que este ritual en concreto fue desarrollado por Aiden Balfour, un amargado Tremere de aspecto anodino cansado de que la Arpía Toreador local influyese excesivamente en el favor del Príncipe con su bonita sonrisa. Cuando se realiza este ritual, el taumaturgo obtiene un grado aumentado de atractivo sexual; es mucho más deseable y llama más la atención que si fuera una *top model*. Para que este ritual tenga efecto, el conjurador debe lavarse la cara con un punto de Sangre de virgen y colocar un ramito de menta seca en su zapato.

Sistema: El conjurador gana 2 dados en todas las tiradas relacionadas con Apariencia mientras dure el ritual. Este ritual dura tantas horas como éxitos obtenidos en la tirada de activación.

Sentir lo Místico

La Magia de Sangre crea una resonancia en el espacio en el que se realiza. Esta energía mística puede detectarse y medirse. Un taumaturgo puede usar este ritual para sentir la resonancia dejada por objetos y efectos mágicos. Este ritual se desarrolló originalmente para buscar taumaturgos no Tremere y artefactos mágicos, y suele usarse habitualmente entre los Tremere más jóvenes para hacerse un nombre. El Tremere canta sobre una vela preparada místicamente y luego la enciende. Todas las fuentes de Magia de Sangre en el radio de la luz de la vela brillan visiblemente ante todos los presentes.

Sistema: El efecto de este ritual dura tantas horas como éxitos obtenidos en la tirada de activación. Sentir lo Místico puede detectar Taumaturgia, Necromancia y Magias de Sangre similares si se usaron en el radio de la luz de la vela. Este Poder no distingue entre los distintos tipos de Magia de Sangre, ni marca Disciplinas normales. Esta habilidad dura una hora.

Vial Sanguíneo

Los Seguidores de Set han practicado durante mucho tiempo una versión arcaica de este ritual durante sus ritos y oraciones religiosos a su dios oscuro. Los Tremere han simplificado el ritual para que les permita retener grandes cantidades de sangre durante una cantidad indefinida de tiempo sin derramarla. En las noches actuales, es útil para los Vástagos que no tienen el conocimiento o la tecnología médica necesaria para preservar sangre de una forma más mundana. Un beneficio secundario es que funciona con Vitae vampírica sin romper el Principio de la Identidad (pág. 132-133). Esto permite que un Tremere desconfiado almacene la Sangre de sus enemigos y la use en el momento adecuado.

Sistema: Para preparar este ritual, el taumaturgo entierra un recipiente de cerámica tapada durante dos noches y luego lo desentierra. La noche siguiente, desmenuza una hoja de fresno seca en el recipiente vacío y después susurra el encantamiento adecuado. Después puede verter la sangre en el interior y sellarlo con sebo derretido de una vela. La sangre se mantendrá fresca hasta que se rompa el sello. Tras abrir el recipiente, la sangre comienza a echarse a perder al ritmo normal. Si el recipiente se rompe, la sangre se deteriora de inmediato hasta el estado en el que se encontraría si no se hubiera preservado en absoluto. El recipiente puede usarse más de una vez, pero el ritual debe repetirse o la sangre se estropeará.

Rituales de nivel dos

Crear Piedrasangre

Una Piedrasangre es un pequeño guijarro con un vínculo simpático con el taumaturgo que lo ha creado, lo que le

permite saber siempre la dirección y la distancia general respecto al objeto. Este ritual fue usado ampliamente por los Tremere durante las muchas guerras de la Edad Oscura, cuando saber la posición de tropa, mensajeros y propiedades podía proporcionar a tu bando una increíble ventaja táctica. Cuando la tecnología avanzó con la invención de las comunicaciones por satélite y los sistemas GPS, las Piedras de Sangre quedaron desfasadas. Sin embargo, los taumaturgos más conservadores han vuelto a usar este viejo método para rastrear a sus aliados mientras mascullan acerca de temores sobre *hackers* y tecnomantes.

Para crear una Piedrasangre, el taumaturgo debe colocar un pequeño guijarro en un vial lleno con 3 puntos de Sangre de cualquier fuente (no tiene por qué ser sangre humana). Una vez por noche durante tres noches debe recitar una invocación sobre el vial. La Piedrasangre poco a poco absorbe un punto de Sangre por noche y el líquido se vuelve ligeramente más claro, hasta que la tercera noche se vuelve tan transparente como el agua. El taumaturgo tiene entonces una conexión mística con la piedra y conoce su posición relativa en todo momento.

Sistema: Un taumaturgo puede crear tantas Piedrasangres como puntos permanentes de Fuerza de Voluntad tenga. Sabe instintivamente la dirección precisa y la distancia relativa a la que están. Si una Piedrasangre está ofuscada u oculta místicamente, el conjurador puede seguir su rastro hasta que alcanza su localización general. Una vez allí, la conexión se enturbia y ya no puede sentirla. Si se destruye una Piedrasangre, la conexión con el taumaturgo se rompe de inmediato, normalmente mediante alguna clase de contragolpe doloroso (lo cual lo distrae, pero no le causa daño).

Extinguir

El fuego es un temor primario para los Vástagos. Provoca a la Bestia y expulsa la razón. Algunos Antiguos aún tiemblan cuando recuerdan las noches oscuras en las que la Inquisición portaba sus antorchas. Este ritual elimina parte de la amenaza del fuego. El conjurador es capaz de empapar llamas peligrosas, dejando a los cazadores de vampiros bastante sorprendidos cuando sus antorchas y hierros ya no son herramientas efectivas.

Sistema: Conjurar este ritual requiere que el taumaturgo recite un encantamiento y apague la llama de una vela con los dedos mientras escupe en el suelo. Una vez completado, durante el resto de la noche, el taumaturgo puede pronunciar una única sílaba mágica para extinguir de forma automática un único fuego del tamaño de hasta una hoguera. Este Poder puede usarse tantas veces como éxitos se hayan obtenido en la tirada de activación del ritual. La conjuración de este ritual puede provocar una tirada de Rötschreck (ver **V20**, pág. 291).

Gafe

Algunos registros históricos sugieren que Gafe podría ser uno de los rituales de Magia de Sangre más viejos que existen. Este ritual se usa para castigar a los enemigos del taumaturgo sin atacarlos directamente ni dejar evidencias. Gafe requiere un punto de Sangre y parte de la víctima (como un mechón de pelo) o un objeto significativo para ella, de forma que se pueda conectar de forma apropiada a la víctima con el poder tras el ritual.

El taumaturgo debe meditar durante diez minutos sobre su odio y su ira hacia la víctima y luego quemar los componentes del hechizo. Una vez completado, la víctima queda maldita con mala suerte, provocando que no logre una tarea mundana. Esto puede causar desde errores tipográficos menores a accidentes de automóvil, dependiendo de cómo gafe el taumaturgo a su objetivo.

Sistema: El taumaturgo debe concentrar su furia hacia la víctima mientras quema un objeto con resonancia psíquica con el objetivo previsto según el Principio de la Identidad (ver pág. 132-133). Cada éxito obtenido en la tirada de activación para realizar el ritual provoca un fallo automático en la siguiente tirada del personaje gafado, sin importar el resultado. Si el conjurador obtiene cuatro éxitos en la tirada de activación, entonces las siguientes cuatro tiradas del personaje gafado fallarán independientemente del resultado. Gafe no provoca fracasos, sólo un simple fallo. Si Gafe se aplica a una tirada extendida o enfrentada, la tirada sencillamente no aporta ningún éxito en el turno actual hasta que se gasta el número de fallos pendientes.

Ilusión de la Muerte Plácida

La Mascarada puede ser difícil de mantener con facciones de coteries vampíricas en guerra luchando por predominio y recursos. Un asesinato sangriento en un mal momento puede atraer la atención no deseada de la policía a una situación ya compleja. Un Tremere de Chicago creó este ritual para distraer a la policía local y que no mirase muy de cerca a las víctimas de los ataques vampíricos. Este ritual sana las heridas obvias de un cadáver, haciendo que un cuerpo parezca haber muerto por causas naturales.

Sistema: El conjurador debe tener una prístina pluma empapada con la sangre de un buen hombre que muriese en paz. Debe limpiar el polvo del cadáver con ella mientras salmodia la frase: "Debía ser el momento de partir de Frank. Al menos murió mientras dormía". Este ritual no añade sangre al cadáver, pero reduce las posibilidades de que cualquiera se percate de cuánta falta. El cuerpo debe tener al menos aún la mitad de su sangre original para que el ritual tenga éxito. Esto aumenta la dificultad de cualquier Poder o habilidad de investigación usada sobre el cadáver en 1 por cada éxito en el ritual.

Oinos de Dioniso

Este ritual permite al taumaturgo elaborar un tonel de *oinos* especiado especial, un ancestral vino griego que se cree que fue creado por el dios Dioniso. Los mortales que consumen este vino sienten una placentera somnolencia, una vaga felicidad etérea y excitación hasta que terminan por perder la consciencia y duermen durante el resto de la noche. Despiertan con recuerdos vagos y placenteros, y han olvidado los detalles de todo lo que pasase la noche anterior.

Un trago de Oinos de Dioniso sirve para proteger la Mascarada en fiestas especiales donde los invitados vampíricos desean alimentarse abiertamente. Los vampiros que beben de mortales intoxicados con el *oinos* místico sienten un ligero mareo, no lo bastante fuerte como para considerarse intoxicados, pero lo justo para saborear las noches en las que aún respiraban y ansiaban cosas distintas a la sangre.

Sistema: El conjurador debe mezclar al menos un punto de Sangre con el vino y las especias. Una vez completado, el *oinos* debe ingerirse para que tenga efecto. Tras beberlo, un mortal debe superar una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 8 para realizar cualquier acción, y se ve superado por un letargo artificialmente inducido. Este efecto dura tantas horas como éxitos obtenidos en la tirada de activación. Los objetivos pueden resistirse obteniendo al menos 3 éxitos en una tirada de Resistencia a dificultad 8. Los vampiros y otras criaturas sobrenaturales no se ven afectadas por el Oinos de Dioniso ya que su sangre es demasiado potente para verse superada por este brebaje.

Los vampiros que se alimentan de un mortal bajo los efectos del Oinos de Dioniso sienten un efecto similar, pero no los domina ni les perjudica. Sienten un sentido de la felicidad artificialmente inflado y recuerdan las noches en las que eran mortales. En una emergencia, el vampiro bajo estos efectos puede gastar un punto de Sangre para eliminar la toxina de su sistema.

Susurros del Fantasma

Comunicarse con el mundo físico es difícil cuando se está proyectado astralmente. Los viajeros astrales suelen tener que gastar un punto de Fuerza de Voluntad para manifestarse visualmente en una forma fantasmal y así poder comunicarse, y esto puede poner al límite hasta al Vástago más duro. Los Tremere pasaron décadas tratando de superar este agotador coste de una de sus Disciplinas principales y finalmente crearon Susurros del Fantasma como una forma de esquivar los costosos requisitos de la comunicación astral. Al completar este ritual, un taumaturgo puede comunicarse desde la forma que adoptan con Proyección Psíquica al mundo material. El conjurador puede hablar con cualquiera que se encuentre, pero sus palabras toman la forma de leves susurros. La gente que los oye suele confundirlos con las palabras de fantasmas o espíritus. Mientras viaja astralmente, el taumaturgo debe agarrar la oreja de una criatura aún viva con la mano izquierda de su cuerpo físico.

Sistemas: El conjurador debe meditar durante quince minutos en completo silencio. Entonces debe amputar la oreja de una criatura aún viva y sujetarla con su mano izquierda antes de usar Proyección Psíquica (ver **V20**, pág. 138-139); el taumaturgo debe poseer este Poder para poder usar este ritual. El taumaturgo puede hablar con el mundo físico con susurros fantasmales. Si desea ser visto, debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad para manifestarse de forma normal, pero eso cancela el ritual. Si el "donante" de la oreja muere, el ritual se acaba inmediatamente. Se puede aplicar una pérdida de moralidad si la donación no era voluntaria.

Rituales de nivel tres

Alma del Homúnculo

Un taumaturgo con necesidad de ayudantes en una investigación no siempre puede confiar en la lealtad de sus aprendices, pero ¿quién duda de la lealtad de su propia carne? Un homúnculo es una criatura diminuta creada a partir de la Sangre y la carne del conjurador e investida con vida mediante Taumaturgia. Crear un homúnculo lleva varias horas de trabajo ininterrumpido, y un taumaturgo sólo puede tener un homúnculo a la vez.

La horrible y pequeña entidad toma forma a partir de una burbujeante montaña de aceite, sangre, hueso desnudo y trozos del cuerpo del conjurador. Al concluir el ritual, el homúnculo sale arrastrándose de su grasienta placenta para servir a su amo. Puede moverse por sí mismo y puede usarse como espía o como un medio para buscar materiales. El homúnculo actúa de acuerdo con las órdenes de su amo, las cuales puede transmitir mentalmente siempre que la bestia esté en presencia de su creador. Con el tiempo, algunos homúnculos han desarrollado sus propias personalidades y metas.

Sistema: Un homúnculo (ver pág. 107) tiene 2 niveles de Salud y 2 puntos en cada Atributo Físico. Funciona en gran medida como una extremidad de su creador, ya que el homúnculo sólo se mueve o actúa si el conjurador así lo desea. Los Homúnculos son dañados por la luz solar y el fuego de la misma forma que los Vástagos. Aunque esté creado de la carne de su conjurador, un homúnculo es una entidad física separada y por ello no cuenta como una conexión arcana, ni sus fluidos corporales cuentan como Sangre de su creador.

Inscripción

La Magia de Sangre es la ventaja definitiva en la Jyhad, pero no todo el mundo puede (o tiene permitido) aprender

Taumaturgia. El taumaturgo puede crear una versión anotada de un ritual, impulsado con su Sangre, para hacer que la fórmula sea accesible para algún otro.

El Clan Tremere creó este ritual como una ayuda para enseñar a sus aprendices los principios básicos de la Magia de Sangre al practicar un ritual específico. Más tarde usaron Inscripción para proporcionar a sus aliados una ventaja en forma de ritual de un solo uso, lo que permitía a los Tremere forzarlos a depender de ellos para la magia.

Este ritual permite al taumaturgo conjurar cualquier ritual de nivel uno o dos sobre una página u otra superficie plana (es preferible algo transportable y fácil de plegar). Un lector puede liberar el poder de ese ritual al leer la inscripción y seguir sus instrucciones. El escriba usa su Sangre como base para la tinta y el poder de su Vitae permanece en la mezcla para ayudar a alimentar el ritual. Un ritual inscrito está en una forma imperfecta y no puede usarse para aprender Taumaturgia. Es una serie de instrucciones simplificadas en las que la Vitae del escriba supera cualquier omisión o descuido por parte de quien pone en práctica el ritual.

Sistema: Un taumaturgo que conoce las técnicas de Inscripción puede escribir una versión abreviada de cualquier ritual de nivel uno o dos que conozca a un coste de 2 puntos de Sangre. Cualquiera que pueda leer el idioma usado puede realizar el ritual más adelante. Conjurar el ritual a partir de las notas requiere el uso de los componentes y el tiempo habituales, así como de una tirada de Inteligencia + Ocultismo, pero el conjurador no necesita tener ningún conocimiento de Taumaturgia. Una vez se completa una inscripción, el poder de la Vitae del autor queda atrapado en el objeto; su reserva de Sangre efectiva máxima se reduce en 1 hasta que se usa la inscripción. Tras esto, la inscripción se seca hasta no ser más que una fina e ilegible ceniza de cuya tinta se ha extraído todo el poder. El escriba puede usar la inscripción él mismo (lo cual carece bastante de sentido) o dársela a algún otro.

Es bien sabido en círculos mágicos que la Sangre que da poder a Inscripción puede usarse para vínculos de Simpatía e Identidad, y un taumaturgo incauto podría encontrar su Sangre en manos de un enemigo que podría usarla en su contra. Para impedir que una inscripción llegue al sujeto equivocado, muchos escribas usan también Cifrar Misiva sobre sus anotaciones encantadas para asegurarse de que sólo el receptor previsto puede usar este ritual.

Manos de Rutor

La creación de vida, por retorcida y obscena que pueda ser, ha sido desde hace mucho una meta de algunos taumaturgos. Mientras que las Gárgolas y los homúnculos están entre las criaturas creadas por la Taumaturgia más conocidas, las Manos de Rutor son una creación más oscura y horrible. Un taumaturgo con suficiente voluntad puede arrancar su propio ojo y colocarlo sobre una de sus propias manos cercenadas y animar ésta para que sirva como un espía escurridizo y malévolo. El ojo reposa sobre el envés de la mano y gira para observar su entorno, mientras que la mano se escabulle como una araña disecada. El constructo obedece la voluntad de su dueño y puede transmitir lo que ve y oye (aunque no tenga oídos) a su amo, según el taumaturgo desee.

Sistema: La conjuración de este ritual requiere que el taumaturgo se corte la mano y se saque el ojo al finalizar el ritual; esto causa cinco niveles de daño agravado no absorbible. Una vez se sana el daño, el Tremere regenera la mano y el ojo, aunque el espantoso homúnculo aún puede merodear. Completar este ritual también puede requerir una tirada de Fuerza de Voluntad a discreción del Narrador. La mano animada tiene un nivel de Salud propio y se desplaza con el equivalente a 2 puntos en cada Atributo Físico y en Percepción (ver pág. 108). El conjurador dirige mentalmente los movimientos de la cosa a voluntad (siempre que el taumaturgo permanezca consciente, por supuesto). La Mano necesita 1 punto de Sangre a la semana o si no se deshace en polvo. De igual forma, si se la expone a la luz de Sol o al fuego, desaparece y chilla, dejando sólo un hedor pútrido.

Toque de Belladona

Las leyendas sobre la mortalmente venenosa belladona se extienden hasta la antigüedad, cuando se usó para debilitar a las fuerzas de Marco Antonio durante las guerras pártica. Este ritual se basa en estas historias para crear un veneno que pueda castigar a una única víctima, Vástago o ganado, con sólo un toque.

El conjurador debe ungir sus manos con el amargo extracto de la belladona antes de llevar a cabo este ritual y entonces realizar un contacto piel con piel con su víctima. En el plazo de media hora, ésta comienza a sufrir efectos que imitan los de un auténtico envenenamiento por belladona. Algunos de los síntomas incluyen pupilas dilatadas, sensibilidad a la luz, visión borrosa, jaquecas, confusión y convulsiones.

Sistema: Este ritual crea un veneno por contacto cutáneo que sólo puede usarse una vez antes de quedar inerte. Si el veneno no se usa antes de que acabe la noche, el Poder se desactiva y el veneno queda inutilizado.

El taumaturgo debe aplicar el veneno místico sobre su propia piel (la cual es inmune al veneno) y luego tocar a su objetivo. El Narrador puede exigir una tirada de Destreza o Manipulación para tocar a la víctima, dependiendo de las circunstancias. Una vez por noche, hasta que la potencia del veneno desaparezca, la víctima debe hacer una tirada de Resistencia + Fortaleza a dificultad 8 para resistir sus efectos. Con tres o más éxitos, el objetivo resiste los efectos tóxicos del veneno, pero aún sufre pequeños dolores de

cabeza y siente que algo está mal. En cualquier otro caso, la víctima sufre una reacción extrema al veneno que causa sudoración, visión borrosa y convulsiones. La dificultad de todas las tiradas durante el resto de la noche aumenta en 1 (¡Recuerda que los Vástagos sudan sangre! Esto puede ser un auténtico problema para quienes están tratando de preservar la Mascarada).

El número de éxitos de la tirada de activación del ritual determina la potencia del veneno. Cada éxito añade una noche adicional en que el veneno tiene efecto. Los efectos de este veneno pueden contrarrestarse con el ritual Pureza de la Carne (ver **V20**, pág, 232).

Transustanciación de los Siete

Los Tremere guardan una especial lealtad a la Casa y Clan, pero la extensión de esta lealtad y los medios por los que se obtiene siguen siendo un secreto para la mayoría de Vástagos. En realidad, cada Aprendiz Tremere posee un Vínculo parcial con el Concilio de los Siete mediante Sangre mezclada.

Tras el Abrazo, un Neonato Tremere realiza un juramento formal del Código de los Siete. Ninguna magia obliga a ese juramento, pero el Regente que lo preside (o el Tremere de mayor rango) termina las formalidades con la Transustanciación. El conjurador llena un gran cáliz con su propia sangre y entona las sílabas del ritual. El Neonato, aún luchando con el nuevo fenómeno de la sed de sangre, bebe todo el contenido del cáliz. Cuando la Sangre entra y se extiende por su sistema, el rito la transforma místicamente en la Sangre del Concilio de los Siete.

De esta forma, los Tremere ponen a cada Neonato un paso más cerca de un Vínculo completo con el Concilio sin el riesgo de que sus enemigos roben la Sangre de éste. Tomar parte en la Transustanciación se considera un requisito para que un Retoño sea reconocido socialmente como verdadero miembro del Clan Tremere.

Quienes se someten al ritual y, de hecho, muchos que tienen la habilidad de realizarlo, saben poco de su diseño o propósito místicos. Obviamente, la Sangre transmutada es la del Concilio de los Siete; pero ¿cómo de vastas son sus reservas que pueden transfundírsela a los Neonatos conforme al capricho de quienes llevan a cabo el ritual? ¿Dónde va la Sangre de los Neonatos? Los rumores sobre una bóveda oculta bajo Viena con viales etiquetados de Vitae preservada de cada Vástago que alguna vez se ha sometido al ritual no pueden ser ciertos... ¿verdad?

Sistema: El conjurador de la Transustanciación debe sacrificar un punto de su propia Sangre. La Sangre puesta en el cáliz no cambia hasta después de que se bebe y se extiende por todo el sistema del objetivo, momento en el que adquiere las propiedades de la del Concilio de los Siete.

Esto acerca un paso al Vínculo de Sangre completo con todo el Concilio, pero garantiza que la Vitae del Concilio no pueda ser robada. Dado que la Sangre ya está en el sistema del objetivo, cuenta como su propia Vitae si es extraída después.

En realidad, no existe ningún requisito físico de que haya que usar este ritual sobre un nuevo Neonato. Unos pocos se libran del proceso. Teóricamente, el rito también podría usarse para generar un Vínculo más fuerte en un Tremere más viejo o incluso en Ghouls o Vástagos de otros Clanes. Los Vástagos de la Decimocuarta y Decimoquinta Generación, los Ghouls y los Aparecidos no pueden usar este rito; su Sangre no es lo bastante potente para canalizar el poder del Concilio.

Voz Embotellada

Robar a un enemigo su voz golpea el corazón de su identidad. Este ritual suele usarse como castigo público para aquellas almas rebeldes que rechazan moderar su comportamiento en la corte o el Elíseo. La víctima debe ser inmovilizada al tiempo que se coloca una botella de cristal sobre su corazón mientras el conjurador salmodia el encantamiento que atrae la voz de su objetivo. Después, el taumaturgo debe sellar la botella de cristal con cera para atrapar la voz y completar el ritual. Tras esto, la víctima ya no es capaz de hablar o hacer ninguna clase de sonido verbal. Esta maldición puede limitar seriamente los Poderes de un Vástago. Sin la capacidad de hablar, Disciplinas como Dominación o Presencia pueden resultar inútiles para el objetivo, así como los rituales de Magia de Sangre con un componente verbal.

Sistema: Para realizar el ritual, el taumaturgo debe inmovilizar a la víctima. Esto puede hacerse estacándola o atándola. El conjurador debe tener total acceso a la víctima mientras trata de extraer su voz. Cada punto de Fuerza de Voluntad que posea actualmente la víctima extiende el tiempo de conjuración necesario en quince minutos. Una vez se ha completado el ritual, la botella de cristal contiene la esencia de la voz de la víctima y ésta no puede hablar ni hacer ningún sonido verbal hasta que se rompa el sello o el cristal de la botella. La muerte del taumaturgo no rompe esta maldición.

Rituales de nivel cuatro

Besos Robados

Los taumaturgos conjuran este ritual cuando no desean alimentarse con la boca. En su lugar, Besos Robados les permite drenar pequeñas porciones de Vitae mediante otras partes del cuerpo de un recipiente. Algunos vampiros prefieren un fuerte apretón de manos en una sala abarrotada. Los sádicos disfrutan asfixiando recipientes, lo que proporciona el doble placer de la asfixia y el rubor de la nueva Vitae corriendo a través de venas frías. Otros

buscan revivir experiencias mortales al drenar sangre de un recipiente durante el sexo. Las víctimas de este ritual no son inmediatamente conscientes de que se les está extrayendo la sangre de sus cuerpos, pero experimentarán una ligera sensación de mareo y aturdimiento. Este ritual requiere que el conjurador porte un "beso de bruja" (un cardo empapado con la Sangre de un vampiro) en alguna parte de su cuerpo.

Sistema: El taumaturgo debe primero hacer una pequeña incisión en su cuerpo, donde pretende hacer contacto físico con el recipiente. Una vez realiza el ritual, la herida se cierra sola y después se abre para crear un orificio místico similar a una boca con labios que cuando se presiona contra la piel del recipiente beberá un punto de Sangre de la víctima un turno sí y otro no mientras persista el contacto. Tras el segundo punto de Vitae consumido es probable que la víctima se sienta atontada, mientras que consumir 5 puntos puede provocar que la víctima pierda el conocimiento por la sustancial falta de sangre en su cuerpo. Besos Robados permanece activo una noche. Ten en cuenta que el taumaturgo no causa éxtasis o arrebato cuando toma sangre de esta manera, como sí haría si se alimentase de un recipiente de forma normal.

Camino de Espejo

Los practicantes de la proyección astral saben que hay múltiples capas en el universo. Se rumorea que un taumaturgo Malkavian obsesionado con los espejos creó este ritual que le permitía viajar de un lugar a otro en el mundo material. Camino de Espejo crea un vínculo simpático entre dos espejos que permite al conjurador viajar entre ellos siempre que estén a 1,6 kilómetros (1 milla) de distancia o menos entre sí.

Sistema: El taumaturgo debe crear dos espejos idénticos hechos de plata. Debe empapar ambos con 2 puntos de su propia Sangre y cantar sobre su creación durante tres noches para crear un vínculo de resonancia especial entre ambos objetos. Una vez completado, el taumaturgo puede colocarse ante cualquiera de los espejos y recitar la contraseña mística para abrir una puerta mágica entre ambos. Tan poderosa magia no puede usarse rápidamente y se requieren tres turnos completos para que el portal se abra. El cristal ondula y brilla cuando está listo; el conjurador puede entonces atravesarlo. Puede llevar a un pasajero con él en su viaje, pero debe actuar rápidamente, ya que el portal se cierra tras 2 turnos. Si el taumaturgo o el pasajero se retrasan, pueden quedar atrapados entre ambos lugares y perderse en otro reino.

Destejer Ritual

Durante mucho tiempo los taumaturgos han usado sus poderes para infligir daño sobre quienes los han ofendido o compiten contra sus intereses. A menudo, quien es más peligroso y más dado a atacar a un mago de Sangre es un taumaturgo rival. Destejer Ritual permite a un taumaturgo identificar el ritual enemigo que lo afecta y entonces crear una Magia de Sangre que lo contrarreste para destejerlo. Los taumaturgos hábiles en esta magia aprenden principios generales para confundir a otros rivales, sacudirse sus efectos o derrumbarlos de forma prematura.

Sistema: Primero, el conjurador debe descubrir qué ritual lo aflige actualmente. Si posee el ritual, esto es automático. En otro caso, esto puede requerir alguna investigación mediante una tirada de Inteligencia + Ocultismo con una dificultad base de 4 más 1 por cada nivel del ritual. Después, el conjurador debe conseguir un componente que sería necesario para conjurar el ritual ofensor, y luego destruirlo de alguna manera. Sus éxitos se restan de los obtenidos por el conjurador original; si logra eliminar todos los éxitos, el ritual ofensor acaba de inmediato junto con todos los efectos asociados. Así, un final rápido de Atar la Lengua Acusadora (**V20**, pág. 230) permitiría de nuevo a la víctima hablar mal de sus enemigos, pero un final prematuro de Contrato de Sangre (**V20**, pág. 239) lo empujaría dolorosamente al Letargo.

Sólo pueden destejerse los rituales que tienen duración. Por ejemplo, un taumaturgo que haya desechado un Vínculo de Sangre mediante Abandonar los Grilletes (más adelante) no está constantemente bajo los efectos de ese ritual. Una vez que se completa el ritual, el Vínculo se rompe y el ritual acaba. Sin embargo, un taumaturgo que padezca debido a Voz Embotellada (pág. 151) se considerará bajo la duración del ritual mientras la botella de cristal permanezca sellada, así que puede destejerse. Ten en cuenta que un taumaturgo sólo puede destejer un ritual que lo afecte a él, no uno sobre alguna otra persona. Un taumaturgo que padezca múltiples rituales debe destejer cada uno por separado. Pueden acumularse múltiples Destejer Ritual contra un ritual siempre que puedan adquirirse el tiempo y los componentes adecuados.

Enfermo Inerte

Entre el vasto arsenal de poderes místicos de los Vástagos, quizás la habilidad más importante es la de hacer uso de la Sangre para sanar heridas que harían tambalearse o matarían a mortales. Los Vástagos pueden cerrar y sanar rápidamente heridas de abrasiones, laceraciones e incluso la pérdida de extremidades. Este ritual permite a un taumaturgo transmutar una gota de su Sangre y convertirla en un veneno místico que bloquea temporalmente la habilidad de su víctima de usar su Vitae para sanarse. Antes de realizar Enfermo Inerte, el taumaturgo debe beber una pequeña cantidad de láudano y luego meditar durante veinte minutos. Por último, debe arrojar una gota de Sangre en la palma de su mano. El próximo Vástago al que toque antes del alba sufre los efectos del ritual.

Sistema: Enfermo Inerte crea un veneno por contacto cutáneo que sólo puede usarse una vez antes de dejar de tener efecto. Si el veneno no se ha usado al final de la noche, el poder del ritual falla y el veneno deja de tener efecto. El taumaturgo debe aplicar el veneno místico en su propia piel (él es inmune) y luego tocar a su objetivo. El Narrador puede exigir una tirada para tocar a la víctima dependiendo de las circunstancias.

Mediante el contacto cutáneo, Enfermo Inerte cancela temporalmente la habilidad de sanarse de la víctima, aunque puede no ser consciente de ello hasta que use Sangre para hacerlo. Las víctimas pueden gastar un punto de Fuerza de Voluntad para ignorar el efecto un turno. Cuando el ritual acaba, todas las heridas pueden sanarse de acuerdo al tipo de daño sufrido de forma normal. Cada éxito en la tirada de activación para el ritual suma una noche adicional en la efectividad del veneno. Los efectos del veneno pueden contrarrestarse con el ritual Pureza de la Carne (ver **V20**, pág. 232).

Inocencia del Corazón del Niño

Es difícil ser sutil cuando tus compañeros depredadores pueden sentir tus motivaciones. Inocencia del Corazón del Niño enmascara el aura del conjurador ante el Poder de Auspex Percepción del Aura. Cualquiera que use ese Poder sobre el conjurador percibirá un aura blanca, sin manchar por ningún signo de vampirismo. Este ritual requiere un alto precio: el sacrificio de un niño mortal.

Sistema: Inocencia del Corazón del Niño requiere el sacrificio ritual de un niño mortal y la extracción de su corazón. El taumaturgo debe sumergir un juguete querido que una vez perteneciese al niño en la sangre de su corazón. El juguete absorbe rápidamente toda la sangre hasta que parece estar limpio de nuevo. Mientras el conjurador porte el juguete, su aura será de un blanco puro sin ningún signo de vampirismo. La duración del efecto es una semana, más otra semana adicional por cada éxito en la tirada de activación. Este horrible ritual impone un coste extremo a la Humanidad del conjurador.

Maldición Retardada

Entrenar a un Ghoul para que satisfaga las necesidades de un taumaturgo puede llevar años. Algunos usan este proceso para eliminar a los indeseables y poner a prueba a potenciales candidatos al Abrazo. La cantidad de esfuerzo involucrado inspiró la creación del ritual conocido como Maldición Retardada. Al realizarlo sobre un Ghoul, el conjurador infunde parte de su poder para que, si ocurriera lo impensable, su esclavo resucitara como vampiro.



Este ritual era usado originalmente por hechiceros de entre los Assamitas y los Seguidores de Set. El Clan Tremere tiene un sistema organizado para educar a sus Aprendices y, aunque la mayoría están relegados para siempre a la posición de asistentes de investigación, algunos fueron lo bastante importantes para que los Antiguos buscasen y adaptasen este ritual para preservar a aquéllos en los que invierten tanto tiempo.

Sistema: El taumaturgo debe primero preparar una marca con su sello. Debe alimentar a su Ghoul con un punto de Sangre mientras canta el encantamiento y luego sellar el pacto marcando el cuerpo del esclavo con su sello. El taumaturgo pierde acceso a un punto permanente de su reserva de Sangre hasta que se activa el ritual. El momento en el que el corazón del Ghoul se detiene, la Vitae almacenada en su cuerpo se activa y lo resucita como un vampiro totalmente desarrollado. Una vez "Abrazado", el sello desaparece y el hueco vacante en la reserva de Sangre del conjurador se desbloquea, lo que le permite recuperar de nuevo el punto de Sangre gastado. El conjurador es consciente de forma inmediata de que el ritual se ha activado y de que su viejo Ghoul está ahora muerto y podría ser su nuevo Chiquillo (aunque puede sentir la activación del ritual, el taumaturgo puede no tener ninguna forma de saber si el viejo Ghoul ha logrado sobrevivir al proceso).

Predecir

Predecir es la práctica de ver de forma remota a través de una sustancia reflectante y translúcida como el agua. El taumaturgo debe crear un amplio cuenco de plata y luego llenarlo con agua de manantial purificada mezclada con una gota de sangre de búho. Después, debe concentrarse en su objetivo y mirar en el cuenco. Si tiene éxito, el conjurador puede ver y oír lo que pasa en torno al objetivo como si estuviera personalmente allí.

Sistema: Una vez que el cuenco y el agua están preparados de acuerdo a las especificaciones, el taumaturgo debe concentrarse durante un minuto antes de tratar de escrutar a su objetivo. Este ritual dura tantas horas como éxitos obtenidos en la tirada de activación. El taumaturgo sólo debe concentrarse durante este tiempo para ver escenas a través del agua. Si un lugar es el centro de Predecir, este lugar no puede cambiarse mientras dure el ritual. El conjurador no puede usar Poderes de Auspex, Taumaturgia o Disciplinas mentales similares a través de Predecir.

Si el conjurador está tratando de escrutar un objeto o lugar, debe estar lo bastante familiarizado con él como para haber formado un lazo psíquico con el mismo. Si trata de escrutar a una persona, debe tener en su posesión un objeto con resonancia psíquica de ese objetivo (ver pág. 133).

Rastrear Transgresor

Transgresor es el término para los magos de fuera del Clan o los Tremere renegados que usan Magia de Sangre para atacar a la Torre de Marfil. Rastrear Transgresor fue diseñado para rastrear a estos enemigos de la Camarilla. El Clan Tremere, siempre alerta, caza a estos enemigos para proteger a la Secta de asaltos místicos (o eso afirma). Los escépticos susurran que a los Brujos simplemente no les gusta tener competencia.

Sistema: Para realizar el ritual, el taumaturgo debe localizar un lugar donde se haya realizado Taumaturgia en las últimas 24 horas. Entonces debe derramar su Sangre (gasta 1 punto de Sangre) sobre el suelo mientras recita el encantamiento adecuado. En el suelo aparecen unas huellas ensangrentadas que son sólo visibles para el conjurador y que conducen hasta el transgresor. Tras realizar el ritual, el Tremere es capaz de rastrearlo sin problema hasta el alba. Este rastro sigue el camino exacto que el hechicero siguió tras abandonar la zona donde se realizó la magia. Este ritual sólo puede rastrear Taumaturgia y rituales relacionados, no Necromancia ni otros tipos de magia.

Rituales de nivel cinco

Abandonar los Grilletes

Creado por el Clan Tremere durante la Revuelta Anarquista, Abandonar los Grilletes rompe el Vínculo de Sangre entre amo y esclavo mediante un agotador y atroz proceso que dura toda una noche. El taumaturgo forma un Vínculo con el esclavo y el amo al mezclar un brebaje hecho con Sangre de los tres y poniéndolo en un recipiente de cristal. Después, el conjurador debe desangrar y excoriar al esclavo. El método exacto queda determinado por el estilo individual del ritualista: algunos prefieren la mortificación con un látigo, mientras que otros prefieren aplicar marcas. Una vez que el sujeto está casi muerto, el conjurador rompe el recipiente de cristal, lo que derrama la Sangre por el suelo y rompe el Vínculo. La mezcla de Sangre se evapora en un siseante e hirviente humo y el sujeto queda libre.

Algunos Príncipes prohíben la práctica de este ritual en sus dominios, ya que creen que podría ser una amenaza a la Segunda Tradición que un taumaturgo deshiciera uno de sus castigos.

Sistema: El taumaturgo debe tener 1 punto de Sangre propio, uno del esclavo y uno del reinante del objetivo (si el conjurador resulta ser el esclavo o el reinante, no se necesita Sangre adicional). La excoriación causa 3 niveles de daño agravado no absorbible al quemarse o desollarse la piel. El venenoso vapor final inflige un nivel de daño agravado no absorbible adicional tanto al conjurador como al objetivo. El objetivo pierde 1 punto permanente de Fuerza de Voluntad,

pero si el ritual tiene éxito, el Vínculo de Sangre se disipa de inmediato. Sin embargo, esto no ofrece ninguna protección contra la formación de otro Vínculo posterior. Abandonar los Grilletes no puede usarse para romper el Vinculum de una Vaulderie o los efectos del ritual Transustanciación de los Siete (pág. 151).

Corte de la Verdad Sagrada

La Casa y Clan Tremere ha utilizado desde hace mucho este ritual en tribunales y asuntos internos. En las noches recientes, diversos Príncipes han llamado a los Tremere para que lo usen en sus salones políticos a cambio de favores. Realizar este ritual es un proceso largo y costoso, pero siempre hay quienes están dispuestos a pagar el precio por una certeza adicional. Los testimonios imparciales y la flagrante verdad se convierten en el estándar de la corte, muchos conspiradores y mentirosos han traicionado sus propios planes bajo los efectos de este ritual.

Para conjurar el ritual, el taumaturgo debe situar una calavera y un par de huesos cruzados sobre cada entrada de la sala, incluyendo las ventanas. Una vez se reúne la corte, debe gastar 1 punto de Sangre en cada una de las entradas a la habitación para sellarla simbólicamente frente a las falsedades. Este ritual puede ser bastante costoso si se realiza en una sala grande con múltiples entradas y ventanas.

Varios Príncipes han llegado a confiar demasiado en este ritual, hasta el punto de su destrucción, ya sea porque el Príncipe se endeuda absurdamente con los Tremere o porque otros Vástagos se ofenden ante sus torpes tácticas y rechazan asistir a las reuniones. Este ritual erosiona de forma invariable el poder de los Príncipes que dependen de él, aunque algunos son demasiado cortos de miras como para entenderlo.

Sistema: Una vez se complete el ritual, todos los que entran en la sala están obligados a obedecer el edicto de decir la verdad que impone. No puede decirse ninguna falsedad, y las preguntas directas del juez o poder que preside deben responderse con franqueza, sin omisiones ni engaños. La magia persiste en la sala durante una semana. Cada éxito adicional en la tirada de activación prolonga la duración del ritual otra semana adicional.

Favor de la Cobra

Durante la guerra entre la naciente Camarilla y el Clan Assamita, hubo un gran número de bajas. Los Tremere crearon este ritual como precaución para no ser Diabolizados por sus muchos enemigos, especialmente los Assamitas, quienes parecían deleitarse en tener por objetivo a los Brujos. Algunos historiadores han especulado que Favor de la Cobra fue el primero de los muchos experimentos taumatúrgicos que terminaron por generar el ritual que maldijo a los Assamitas durante la firma del Tratado de Tiro.

Favor de la Cobra manipula la Vitae del conjurador haciendo que arda con una toxina que causa un daño terrible a cualquiera que la consuma. El ritual requiere que se mezcle un emplasto de hierbas y el veneno de una serpiente con la Sangre del taumaturgo.

Sistema: Al derramar 1 punto de Sangre en un recipiente preparado y combinarlo con las hierbas necesarias y el veneno, el taumaturgo recita un encantamiento y desea que su magia entre en el brebaje hasta que se vuelva completamente negro. El conjurador debe ingerir el elixir para que ritual tenga efecto, sufriendo un nivel de daño agravado no absorbible en el proceso. Después, durante la siguiente semana, cualquiera que consuma la Sangre del conjurador sufre un nivel de daño agravado por punto ingerido. Cada éxito adicional en la tirada de activación extiende la duración del ritual una semana más.

Mano Amputada

El Amr del Clan Assamita creó este ritual como un medio para mostrar clemencia a los criminales que merecían un castigo, pero no la Muerte Definitiva. Mano Amputada permite al taumaturgo amputar de forma permanente una parte del cuerpo de un Vástago cautivo de forma que impide que el vampiro regenere jamás la parte perdida. Aunque la mano suele ser el apéndice que más habitualmente se extirpa, este ritual puede afectar a ojos, dedos, lenguas y otras partes del cuerpo.

El componente más importante es la parte de la anatomía del objetivo amputada, que es por lo que el ritual casi siempre se realiza durante la mutilación. Los Tremere robaron los secretos de este ritual y después eliminaron las referencias a la veneración a Haqim. El Clan Assamita se sorprendió bastante al ver que la Camarilla había adoptado las mismas prácticas en sus cortes.

Sistema: Realizar este ritual lleva toda una noche, durante la cual se trata la herida con distintos compuestos alquímicos que impiden la regeneración. Aunque pueden sanarse los niveles de Salud de forma normal, la parte del cuerpo amputada es incapaz de recuperar su antigua condición sin curación mágica (como Obeah, ver **V20**, pág. 457).

Néctar de la Rosa Amarga

Este ritual, un secreto conocido sólo por Antiguos Tremere y crueles Diabolistas, rompe las habituales ataduras de la Diablerie, permitiendo a múltiples vampiros compartir los frutos del poder de una víctima. Este ritual se considera una oscura mancha en el pasado de los Tremere, y las evidencias de cualquier conocimiento del mismo sería causa de gran escándalo en la Camarilla.

Sistema: El taumaturgo debe atar a la víctima de alguna forma mientras realiza este ritual de una hora sobre él. Debe cantar los encantamientos adecuados mientras su coterie de

aspirantes a Diabolistas se burla de la víctima por su inminente destino. Mientras está distraída, el conjurador identifica distintos aspectos del alma y los separa simbólicamente del resto al drenar la Vitae del objetivo en pequeñas remesas.

Al completarse el ritual, el conjurador y hasta cinco vampiros pueden tratar de obtener los beneficios de Diabolizar al objetivo. Cada aspirante a Diabolista debe realizar una tirada separada para reclamar el oscuro premio. Néctar de la Rosa Amarga no permite a un vampiro obtener beneficios de Diabolizar a una víctima de Generación más débil; simplemente permite a múltiples personas compartir una Diablerie.

Piedra de la Forma Verdadera

Piedra de la Forma Verdadera requiere una piedra pequeña que sea perfectamente esférica. El conjurador debe cubrirla cuidadosamente con una mezcla hecha de 1 punto de su Sangre y otros componentes místicos. Una vez se ha completado el ritual, la piedra sirve como un ancla que metafóricamente conecta el mundo material con el mundo de las formas idealizadas de Platón. Si el taumaturgo tiene la voluntad, puede forzar a otros a asumir su forma natural.

Con un solo toque de la piedra, el conjurador puede enfrentarse al objetivo en una prueba de voluntad para forzarle a asumir su forma natural. Un taumaturgo puede usar Piedra de la Forma Verdadera sobre un Nosferatu Ofuscado, obligar a un grotesco Tzimisce a adoptar una forma humanoide o incluso atrapar a un hombre lobo enfurecido en su forma mortal.

Sistema: Durante el curso de una noche, el taumaturgo debe realizar este ritual sobre una pequeña piedra redonda, como una canica. Después, el conjurador puede usar esta piedra como detonante para enfrentarse a su objetivo en una tirada de Fuerza de Voluntad enfrentada (la dificultad de cada uno es la Resistencia del otro). Si vence el conjurador, el objetivo inmediatamente cambiará a su forma natural durante un turno. Cada éxito por encima del primero extiende el número de turnos que el objetivo es incapaz de asumir una forma distinta a su forma original. Si la piedra se rompe, la víctima es libre de cambiar sin importar cuántos turnos quedasen para que siguiera atrapada en su forma original.

Hechicería Koldúnica

Vía del Espíritu

Esta Senda rara vez se ve fuera del Viejo Clan Tzimisce, cuyos miembros aún acechan en las mismas ancestrales tierras que su Sires y los Sires de sus Sires. Pero tiene utilidad hasta para los Tzimisce del Sabbat, y por ello su conocimiento se extiende incluso a compañeros de Clan más cosmopolitas.

Mecánicas de dados de la Hechicería Koldúnica

Como se ha señalado antes, **Ritos de la Sangre** representa un esfuerzo para simplificar y unificar las diversas escuelas y Sendas de Magia de la Sangre. Para los Narradores que prefieran este método, la tirada para activar una Senda de Hechicería Koldúnica es ahora una tirada de Fuerza de Voluntad con una dificultad igual a puntuación de Senda +3 y cada tirada también requiere el gasto de 1 punto de Sangre. La tirada para activar un ritual de Hechicería Koldúnica es Inteligencia + Ocultismo con una dificultad igual a la puntuación del ritual +3. Estas reglas sustituyen a las del **V20**, pero si prefieres las originales, siéntete libre de usar las que quieras.

Además, la suposición por defecto es que la Hechicería Koldúnica es prácticamente universal entre el Viejo Clan Tzimisce, es bastante común entre los Tzimisce del Sabbat y casi inaudita entre el resto de Clanes. Las conexiones metafísicas de la escuela con Kupala y las tierras impregnadas por ese espíritu incrementan en +1 la dificultad de todas las tiradas de Hechicería Koldúnica hechas por Koldun que obran su magia fuera de los territorios de Europa oriental.

La Senda permite al Koldun diseminar sus percepciones a lo largo de un área cada vez mayor. Si la magia se realiza correctamente, el Koldun podría, potencialmente, ser capaz de percibir todo lo que tiene lugar en el área afectada (la cual podría ser de muchos kilómetros cuadrados), aunque abrirse a tal consciencia es peligroso para todos salvo los Koldun de voluntad más férrea. En su lugar, la mayoría limitan sus percepciones de forma refleja a "todos los intrusos" o "todos los recipientes de los que potencialmente alimentarse" según deseen, y hasta los Koldun más perceptivos podrían pasar por alto algo importante si involuntariamente lo han excluido de su mirada. Mientras el Poder esté activo, el Koldun también puede tener por objetivo de cualquier otro poder de Senda o ritual Koldúnico a cualquier persona o lugar que pueda percibir, suponiendo que la puntuación del Poder o del ritual no exceda la puntuación del Koldun en la Vía del Espíritu. Este Poder también supera la Ofuscación de cualquier Vástago dentro del área de efecto.

•	El Koldun puede percibir todo en un radio de 20 metros (50 pies).
••	...en un radio de 100 metros (o yardas).
•••	...en un radio de medio kilómetro (un cuarto de milla).
••••	...en un radio 1,5 kilómetros (1 milla).
•••••	...en un radio de 8 kilómetros (5 millas).

El número de éxitos en la tirada de activación determina cuántas escenas sucesivas dura el efecto. Si se activa antes de que salga el Sol, la consciencia del Koldun puede extenderse durante las horas de luz, y el Koldun no sufre efectos negativos por vigilar sus tierras durante el día. Aun así, sí sufre las penalizaciones de dados usuales por realizar cualquier otra acción durante el día.

Vía de los Pesares

Aunque es parte de la más amplia escuela Koldúnica, esta Senda no depende abiertamente de una conexión directa con Kupala. En su lugar, invoca una serie de maldiciones en nombre de diversas deidades eslavas precristianas. De nuevo, algunos eruditos Tzimisce especulan que al menos algunas de esas deidades son en sí mismas aspectos del ser que se autodenomina Kupala. Todos estos efectos requieren que el Koldun sea capaz de percibir directamente al objetivo. Generalmente no pueden usarse a distancia mediante magia simpática, pero pueden usarse contra un objetivo distante al cual el Koldun pueda percibir mediante Poderes como Predecir o la Vía del Espíritu (pág. 154 y 156).

• Las Frustraciones de Nestrecha

El Koldun puede destruir la resolución de su enemigo, infundiendo sentimientos de pesimismo y desesperanza.

Sistema: Durante un turno por éxito, el objetivo no puede gastar Fuerza de Voluntad con ningún fin.

•• Los Insultos de Krivda

El Koldun desata un odioso insulto contra su enemigo, provocándole así una descerebrada furia.

Sistema: En respuesta al insulto, el objetivo debe tirar inmediatamente Autocontrol para resistir el Frenesí a una dificultad 5 + los éxitos de la tirada de activación (dificultad máxima 9).

••• El Llanto de Kruchina

El Koldun puede instigar una aplastante desesperación o una depresión casi suicida en su enemigo.

Sistema: Durante un turno por éxito, el objetivo se ve superado por una intensa miseria y llora de forma incontrolable. No puede realizar ninguna acción que requiera concentración y un Vástago pierde 1 punto de Sangre cada turno conforme la Vitae fluye por sus ojos.

•••• La Desgracia de Chernogolov

El Koldun se burla de su enemigo prediciendo cierta fatalidad, la cual tiene lugar.

Sistema: El objetivo pierde automáticamente 2 éxitos en cada tirada que realice. Los efectos duran tantas tiradas consecutivas como éxitos obtenidos.

••••• La Hambruna de Marena

El Koldun puede ahora infligir daño directo sobre su enemigo en forma de un hambre amargamente fría y dolorosa.

Sistema: Por cada éxito, el objetivo sufre 2 niveles de daño contundente que pueden absorberse de forma normal. Además, un vampiro que sea objetivo de este Poder pierde 1 punto de Sangre por éxito.

Rituales de Hechicería Koldúnica

Redespertar el Agua Muerta (Nivel uno)

El Koldun debe verter 1 punto de Sangre en un cuerpo de agua y luego beber el equivalente a 1 punto de Sangre de esa fuente. El Koldun será capaz de ingerir esta agua sin dificultad.

Sistema: Si se realiza el ritual con éxito (al menos se obtiene un éxito), el Koldun recupera 1 punto de Fuerza de Voluntad gastado. Esto no puede elevar su Fuerza de Voluntad por encima de su máximo normal. Este ritual sólo puede realizarse una vez por noche.

Invocar el Signo Menor de Poder (Nivel dos)

El Koldun puede invocar la autoridad de los espíritus que son la fuente de su privilegio mágico. Debe concentrarse durante un turno y luego hacer el Signo Menor de Poder con sus manos. Si el ritual tiene éxito, sus ojos brillan con poder.

Sistema: Durante una hora por éxito, el Koldun obtiene –2 de dificultad en todas las tiradas de Intimidación o Liderazgo hechas contra mortales, suponiendo que pueda establecer contacto visual con ellos.

Acobardar al Sirviente (Nivel tres)

Los Tzimisce disfrutan la sensación de control sobre sus sirvientes, incluso más cuando éstos tiemblan de miedo. Este

ritual intensifica la devoción normal de un Ghoul, Aparecido u otro sirviente Vinculado por Sangre. El Koldun mezcla un cerebro de oveja con tierra de su dominio y 1 punto de su propia Sangre mientras canta un ancestral encantamiento eslavo. Entonces fuerza al sirviente a comerse la repugnante mezcla.

Sistema: Durante una semana por éxito, la dificultad de cualquier tirada hecha por el Koldun para manipular al sirviente se reduce en 1.

Lazos que Atan (Nivel cuatro)

El Koldun debe verter 4 puntos de su propia Sangre en un trozo de tierra que haya reclamado. Después debe devorar ritualmente un puñado de la tierra empapada de Sangre. Hacerlo reconecta su espíritu con el terreno y facilita el empleo del Koldunismo. Esto suele ser usado por Koldun fuera de Europa oriental para compensar las distantes conexiones con su patria.

Sistema: Durante una noche por éxito, el Koldun reduce la dificultad de todas las tiradas de hechicería Koldúnica en 1. Este ritual no puede realizarse más de una vez por semana.

El Impulso Más Íntimo (Nivel cinco)

El Koldun puede alterar las características emocionales de cualquier Vínculo de Sangre que posea sobre un esclavo. En lugar de los sentimientos normales de amor y devoción, puede provocar que el esclavo sienta una lujuria inmoral, una aterrorizada obediencia, una devoción fraternal o cualquier otro contexto emocional que elija. El Koldun sólo necesita pronunciar una palabra en presencia del esclavo para invocar el poder del ritual.

Sistema: Cada éxito representa una escena en la que el esclavo es impelido a sentir una emoción por el Koldun a elección de éste.

Rituales Anarquistas

Línea Plana (Nivel uno)

Este ritual tiene por objetivo a un mortal y provoca que parezca estar muerto en todos los aspectos salvo por el hecho de que aún camina y habla. No tiene pulso y su respiración no empañará un espejo. Si está inconsciente, es imposible de distinguir de un cadáver. Ni siquiera los instrumentos médicos más sensibles indicarán que está vivo, ni aunque él le diga desesperado al paramédico que lo está. El hechicero debe depositar un pequeño animal muerto en el hogar del objetivo.

Sistema: El efecto dura hasta la siguiente mañana y sólo puede usarse sobre un objetivo por mes. El animal muerto debe situarse en el verdadero hogar del objetivo. El ritual no funciona si se deja en una habitación de hotel o en algún lugar donde esté de visita o haciendo de okupa. El poder no afectará a ningún ser sobrenatural. Este ritual suelen usarlo sobre todo hechiceros punk que quieren aterrorizar a un mortal o avergonzar a algún chupóptero de la Camarilla haciendo que una de sus marionetas de sangre crea que se ha convertido en vampiro y monte una escena.

Cuerpo de Hierro (Nivel dos)

El ritual común aumenta la resistencia del objetivo (que puede ser el hechicero o cualquiera a quien él elija). El ritual requiere un casquillo usado que haya sido empapado con 1 punto de Sangre de la persona que se beneficiará de él. Mientras esa persona lleve el casquillo consigo, puede absorber el daño del fuego y la luz solar con su Resistencia normal. Estos efectos no se acumulan con los de Fortaleza; sólo se aplica el mayor de ambos.

Sistema: El ritual dura una hora por éxito y no permite al receptor ninguna absorción adicional. Sólo extiende su absorción normal para incluir el fuego y la luz solar.

Llamada del Infierno (Nivel tres)

Este ritual requiere un vínculo simpático con el objetivo al menos igual a una posesión personal (ver pág. 133). El objeto debe colocarse dentro de un tapacubos oxidado y empaparse de gasolina. Entonces, el hechicero debe pasar 30 minutos meditando sobre el objeto mientras susurra "arde, nena, arde", antes de, finalmente, prenderle fuego. El objetivo, allá donde esté, sufre los efectos del Rötschreck.

Sistema: Al completarse el ritual, el objetivo debe tirar inmediatamente para resistir un Frenesí por miedo. El efecto puede superarse gastando un punto de Fuerza de Voluntad pero, por lo demás, fallar la tirada provoca que el objetivo entre en Frenesí y huya del área aterrorizado. El personaje tampoco tendrá idea de por qué de repente se ve superado por el terror, y una vez se pregunte de qué tiene miedo, el efecto terminará.

Protección contra Vitae (Nivel cuatro)

Esta peculiar protección es inferior a la mayoría de protecciones usadas por los Tremere, pero suele ser suficiente para las necesidades de los Anarquistas. El hechicero dibuja un sello con su propia Vitae en algún objeto o superficie. Si un vampiro de menor Generación toca el objeto o

la superficie, se ve afectado. Los Vástagos de la misma Generación o mayor no se ven afectados.

Sistema: Los Vástagos por debajo de la Generación del conjurador que toquen la protección sufren dos dados de daño letal cada vez que lo hagan. Sin embargo, tras el primer toque, un Vástago que desee proceder de nuevo debe tirar Fuerza de Voluntad a dificultad 7 o gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Cada uso de este ritual cuesta 1 punto de Sangre y sólo puede proteger un objeto discreto: una sola ventana, una puerta, un libro o una puerta de un automóvil. Los objetos mayores pueden protegerse, pero sólo si el ritual se conjura múltiples veces.

Dur-An-Ki

Senda del Mal de Ojo

A lo largo de la historia, los ignorantes y supersticiosos han temido el mal de ojo; la creencia de que alguna gente tiene el poder de maldecir a sus enemigos, ya sea mediante la invocación de poderes oscuros o simplemente mediante una voluntad maliciosa. En algunos lugares persisten esas creencias, quizás en parte por la existencia de esta Senda, la cual permite al ashipu invocar *djinn* iracundos para avergonzar, injuriar o incluso matar a sus enemigos. Pero esta Senda no es terreno exclusivo del Dur-An-Ki. Su ancestral pedigrí significa que es conocida por muchos Anarquistas de la Vieja Eskuela que han preservado el poder de maldecir a lo largo de las eras, mientras sus puras ansias de venganza han asegurado que los hechiceros punk actuales hayan aprendido a duplicar sus efectos.

Para usar el mal de ojo contra un objetivo, el hechicero debe ser capaz de establecer contacto visual con él y decir algo para indicar su desdén, ya sea una maldición árabe tradicional o sencillamente gritar: "¡que te jodan!". Alternativamente, el hechicero puede hacer uso de una efigie para conjurar la maldición a través de una larga distancia (como se describe en los Principios de Contagio y Simpatía, pág. 133-135). El objetivo no se percatará necesariamente de que le han maldecido. Es necesaria una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 6 por parte del objetivo si el hechicero conjura la maldición frente a él, mientras que se necesita una tirada a dificultad 9 para darse cuenta de que la reciente mala suerte es resultado de una maldición conjurada desde lejos. Un personaje con Percepción del Aura o que tenga al menos un punto en esta Senda puede percatarse de indicios de una maldición en el aura del objetivo y puede reconocerlos como residuos de una maldición con una tirada de Astucia + Ocultismo a dificultad 7. Un personaje que identifica con éxito una maldición de esta manera puede tratar la propia maldición como una conexión mística equivalente a una posesión preciada mientras está en presencia del individuo maldito.

El hechicero que impone la maldición puede cancelarla a voluntad. Cualquier otro personaje capaz de reconocer la maldición (incluyendo el propio objetivo, si tiene el conocimiento apropiado de Magia de Sangre) puede tratar de cancelarla con Contramagia Taumatúrgica (**V20**, pág. 215) o con cualquier efecto de Magia de Sangre comparable. Quien impone la maldición nunca sabe exactamente cómo se manifestará. Cada nivel de esta Senda marca los parámetros de qué tipo de daño puede ocurrir, pero el Narrador determina la naturaleza precisa de la manifestación.

• Humillación

La forma más sencilla de aplicar el mal de ojo provoca que el objetivo se avergüence de alguna forma pública. Los posibles resultados incluyen decir algo vergonzoso frente a sus iguales, fallar desastrosamente al intentar alimentarse o sencillamente romperse la culera de los pantalones cuando está en un bar abarrotado.

Sistema: Cada éxito representa una noche durante la que el objetivo es afectado por la maldición. Ésta se activa una vez por noche cuando decida el Narrador, normalmente durante la escena en la que el personaje esté en presencia de mayor número de gente o en la que esté frente al mayor número de gente socialmente importante. Esto es, puede activarse mientras está en un restaurante lleno o cuando está a solas con el Príncipe, lo que tenga mayor potencial de vergüenza personal. El Narrador determina cuándo se activa la maldición, pero debería ser al menos una vez por noche.

Durante esta escena, cada tirada Social hecha por el personaje tiene tantos 1 como la puntuación del hechicero en la Senda del Mal de Ojo, de modo que aumentan las probabilidades de fracasar en una tirada Social. Además, durante esta escena, el Narrador debería tirar tantos dados como la puntuación del hechicero en esta Senda (dificultad 5). Los éxitos significan que alguien externo al evento es el culpable de la vergüenza del personaje, como un camarero que le tira las bebidas encima o un coche que le salpica de barro.

•• Pérdida

Esta maldición afecta al valor material del objetivo. Suele causar que el objetivo sea privado de dinero, pero también puede provocar que su rebaño disminuya o destruir un refugio. Esta maldición puede tener por objetivo cualquier activo tangible representado como un Trasfondo. Si el personaje no tiene Trasfondos adecuados, pierde bienes personales de importancia emocional.

Sistema: En el plazo de una semana, el objetivo pierde 1 punto del Trasfondo apropiado. Por lo general, la maldición ataca a Recursos antes que a otros Trasfondos,

Otras Sendas de Dur-An-Ki

Muchas de las Sendas asociadas con el Dur-An-Ki son funcionalmente idénticas a diversas Sendas taumatúrgicas. En muchos casos, las versiones Dur-An-Ki surgieron primero y fueron adaptadas a la Taumaturgia por los Tremere. Esas Sendas son las siguientes:

- Senda de las Aguas de la Vida (Senda de la Sangre, **V20**, pág. 213-214).
- Senda del Don del Genio (Senda de la Conjuración, **V20**, pág. 214-215).
- Senda del Chacal Enfermo (Senda de la Venganza del Padre, **V20**, pág. 227).
- Mano de los Magi (Encanto de las Llamas, **V20**, pág. 221).
- Pacto de Enki (Poder de Neptuno, **V20**, pág. 223-225).
- Leyes de Suleiman (Manipulación Espiritual, pág. 141-143).

Además de estas Sendas familiares, hay varias Sendas exclusivas de los practicantes de Dur-An-Ki, dos de las cuales se describen a continuación.

pero teóricamente cualquier forma de Trasfondo tangible que represente un activo personal puede ser un objetivo válido. El hechicero no tiene control sobre cómo se pierde el punto de Trasfondo o siquiera qué punto se pierde. El Narrador puede incluso decidirlo de forma aleatoria.

••• Peligro

A este nivel de dominio, el ashipu puede finalmente poner en peligro a su enemigo en lugar de simplemente incomodarlo. La maldición no puede dañar directamente al objetivo, pero puede crear una situación en la que sea posible que sufra daño, ya sea a manos de un patán borracho que se ofende por los modales del objetivo en un bar o una manada de hombres lobo que, por casualidad, eligen subirse al mismo vagón solitario de metro que la víctima.

Sistema: El número de éxitos determina cuántas noches está en peligro el personaje. Al comienzo de cada noche, el Narrador debe tirar un dado y, dependiendo de los resultados, fabricar un peligro para el personaje objetivo.

Resultado de los dados	Naturaleza del peligro
1-3	Ninguno. La maldición no se activa esa noche.
4-6	Menor: Un encuentro en el que no es probable que se hiera al personaje, pero en el que hay oportunidad de que ocurra. Un mortal trata de asaltar al personaje cuando está frente a mortales o simplemente trata de atracar un pequeño supermercado mientras el personaje aguarda a pagar por rellenar el depósito. El cliente de un bar que se ofende por algo que el personaje hace o dice y trata de empezar una pelea.
7-8	Moderado: Un encuentro con unas probabilidades significativas de que el personaje reciba al menos algo de daño. El personaje se ve envuelto en un accidente de automóvil o es golpeado por un conductor que se da a la fuga. Las escaleras se desploman mientras el personaje está subiendo por ellas.
9	Severo: Un encuentro en el que el personaje sufrirá daño letal con casi total seguridad. El personaje dice involuntariamente algo ofensivo que provoca tiradas de Frenesí en los vampiros próximos. El edificio se derrumba mientras el personaje está en su interior o estalla un incendio.
10	Catastrófico: Un encuentro potencialmente mortal. El personaje queda atrapado fuera de su refugio durante el día. El personaje dice inconscientemente algo que ofende a una manada de Lupinos.

Las noches en las que no hay peligro no restan éxitos del ashipu; la maldición continuará hasta que el objetivo haya sufrido tantos encuentros peligrosos como los éxitos obtenidos o hasta que sea levantada. Durante cualquier encuentro peligroso, el personaje objetivo tiene la oportunidad de percatarse de que está maldito (si no lo sabía ya). La tirada es Inteligencia + Ocultismo. La dificultad por defecto es 9, pero desciende a 8 si tiene Auspex o a 6 si tiene cualquier conocimiento de esta Senda.

•••• Enemigo

Esta potente maldición provoca que los amigos y aliados del objetivo se vuelvan en su contra, incluso haciendo que su cantidad de enemigos aumente.

Sistema: Por cada éxito en la tirada de Fuerza de Voluntad, el objetivo pierde 1 punto de Aliados, Contactos, Influencia o Criados. Esto puede reflejar amigos y aliados que se han enfadado con el personaje y le han vuelto la espalda, contactos

y aliados que simplemente no están disponibles durante algún tiempo o puede ocasionar que tales personajes sean heridos o incluso mueran debido a la mala suerte. Por otra parte, el jugador puede escoger gastar algunos o todos sus éxitos para darle al objetivo un nuevo enemigo (como en el Defecto Enemigo) que llega para cumplir una venganza contra el personaje. En cualquier caso, los efectos se manifiestan en el plazo de una semana y el jugador del personaje objetivo no puede ni recuperar los Trasfondos perdidos ni eliminar el Defecto Enemigo sin descubrir y neutralizar la maldición.

••••• El Ojo que Hiere

Este Poder, la expresión definitiva de esta maléfica Senda, no necesita tiempo para establecer una cadena de desgracias. Golpea inmediatamente. El ashipu debe establecer contacto visual con su objetivo y pronunciar alguna exclamación pertinente a una característica de éste. Puede alabar o insultar, usar el sarcasmo o su furia, pero en cualquier caso, el objetivo es golpeado inmediatamente con una agónica lesión que daña esa característica.

Sistema: Aunque esta maldición permite flexibilidad, la suposición por defecto es que por cada dos éxitos (redondeando hacia arriba), el objetivo (u objeto, si la maldición se dirige hacia una posesión del objetivo) sufre un nivel de daño agravado. Por lo general, incluso un solo nivel de daño es suficiente para matar a un animal o destruir la mayoría de objetos. Si se usa contra mortales, este Poder los lisiará de forma permanente. Si se usa contra un Vástago, la maldición infligirá daño en función de las palabras del ashipu. Si piropea sus bonitos ojos, éstos se quemarán y se quedará ciego hasta que pueda sanarse. Si se burla de sus palabras zalameras, la maldición podría quemar su lengua y hacer que sea incapaz de hablar. Esta maldición puede transmitirse mediante una efigie, pero la penalización a la dificultad habitual impuesta por usar una efigie se incrementa en +2 (ver Principios de Contagio y Simpatía, pág. 133-135).

Vientos del Cazador

Esta Senda fue desarrollada originalmente por Hechiceros Assamitas y rara vez se ve fuera de ese Clan, pero el conocimiento ha pasado al aún mayor estanque del saber del Dur-An-Ki. La Senda está diseñada para aumentar el sigilo y la habilidad natural de un vampiro con Ofuscación. Aunque muchos aspectos de esta Senda parecen redundantes dada la existencia de Ofuscación, la Senda ofrece una poderosa ventaja sobre esa Disciplina: por ejemplo, Auspex no atraviesa de forma automática el velo proporcionado por Vientos del Cazador. Aunque Auspex



puede ayudar en las tiradas basadas en Percepción del observador como determine adecuado el Narrador, el observador no puede ver automáticamente a través de los engaños sólo porque su Auspex supere la puntuación de Senda del ashipu, como ocurre con Ofuscación y Quimerismo.

• Olor de Engaño

El objetivo de este Poder adquiere la habilidad de alterar su olor o eliminarlo por completo.

Sistema: Superar la tirada significa que el objetivo o bien no deja ningún olor que pueda ser detectado o rastreado, o bien deja el olor de alguien que conozca. Un fallo significa que no pasa nada. Un fracaso significa que su olor es más fácil de identificar para los demás (además de las demás penalizaciones por fracasar en una tirada de Magia de Sangre).

•• Piel de Camaleón

La piel y la ropa del objetivo asumen automáticamente el color y textura de lo que tenga cerca.

Sistema: Durante el resto de la escena siguiente a la activación, la dificultad de todas las tiradas de Percepción para detectar al objetivo aumenta en 4 mientras permanezca quieto. Mientras se mueve, el efecto se anula, pero una vez se detenga de nuevo junto a otra superficie, puede reafirmar el camuflaje superando una tirada de Percepción + Sigilo (dificultad 6, o 9 si alguien le busca de forma activa en ese momento). Cualquier cambio de textura es ilusorio; el objetivo no adquiere la resistencia de un muro de ladrillos sólo por estar junto a él.

••• Pose Modesta

El objetivo se mezcla sin esfuerzos entre una muchedumbre. Todos los presentes asumirán que forma parte de ella, incluyendo cualquier perseguidor.

Sistema: Si supera la tirada, cualquier observador asumirá automáticamente que el objetivo forma parte del lugar en el que se encuentra. Quienes lo buscan son incapaces de percibir que es un intruso. Aun así, este Poder no puede engañar a la tecnología, y cualquiera que observe a través de un circuito cerrado de videovigilancia, por ejemplo, puede identificarlo como un intruso.

•••• Olorcillo de Kalif

El objetivo de este Poder genera un aura que es físicamente embriagadora para cualquiera que lo observe directamente. Los afectados pueden experimentar un placentero fantaseo o pueden sencillamente quedarse quietos con la boca abierta mientras el objetivo se marcha.

Sistema: Si se activa con éxito, cualquiera que observe al objetivo durante el resto de la escena debe tirar Astucia + Alerta de forma refleja a dificultad 7 o quedará embriagado durante tantas horas como los éxitos que obtuviera el ashipu. Los afectados son incapaces de realizar ninguna acción más allá de observar con la mirada perdida las visiones que sólo ellos pueden ver o quizás reírse nerviosamente de cuando en cuando. Aun así, cualquier amenaza directa contra cualquier afectado provoca que el efecto desaparezca de inmediato.

••••• Cuerpo Fantasmal

Al ser especialmente poderoso, Cuerpo Fantasmal requiere que el ashipu gaste 3 puntos de Sangre en lugar de sólo 1 como suele ser habitual. Cuando se activa, el objetivo se vuelve totalmente invisible, inaudible e intangible y puede moverse libremente a través de cualquier barrera salvo las protecciones contra vampiros.

Sistema: Si se activa con éxito, el objetivo se vuelve inmaterial en casi cualquier sentido. El efecto no lo convierte en un auténtico fantasma y es incapaz de interactuar con wraiths y espíritus en esta forma. También es incapaz de usar cualquier Disciplina. Los efectos terminan cuando el objetivo toma la decisión consciente de afectar al mundo físico de cualquier forma.

Rituales de Dur-An-Ki

Horóscopo (Nivel uno)

Usando técnicas astrológicas babilónicas, el ashipu puede estudiar las estrellas para llegar a comprender a sus enemigos. Para conjurar Horóscopo sobre un mortal, el ashipu debe conocer su nombre real, así como el lugar y la fecha de su nacimiento. Para conjurarlo sobre un vampiro, el ashipu debe saber tanto eso como la fecha de su Abrazo. Armado con tal conocimiento, el ashipu puede tanto aprender los secretos más íntimos de su enemigo como hacerlo objetivo de su magia de forma más efectiva.

Sistema: Cada éxito permite al ashipu descubrir un secreto sobre el objetivo del ritual, escogido de entre los siguientes: Naturaleza, aptitudes principales (es decir, Rasgos con 3 o más puntos), Defectos o principales tragedias de su vida (o no-vida). Alternativamente, el ashipu puede usar el ritual junto con una efigie para mejorar la eficacia de la magia simpática, ya que los éxitos en la tirada del ritual reducen la penalización a la dificultad aplicada a tales tiradas. Aun así, el ashipu no puede usar Horóscopo para reducir la penalización de dados en más que su puntuación en Dur-An-Ki ni reducir la penalización por debajo de cero.

Infusión de Kalif (Nivel dos)

Este ritual es importante para todos los ashipu que buscan iluminación, pero sus efectos han sido duplicados por

diversos magos de Sangre de numerosas escuelas, quienes abusan de su ancestral pedigrí para propósitos más simples: colocarse. El ritual permite que el mago de Sangre infunda ritualmente Vitae en hachís para que el Vástago pueda absorberlo mediante una cachimba y drogarse.

Sistema: El hechicero debe obtener cierta cantidad de hachís y sumergirlo en cierta cantidad de su propia Sangre. La ratio es bastante alta: 570 gramos (20 onzas) de hachís por cada punto de Sangre, y el proceso (el cual lleva tres noches) produce sólo 30 gramos (1 onza) de kalif por éxito. La "calidad" de éste queda determinada por la Generación del vampiro cuya Sangre se usó en el ritual (no tiene por qué ser la del hechicero). Cada punto en Generación incrementa la calidad en +1, así que el kalif infundido con Vitae de un vampiro de Novena Generación tendía una calidad de 4.

Para usar adecuadamente el kalif como parte de un ritual de Dur-An-Ki, se deben colocar 30 gramos (1 onza) en una cachimba junto con agua de rosas especialmente preparada. Tras fumar durante al menos media hora, el jugador del personaje debe tirar Resistencia + Fortaleza (dificultad 6 con una penalización de dados igual a la calidad del kalif usado en el ritual). El hechicero trata de alcanzar cierto "punto óptimo". Si falla o fracasa en la tirada, termina demasiado drogado para hacer nada salvo continuar disfrutando del kalif (y para muchos Vástagos eso es suficiente). Por otra parte, si el jugador obtiene más éxitos que su puntuación de Dur-An-Ki, no se coloca en absoluto y debe seguir fumando durante otra media hora antes de tirar de nuevo.

Sólo un número de éxitos mayor que cero, pero igual o menor que su puntuación de Dur-An-Ki, permite al personaje alcanzar el estado de éxtasis requerido para usar adecuadamente el kalif en rituales posteriores. Si se obtiene el número de éxitos adecuados, el personaje entra en un estado de consciencia aumentada en el que es más fácil realizar Dur-An-Ki. Durante el resto de la escena, la dificultad de cualquier tirada relacionada con Sendas o rituales de Dur-An-Ki se reduce en una cantidad igual a la mitad de la calidad del kalif.

Toro Celestial (Nivel tres)

Imitando a otros rituales supuestamente usados por la diosa Ishtar cuando preparó al gran Toro Celestial para enfrentarse a Gilgamesh, este ritual permite al ashipu encantar y dar órdenes a un animal a voluntad. El resultado es similar al Poder de Animalismo Comunión de Espíritus.

Sistema: El ashipu debe beber del animal mientras lo alimenta al tiempo con Sangre. Un punto de Sangre es suficiente para cualquier animal menor que un hombre. Para cualquier animal mayor que un hombre y hasta del tamaño de un toro se necesitan 3 puntos de Sangre. No pueden usarse animales mayores para este ritual. Al recibir la Sangre, el animal se convierte inmediatamente en un Ghoul y gana 1 punto de Potencia y 1 punto de Fortaleza o de cualquier otra Disciplina que posea el ashipu y que no requiera sapiencia (como Dominación o Dur-An-ki). Durante el resto de la noche, el ashipu puede dirigir al animal a voluntad de forma refleja y sentir a través de sus sentidos al tiempo que retiene una consciencia normal de su entorno.

Dirigir la Lanza de Ahrimán (Nivel cuatro)

El ashipu debe crear una conexión simpática con un objetivo a partir de un talismán lo bastante pequeño para poder tragárselo, esperar una hora y entonces extraerlo de su estómago a través de un corte. Otros hechiceros pueden ayudarlo en esta tarea, la cual inflige un mínimo de 2 niveles de Salud de daño letal no absorbible a quien está realizando el ritual. Hasta la siguiente noche desfavorable, cualquier Vástago que sostenga el talismán encontrará que los espíritus bendicen sus esfuerzos para matar al objetivo.

Sistema: Para determinar cuánto dura el ritual, el ashipu debe usar primero el ritual Horóscopo contra el objetivo o, si desconoce la fecha de nacimiento o muerte del objetivo, puede conjurar Horóscopo para el asesino que portará el talismán. En este último caso, sólo ese asesino puede beneficiarse de las propiedades del talismán, mientras que en el primer caso cualquiera puede usarlo. Cuando Horóscopo se usa junto con este ritual, el talismán funcionará durante tantas noches como éxitos obtenidos en Horóscopo. Durante ese tiempo, cualquier tirada hecha por el portador del talismán que lo acerque a matar al objetivo se beneficiará de una reducción de dificultad igual a los éxitos obtenidos por este ritual.

Ver con los Ojos del Cielo (Nivel cinco)

Al meditar sobre el universo, el hechicero puede vislumbrar a su enemigo con los ojos del cielo. El ashipu debe entrar en un trance extático y concentrarse en un individuo estudiando una efigie suya. Ésta debe incorporar al menos una fotografía reciente del objetivo u otra cosa con una conexión más fuerte. Este ritual no puede realizarse sólo con el nombre del objetivo (ver Principios de Simpatía y Contagio, pág. 133-135).

Sistema: Cada éxito permite al jugador hacer una pregunta sobre la localización y actividades actuales del objetivo.



Hechicería Setita

Ushabti (Senda de Akhu)

El nombre Ushabti deriva de las figuritas creadas para las tumbas de los ricos y poderosos del Antiguo Egipto. Se creía que tales figuras cobrarían vida en el Inframundo para servir a sus amos como obreros o juguetes. Cada aplicación de esta Senda crea un ushabti distinto, y cada uno sólo puede activarse una vez. El hechicero debe forjar la figurita a partir de cera o arcilla mezcladas con un punto de Sangre. Luego, debe tallar palabras de poder egipcias en ella antes de bañarla en miel y cerveza. Activar una figurita requiere que el hechicero gaste 1 punto de Sangre y pronuncie un encantamiento y el jugador tire Fuerza de Voluntad para determinar si el ushabti se activa o no. Si lo hace, la figurita se expande hasta ser una figura animada y a tamaño real que obedece la voluntad del hechicero. En caso de un fracaso, además de los efectos normales, el ushabti se activará, pero será hostil al hechicero.

Los ushabti activados tienen Atributos y Habilidades determinados por el nivel de la Senda usado para crearlos. El hechicero no puede conceder a un ushabti Habilidades que no posee y puntuaciones por encima de las suyas. Los éxitos en la tirada de Fuerza de Voluntad determinan cómo de realista es el ushabti activado. Aun así, los éxitos aplicados al "realismo" nunca pueden exceder la puntuación de Senda usada. Así, sólo un ushabti creado con Don de Khnum (Ushabti •••••) puede resultar indistinguible de una criatura viva.

Éxitos	Resultados
1	Algo ordinario, claramente hecho de cera.
2	Tan realista como una obra de cera bien hecha o una muñeca de porcelana.
3	Lo bastante realista como para engañar a un observador casual (dificultad 6 para detectar que es falso).
4	Extremadamente realista (dificultad 8 para detector que no es real).
5	Indistinguible de una criatura viva.

Una vez activado, el ushabti aguanta un mes lunar, pero esto puede extenderse indefinidamente al coste de 1 punto de Sangre por mes adicional. Sin embargo, esto asume que el ushabti permanece en el refugio de su amo y no interactúa con mortales. Si esas condiciones se rompen, el ushabti se degradará hasta no ser nada en el plazo de una hora. Un hechicero puede crear un ushabti para que sea usado por otros, pero hacerlo le cuesta 1 punto de Fuerza de Voluntad.

• Obrero

El ushabti puede ser un humano o un animal. Carece de mente y obedece todas las órdenes de su amo. Tiene 2 puntos en cada Atributo Físico, 1 en cada Atributo Mental y ninguno en los Sociales. Carece de Habilidades.

•• Servidor

Igual que Obrero, añade 3 puntos de Atributos adicionales que no pueden aplicarse a Atributos Sociales. Ningún Atributo Mental puede superar los 2 puntos. Añade 2 puntos de Habilidades que no sean de combate.

••• Guardia

Como Obrero, añade 6 puntos de Atributos y 4 puntos de Habilidades. Los guardias pueden tener Atributos Sociales. Ningún Atributo Social o Mental puede superar los 2 puntos, tampoco pueden hacerlo las Habilidades.

•••• Supervisor

Como Obrero, añade 9 puntos de Atributos y 6 de Habilidades. Ningún Atributo Social o Mental puede superar los 3 puntos, tampoco pueden hacerlo las Habilidades.

••••• Don de Khnum

Este Poder, la expresión definitiva de este arte, llamado así en honor al legendario creador de la humanidad según el saber egipcio, permite al hechicero crear lo que es a todos los efectos un cuerpo vivo, ya sea como un esclavo obediente o como un recipiente listo para un wraith o un espíritu. El personaje que activa el ushabti decide cuál, aunque la última opción requiere que tenga un wraith o espíritu conforme a mano.

Como Obrero, añade 12 puntos de Atributos y 8 de Habilidades. El ushabti gana las Virtudes, Humanidad y Fuerza de Voluntad de un vampiro recién creado. Tiene consciencia, pero está vinculado emocionalmente a quien lo activa como si tuviera un Vínculo de Sangre. Esto es así incluso si lo posee un wraith o un espíritu. Cada uso del Don de Khnum cuesta 2 puntos de Fuerza de Voluntad en el momento de la activación y el jugador puede gastar puntos adicionales de Fuerza de Voluntad para obtener éxitos automáticos en la tirada de activación. Un ushabti creado con este Poder no se degrada a menos que alguien desafíe de forma activa su identidad y lo convenza de que no es real. Sin pruebas de su propia irrealidad, el ushabti es a todos los efectos inmortal.

Senda de Praapti (Senda de Sadhana)

Praapti es el poder del viaje instantáneo. Los practicantes hindúes de Sadhana desarrollaron esta Senda para igualar a sus misteriosos rivales asiáticos, quienes tienen el poder de viajar instantáneamente a lo largo de líneas de fuerza mística. Más tarde, los sadhu chaqueteros vendieron el secreto de esta Senda a los Tremere, quienes usaron ingeniería inversa para crear lo que ellos llaman la Senda de Mercurio. Un puñado de Anarquistas de la Nueva era también tropezaron con el secreto de esta Senda, a la que llaman sencillamente Teletransporte.

Los niveles individuales de esta Senda no tienen efectos distintos. En su lugar, un dominio mayor de la misma simplemente indica que puede viajarse a mayor distancia. Idealmente, el hechicero debe ser capaz de ver el lugar de destino o conocerlo íntimamente. Fallar en una tirada para activar esta Senda significa que no pasa nada en absoluto, pero los fracasos son más problemáticos. Si el destino objetivo es visible o está muy cerca (el otro lado de una pared, por ejemplo), un fracaso provoca que el personaje sufra los catastróficos problemas habituales de la Magia de Sangre. Sin embargo, si el hechicero trata de teletransportarse a ciegas, los fracasos son mucho más peligrosos. Habitualmente, el hechicero se encuentra fusionado con un objeto sólido y sufre un nivel de daño agravado por cada 1 que obtenga. Tres o más niveles de daño significan que el hechicero está atrapado dentro de un gran objeto, como un muro o el suelo, y puede no ser capaz de liberarse. Fortaleza absorbe este daño de forma normal, pero no ayudará a un personaje que se materialice a dos metros bajo tierra. La familiaridad con el destino de un teletransporte a ciegas afecta a la tirada de la siguiente manera:

Familiaridad	Modificador a la dificultad
Íntima (el propio refugio)	–1
Visitado regularmente	+0
No visto, pero comprendido (como el otro lado de esta pared)	+0
Poco familiar (visitado unas pocas veces)	+1
Muy poco familiar (una localización conocida)	+2

•	Teletransportarse hasta a 10 metros (o yardas).
••	...hasta a 50 metros (o yardas).
•••	...hasta a 500 metros (o yardas).
••••	...hasta a 8 kilómetros (o 5 millas).
•••••	...hasta a 800 kilómetros (o 500 millas).

El teletransporte rara vez es exacto. Cada 1 obtenido en una tirada con éxito aleja al hechicero un 10% de su destino final. El número de éxitos obtenido determina lo que puede transportarse. Un único éxito permite teletransportar el cuerpo desnudo del hechicero. Cada éxito adicional permite transportar 9 kilos (20 libras) adicionales. Si los éxitos en la

tirada no son suficientes para abarcar lo que el hechicero parece portar, el Narrador decide qué se queda atrás.

El Flujo de Ashe (Senda de Wanga)

El Flujo de Ashe es inusual incluso entre las Sendas de hechicería, ya que no cuesta Sangre usarlo. De hecho, su propósito es impedir que el wangateur necesite el uso de Vitae en otros contextos. Derivado de la herbología yoruba, el Flujo de Ashe puede describirse de forma más adecuada como una serie de rituales que deben aprenderse de forma secuencial. Cada uno produce una mezcla de hierbas que, si se usa de forma adecuada, puede tomar el lugar de la Sangre bajo distintas circunstancias. La tirada de Fuerza de Voluntad se hace cuando normalmente se gastaría un punto de Sangre. Si falla, el vampiro pierde 2 puntos de Sangre en lugar del que normalmente habría gastado si hubiera omitido el ritual por completo. Normalmente, los ingredientes deben mezclarse y esta mezcla se usa al siguiente turno, pero Don de Ashe se sobrepone a esa limitación. Lo que es más importante, si las circunstancias lo permiten, muchas de estas mezclas pueden incluso usarse sobre otros aparte del wangateur.

• Toque de Vida

El wangateur puede ingerir una mezcla especial de hierbas y polvos en lugar de gastar 1 punto de Sangre cuando trata de imitar las características de los vivos. Los efectos duran una escena. Puede ingerir esta mezcla él mismo o proporcionársela a otro Vástago (pero no a un mortal), que debe tragarla durante la escena. En este último caso, el wangateur decide qué aspecto de alguien vivo imita el otro Vástago.

•• Fuerza de Raíz y Piedra

El wangateur puede esnifar una mezcla de hierbas y polvos en lugar de gastar Sangre cuando trate de aumentar un Atributo Físico. El efecto es el mismo que el de un vampiro que hubiera gastado 1 punto de Sangre para mejorar un Atributo Físico. Los efectos duran una escena. El wangateur puede usar esta mezcla sobre sí mismo o proporcionársela a otro (incluyendo un mortal). Si la usa otro, el wangateur decide qué Atributo aumenta cuando prepara la mezcla.

••• Hálito de Vida

El wangateur puede usar una mezcla de hierbas y polvos en lugar de Sangre cuando trata de sanarse. La mezcla específica produce una pasta que el wangateur debe untar físicamente en la zona que debe sanarse. El efecto es el mismo que si un vampiro hubiera gastado 1 punto de Sangre para reparar daño físico. Este Poder no puede usarse para sanar daño agravado, sólo contundente y letal. El wangateur puede usar esta mezcla sobre sí mismo o sobre otro (incluyendo un mortal).

•••• Favor de los Orishas

El wangateur puede usar una mezcla de hierbas y polvos en lugar de alimentar cualquier Disciplina (incluyendo Magia de Sangre) que requiera exactamente 1 punto de Sangre para funcionar. Esta fórmula también requiere una pequeña cantidad de sangre para funcionar, pero no necesita provenir del wangateur y, de hecho, puede proceder de un enemigo (humano o Vástago) que haya derramado sangre cerca. El wangateur sólo puede usar esta mezcla en sí mismo y debe hacerse un corte superficial en el brazo y luego frotar la mezcla en la herida abierta.

••••• Don de Ashe

El wangateur puede ahora crear mezclas usando los tres primeros niveles de esta Senda que mantendrán su eficacia durante toda una noche en lugar de un turno o una escena. Es más, el wangateur puede mantener tantas mezclas simultáneamente como su puntuación de Inteligencia. Así, puede proveer de mezclas a aliados y no necesita estar cerca para que les proporcionen los beneficios apropiados. Puede sencillamente darle la mezcla a un aliado y despedirlo.

Rituales de Hechicería Setita

Armadura de Serenidad Adamantina (Ritual de Sadhana de nivel uno)

Este ritual invoca a Shiva para que purgue la mente del hechicero de pasiones mortales y le garantice iluminación.

Sistema: Durante el resto de la noche, el sadhu es inmune al Frenesí de cualquier tipo, reduce la dificultad de todas las tiradas de Fuerza de Voluntad en –2 y trata su Fuerza de Voluntad como si fuera 2 puntos superior en los efectos que usan su Fuerza de Voluntad (temporal o permanente) como número objetivo. Sin embargo, mientras dura el efecto, el sadhu pierde la capacidad de gastar Sangre para aumentar Atributos Físicos.

Crear Grisgrís (Ritual de Wanga de nivel dos)

Bien conocido por quienes están familiarizados con el vudú, una bolsa grisgrís es un objeto maldito que inflige dolor y miseria al objetivo. El wangateur debe llenar la bolsa con hierbas, polvo de minerales, la falange de un niño, nueve pizcas de tierra de una tumba, algún objeto tomado del objetivo y 2 puntos de su propia Sangre. La bolsa debe

estar oculta (idealmente enterrada) a pocos metros del hogar o el refugio del objetivo.

Sistema: Mientras esté bajo los efectos de la maldición del grisgrís, el objetivo sufre una penalización de –1 en todas las reservas de dados debido a un constante y punzante dolor de cabeza. Este efecto es permanente en mortales a menos que se encuentre y elimine la bolsa. Contra los Vástagos, dura una noche por éxito, pero termina antes si se elimina la bolsa. En manos de otro wangateur con mayor puntuación de Wanga, la bolsa tiene una conexión simpática con su creador igual a 1 punto de Sangre del creador.

Enviar Escorpión (Ritual de Akhu de nivel tres)

El hechicero crea un escorpión de cera e incorpora algún material que provenga del cuerpo del objetivo. Escribe el nombre de Set en el escorpión y recita la historia del envenenamiento de Horus, dejando de lado la parte en la que se recupera. Entonces deja el modelo en una zona a la que acudirá el objetivo, momento en el que cobrará vida y lo atacará.

Sistema: El escorpión tiene los Rasgos normales de un animal de su tamaño, pero si golpea con éxito al objetivo, lo envenena. El veneno inflige un nivel de daño letal cada quince minutos. El daño termina si el objetivo supera una tirada de Resistencia (dificultad 7) con una tirada cada quince minutos. El veneno ataca tanto a mortales como a seres sobrenaturales. El escorpión es pequeño y por tanto difícil de ver (Percepción + Alerta a dificultad 7).

Desmembramiento de Osiris (Ritual de Akhu de nivel cuatro)

El hechicero desmembra ritualmente al líder o portavoz de un grupo u organización (que debe ser un hombre, las organizaciones lideradas por mujeres no pueden ser afectadas por este Poder). Una vez la víctima ha muerto, el hechicero elimina su falo y lo tira en un acuario donde lo devoran los peces. En respuesta, el grupo u organización sufre un revés externo en el plazo de seis meses.

Sistema: Los resultados dependen en gran medida del Narrador y están influidos por los éxitos del ritual. Como norma general, asume que cada éxito en la tirada supone una reducción acumulativa del 10% en el tamaño y recursos del grupo objetivo.

Grilletes de Sangre (Ritual de Wanga de nivel cinco)

El wangateur elabora una poción que puede crear un Vínculo de Sangre temporal incluso a distancia. Debe incorporar 3 puntos de su propia Sangre, una serie de ingredientes naturales y el corazón de un mortal fallecido recientemente cuyo sexo sea el opuesto al del objetivo. Mezcla todo durante tres horas y lo filtra con algodón sin blanquear antes de hacer que el objetivo lo consuma.

Sistema: El falso Vínculo dura tantas noches como éxitos. Tras ese período, el efecto cesa, pero si el wangateur Vincula con Sangre realmente al objetivo durante ese tiempo, actúa como cualquier Vínculo normal. Aunque este ritual podría parecer muy complicado en comparación con un Vínculo realizado de forma convencional, este ritual tiene una poderosa ventaja: si se da la poción a un mortal, cualquier vampiro que se alimente de él en las próximas 24 horas queda afectado como si la hubiera bebido directamente. Así, un wangateur retorcido puede obtener poder sobre un vampiro que ni siquiera sabe que él existe.

Taumaturgia Oscura

Senda de Fobos

Los Infernalistas conocen el poder del miedo y la ventaja de la desesperación. Los practicantes de esta Senda mística acceden a las profundidades de las psiques de sus víctimas, husmeando entre los terrores de sus mentes y haciéndolos parecer reales. Los Infernalistas sofisticados del Sabbat prefieren esta Senda, ya que disfrutan de los sublimes efectos de usar los propios miedos de los objetivos contra ellos en lugar de vulgares y brutales exhibiciones de fuego y sirvientes demoníacos.

Los Infernalistas que infligen pesadillas sobre otros se arriesgan a consumir los terribles recuerdos que han extraído de sus víctimas sólo para revivirlos más adelante. Los Narradores deberían obligar a una tirada de Manipulación + Empatía a dificultad 7 a cualquier personaje que use la Senda de Fobos más de una vez en una historia concreta.

Mientras reviva las pesadillas de sus víctimas, se despertará cada noche empapado en Sangre, lo que le cuesta 1 punto de Sangre adicional al alzarse debido a la falta de sueño profundo. Tal es el precio del saber infernal. El número de éxitos indica cuánto tiempo debe enfrentarse el personaje con el mar de terrores robados que arrasan su mente.

1 éxito	Una semana.
2 éxitos	Cinco días.
3 éxitos	Cuatro días.
4 éxitos	Dos días.
5 éxitos	Un día.

• Inducir Miedo

El Infernalista emplea el poder del Infierno para retorcer la mente de su víctima haciendo que se sienta paranoica. Formas sutiles y sombras brillan en los límites de su visión para atormentarla al acecharla justo fuera de su campo de visión.

Sistema: El Infernalista puede tener por objetivo a cualquiera en su campo de visión. Debe concentrarse, gesticular hacia la víctima y cantar la invocación al Infierno adecuada. Si tiene éxito, la víctima se muestra claramente molesta y preocupada, lo cual debería interpretarse. Para resistirse, la víctima debe hacer una tirada de Coraje a dificultad 4 + los éxitos obtenidos en la tirada de activación, hasta un máximo de 9, para realizar cualquier acción aparte de mirar al acosador imaginario.

Todas las reservas de dados de la víctima mientras dure este Poder se reducen automáticamente en 1. La duración de este Poder está limitada por los éxitos obtenidos:

1 éxito	Un turno.
2 éxitos	Cinco turnos.
3 éxitos	Una hora.
4 éxitos	Una noche.
5 éxitos	Dos noches.

•• Espanto

Este Poder transforma la sospecha en pavor al convertirse las revoloteantes sombras en terribles amenazas. La víctima siente que algo terrible está a punto de pasarle a menos que abandone la zona inmediatamente. Podría imaginar que ve el fogonazo del cañón de una pistola o que oye el chasquido de zapatos de suela dura en la acera justo detrás de él. Podría incluso creer que huele el sudor de su perseguidor o que siente su aliento húmedo en su nuca.

Sistema: El Infernalista debe ver a su víctima y susurrar una oración al Infierno para que este Poder funcione. La irritante sensación de incomodidad en el fondo de la mente del personaje se vuelve más tangible. Los mortales deben superar una tirada de Coraje a dificultad 7 para no abandonar la zona aterrorizados. Los vampiros hacen la misma tirada, pero si fallan entran en Rötschreck.

••• Aterrorizar

El Infernalista puede extraer el miedo de su víctima y obsequiárselo. La víctima ve lo que más la aterroriza. Si teme a las arañas, se imagina telarañas rozando su cara y las extremidades de miles de arácnidos ilusorios correteando por su piel. Puede incluso oír cómo se escabullen por el suelo o el chascar de sus quelíceros. Para la víctima, los efectos parecen muy reales, aunque son simples ilusiones e invisibles para los demás testigos.

Sistema: El Infernalista debe concentrarse por un momento y gesticular hacia su víctima. Si tiene éxito, el aterrorizado sujeto debe superar una tirada de Coraje a dificultad 7 para deshacerse de su miedo y poder actuar. Si no, simplemente se acobarda escondiéndose lánguidamente del objeto de su imaginario terror. Fracasar en esta tirada de Coraje provoca un Trastorno, preferiblemente uno que se ajuste al temor que visita a la víctima.

La duración de este Poder está limitada por los éxitos obtenidos en la tirada de activación:

1 éxito	Un turno.
2 éxitos	Cinco turnos.
3 éxitos	30 minutos.
4 éxitos	Una hora.
5 éxitos	Una noche.

•••• Plaga de Miedo

El Infernalista puede ahora saborear el temor más enraizado de su víctima. Puede forzar al objetivo a sumergirse de lleno en esa fobia en cada momento que esté despierto. Una persona temerosa de ahogarse podría sentir que el aire se espesa y coagula en su garganta y pulmones hasta que no puede respirar, mientras que alguien con miedo a los vampiros podría ver a sus colmilludas némesis en sus compañeros de trabajo o acechando en cada esquina. Al final, la víctima termina tan exhausta que es incapaz de levantarse y enfrentarse a otra noche de multitud de horrores.

Sistema: El Infernalista debe ver y maldecir en alto a su víctima para que este terrible poder tenga efecto. Una vez maldecida, el Poder dura una semana. La víctima es constantemente acosada por su temor en todo momento. Mientras dura el poder, hace todas sus tiradas de Fuerza de Voluntad como si su puntuación permanente fuera 3 puntos menor de la normal (con un mínimo de 1 punto).

••••• Sanguijuela de Miedo

Este Poder permite al Infernalista alimentarse temporalmente del miedo como si fuera Sangre. Esta experiencia proporciona un subidón eufórico más fuerte que la alimentación convencional, pero es una práctica peligrosa si se usa demasiado a menudo. El Infernalista convierte la pura carga emocional extraída del terror de la víctima en un sustituto místico de la Vitae.

Sistema: Mientras pueda ver a su objetivo, el Infernalista puede tratar de obtener sustento de cualquier miedo que la víctima pudiera estar sufriendo. Naturalmente, debe haber una causa para que la víctima esté asustada de algo o alguien

mientras el Infernalista practica este Poder. Estos miedos no pueden estar causados por otras aplicaciones de esta Senda.

El número de éxitos obtenidos en la tirada de activación determina el número de puntos transmutados en la "reserva de miedo" del Infernalista. Cada punto de esta "reserva de miedo" puede gastarse igual que un punto de Sangre, más allá de las limitaciones de Generación habituales. Sin embargo, esta fuente adicional de poder debe utilizarse antes del amanecer o desaparecerá.

Además del punto de Fuerza de Voluntad perdido, un fracaso significa que el Infernalista no consigue ninguna "reserva de miedo" de la víctima y no puede usar el Poder sobre ella de nuevo durante 24 horas.

Fuegos del Infierno

Los practicantes de Fuegos del Infierno pueden invocar un fuego espectral que brota de sus manos como chorros o esferas. Muchos creen que estas malignas llamas verdes son conjuradas desde las profundidades del propio Hades. Ser quemado por estos fuegos es saborear las agonías que aguardan en el Infierno. Ser testigo de la conjuración de Fuegos del Infierno permite a cualquiera con sentidos místicos saber que la fuente es infernal. El fuego espectral es muy temido, ya que el fuego es una de las formas más seguras de provocar la Muerte Definitiva de un vampiro.

Sistema: El número de éxitos indica la precisión con la que el vampiro logra situar la llama en el lugar escogido (determinado antes de la tirada). No hay descripciones individuales de los niveles de esta Senda; al fin y al cabo, el fuego no es más que fuego (incluyendo la posibilidad de causar un Frenesí a los vampiros que lo observan). La tabla inferior indica el nivel de la Senda necesario para crear una cantidad específica de llamas. Para poder absorber el daño, un vampiro debe tener la Disciplina Fortaleza.

Mientras esté bajo el control del invocador, el fuego no le causa daño ni le provoca Frenesí, pero los incendios que comienzan a consecuencia de las llamas sobrenaturales afectan al taumaturgo de forma normal.

• Mechero (dificultad 3 para absorber, 1 nivel de Salud de daño agravado por turno).

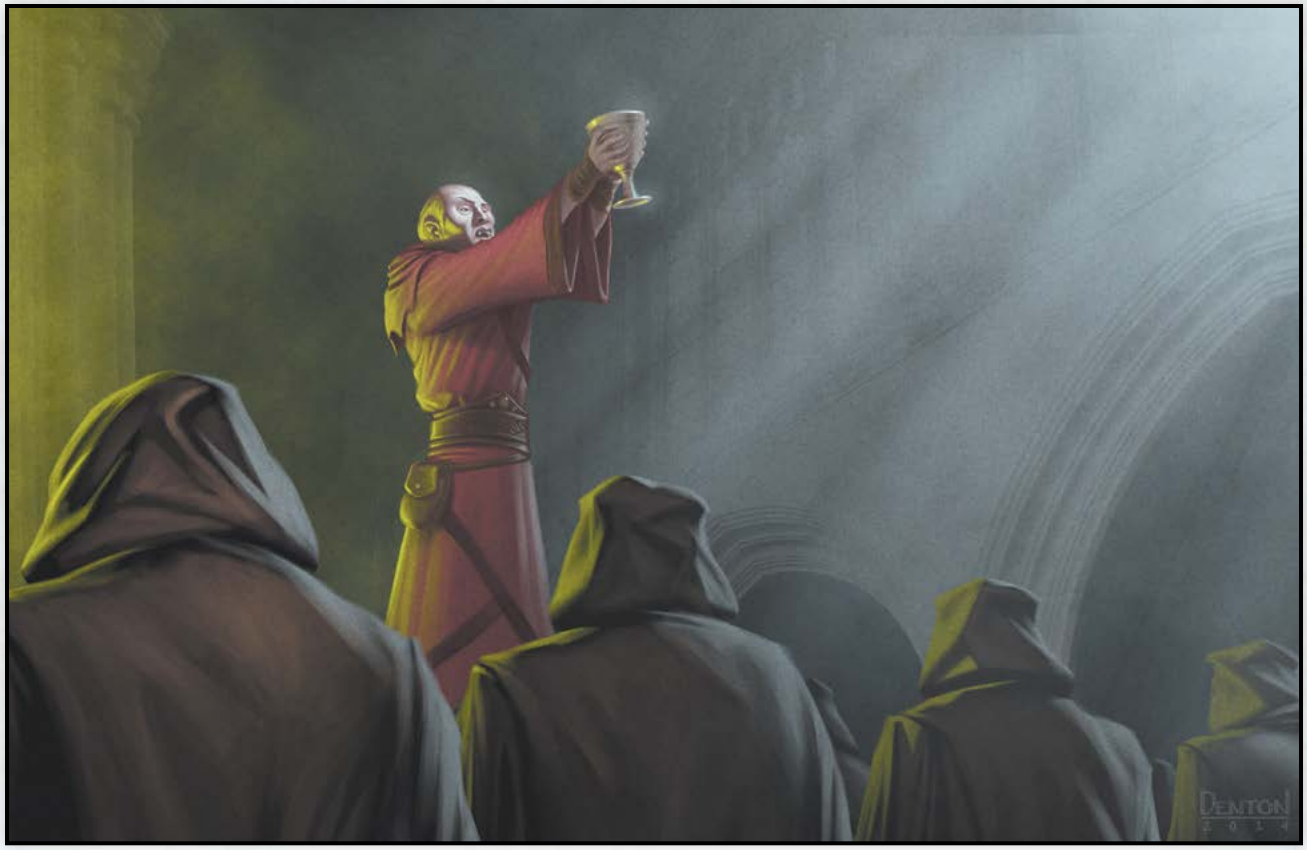
• • Estufa (dificultad 4 para absorber, 2 niveles de Salud de daño agravado por turno).

• • • Soplete (dificultad 5 para absorber, 3 niveles de Salud de daño agravado por turno).

• • • • Lanzallamas (dificultad 7 para absorber, 4 niveles de Salud de daño agravado por turno).

• • • • • Conflagración (dificultad 9 para absorber, 5 niveles de Salud de daño agravado por turno).





Robo del Espíritu

Al invocar el poder del Infierno, esta Senda permite al Infernalista despojar de Fuerza de Voluntad temporal a su víctima, dejando a un autómata casi sin alma listo para servir sin reservas al Infernalista. Algunos vampiros diabólicos han creado para sí legiones enteras de sirvientes con este Poder. Esta terrible Senda funciona en vampiros y ganado por igual.

Sistema: El Infernalista invoca en alto a las legiones del Infierno para que roben el espíritu del objetivo y entonces lo toca. Dependiendo de las circunstancias, el Narrador puede exigir superar una tirada de Destreza + Pelea para que el taumaturgo establezca contacto con la víctima deseada. Una vez se produce el contacto, el Infernalista debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad enfrentada contra el objetivo a dificultad 8. Vencer significa que la víctima pierde tantos puntos de Fuerza de Voluntad como éxitos obtuviera el Infernalista.

Si la víctima acumula más éxitos en esta tirada enfrentada antes de que su Fuerza de Voluntad quede reducida a cero, resiste los poderes del Infierno. Además, el sufrimiento que ha soportado endurece su mente y esta Senda infernal no puede usarse sobre ella de nuevo en todo un año.

Si la Fuerza de Voluntad de la víctima queda reducida a cero, debe cumplir la voluntad del vampiro, sin hablar, mirando impasible al frente, en un estado muy similar al de un zombi hasta que haya recuperado 1 punto permanente de Fuerza de Voluntad, como se muestra en la tabla siguiente.

Si el Infernalista muere, la víctima recupera toda su Fuerza de Voluntad perdida de inmediato.

Un fracaso por parte del Infernalista tiene resultados singulares: pierde tantos puntos de Fuerza de Voluntad temporal como corresponda a su dominio de dicha Senda. Estos puntos vuelven a un ritmo de uno por noche. Si pierde todos sus puntos, puede terminar bajo el control de fuerzas ultramundanas.

La Fuerza de Voluntad extraída mediante este Poder vuelve a un ritmo determinado por la puntuación del Infernalista en esta Senda:

• Se recuperan 3 puntos de Fuerza de Voluntad por día de reposo.

•• Se recuperan 2 puntos de Fuerza de Voluntad por día de reposo.

••• Se recupera 1 punto de Fuerza de Voluntad por día de reposo.

•••• Se recupera 1 punto de Fuerza de Voluntad por semana de reposo.

••••• Se recupera 1 punto de Fuerza de Voluntad por dos semanas de reposo.

Ritos de la Sangre

En las carmesíes profundidades del ser, un poder bruto aguarda a que lo hagan aflorar. Mediante la fuerza de su voluntad, los Vástagos pueden extraer este poder por la fuerza para obrar milagrosas hazañas y retorcidas blasfemias. Estos rituales se han desarrollado para dirigir y focalizar esta nueva fuerza, libres de la estructura de las Disciplinas conocidas. Como tal, sólo una palabra parece describir el poder que ha resonado a lo largo de los siglos. *Magia.*

Ritos de la Sangre es una colección de rituales practicados por las diversas Sectas y Clanes vampíricos. No es sólo una colección de Poderes, sino un análisis de las propias Sectas y de cómo usan sus ancestrales artes místicas: la Taumaturgia de los Tremere de la Camarilla, los sangrientos ritos y la parcheada hechicería del Sabbat, las espeluznantes y extrañísimas prácticas de la Tal'Mahe'Ra, los rituales "urbanos" del contingente Anarquista, las Hechicerías de los Assamitas y los Setitas, la Necromancia de los Giovanni e incluso algunas misteriosas sendas del Inconnu.

Este libro incluye:

- Un vistazo a cómo las diversas facciones de Vástagos ven y utilizan la Hechicería de Sangre en las noches actuales.
- Nuevos rituales, ritos del Sabbat y otros Poderes de las diversas Hechicerías de Sangre de los Vástagos.
- Revisiones y actualizaciones a **V20** de más material clásico de la Hechicería de Sangre de *Vampiro: La Mascarada*.

WHITE WOLF
ONYX PATH PUBLISHING
BIBLIOTECA OSCURA
NOSOLOROL