

# El Poder de la Sangre

Luis Valero

En este artículo ofrecemos una serie de alternativas a las clásicas disciplinas vampíricas que podéis encontrar en el reglamento de *"Vampiro - La Mascarada"*.

## Animalismo

### ● Intensificación Sensorial

Este poder es una versión reducida del nivel uno de Auspex 'Intensificación de los Sentidos'. Puede activarse a voluntad y dura tanto tiempo como se desee. Durante la duración de este poder el vástago podrá aumentar uno de sus sentidos hasta un grado extremo. Adquirirá el mismo sentido que un animal. Por ejemplo si elige la vista adoptará la vista de un águila, si elige el olfato olerá como un depredador, etc., lo que le permitirá duplicar su reserva de dados en tiradas de percepción que tengan que ver con ese sentido. Nótese que es posible adquirir sentidos nuevos como el sonar de un murciélago. Si el vástago recibe un estímulo muy fuerte del sentido elegido puede quedar momentáneamente 'cegado' o 'aturdido' como

en la disciplina de Auspex. Este poder no puede usarse en combinación de Auspex o de otros poderes que intensifiquen los sentidos. Además no es posible intensificar mas de un sentido en un momento dado.

### ● Sanar animales

Cura las heridas no agravadas de un animal no racional.

**Sistema:** El vástago hace una "cataplasma" con un punto de sangre propio. Al final del asalto hace una tirada de Inteligencia + Cuidar Animales dificultad 5. Cada éxito es una herida no agravada que cura del bicho. Si pifia el bicho sufre una herida agravada. Este poder no puede ser usado sobre criaturas sobrenaturales (unicornios y similares) ni sobre criaturas inteligentes.

### ● Mirar a la bestia

Mirando fijamente a otro vástago el poseedor de esta disciplina podrá saber lo fuerte que es la bestia en otro vampiro y lo fuerte que el vástago tiene controlada su bestia. En términos de juego te permite saber el valor de Humanidad y Fuerza de Voluntad de otro Vampiro.

**Sistema:** El jugador tira Astucia + Empatía dificultad fuerza de voluntad de la víctima, si la saca podrá saber la humanidad y fuerza de voluntad. Si la pifia el otro vástago de dará cuenta de que estás utilizando algún tipo de poder contra el y no le sentará nada bien.

### ●●● Instintos de Manada

Mediante este poder, distintos vástagos pueden unir esfuerzos en tareas comunes. Para poder utilizarlo es necesario que un cainita tenga esta disciplina y los otros deben tener al menos un nivel de animalismo y querer participar voluntariamente en la manada. Este poder dura una escena. Mientras que esté activo los participantes de la manada compartirán sensaciones y conocimientos de la





siguiente forma intuitiva: si hay alguno que desee usar una Habilidad y otro de la manada tiene la misma Habilidad a nivel mas alto puede utilizar su valor a la hora de hacer la tirada. Si alguno de los participantes tiene una sensación fuerte (por ejemplo nota un peligro) automáticamente todos lo notaran. En combate pueden atacar de forma tan coordinada que pueden sumar un dado a sus tiradas de ataque (no de daño). Existe un inconveniente, si alguien grupo recibe un ataque mental todo el grupo puede ser atacado simultáneamente (a discreción del narrador), si alguno entra en frenesí todos deberán hacer una tirada para evitar entrar en frenesí, si alguno sufre una herida de "herido" para arriba todos deberán hacer una tirada de fuerza de voluntad (dificultad 8) para evitar perder el mismo numero de dados de su reserva. Si la fallan literalmente sentirán el dolor del ataque. Este poder puede usarse en conjunción de Instintos de Supervivencia (mas abajo) en tal caso todos sentirán las sensaciones de esa disciplina.

### ●●●● Instintos de supervivencia

Con este nivel el vástago ha alcanzado un conocimiento instintivo del medio natural que rodea al personaje. De la misma forma que hay ciertos animales que intuitivamente conocen cuando están en peligro el personaje sabrá cuando un peligro inmediato amenaza su supervivencia. Este poder dura una escena y cuesta un punto de sangre activarlo. Durante la duración de este poder cuando un enemigo este escondido (incluyendo ofuscación u otros poderes de ocultación) en un radio de 5 metros alrededor del personaje el vástago se dará cuenta que hay algo que no es normal dentro del entorno natural del personaje. Será incapaz de saber quién es el intruso, ni siquiera dónde está o si tiene intenciones hostiles. Solo podrá decir "Hay alguien por ahí, en algún sitio". Si recibe un ataque por sorpresa tendrá derecho a una tirada de Astucia + Alerta dificultad 7. Si tiene éxito se dará cuenta del ataque a tiempo para responder (el ataque deberá dejar de considerarse por sorpresa). Este poder debe ser manejado con cuidado. En ningún caso debe convertirse en un sustituto de Auspex. El Narrador solo puede dar indicaciones confusas





del estilo “Sientes una extraña sensación por tu espalda” o “Sientes que un peligro inmediato puede suceder”.

### ●●●●● Instintos de cazador

El vástago tiene un control tan completo sobre la bestia y es capaz de entender tan bien los mecanismos de caza y acecho de los grandes depredadores que puede utilizar todo ese conocimiento intuitivo de forma muy útil en combate (y no sólo en combate).

**Sistema:** Durante un asalto el vástago se concentra sin hacer nada más y gasta un punto de fuerza de voluntad. Después hace una tirada de Astucia + Cuidar Animales dificultad 8. Cada éxito es el número de minutos que dura este poder. Mientras este poder esté activo puede aumentar su reserva de dados para todas las tiradas que tengan que ver con Fuerza, Destreza, y Resistencia en tantos dados como nivel tenga en animalismo.

## Ofuscación

### ●●● Silueta Imprecisa

Cuando un vástago usa este poder, el vampiro hace que la silueta de su forma se vuelva borrosa, cambiante y oscilante. Esta distorsión causa que todos los proyectiles y ataques de combate cuerpo a cuerpo sean hechos con dificultades de +4 en el primer ataque y +2 en los subsiguientes. El vástago puede atacar o hacer otras acciones mientras este poder este activo. Para activarlo deberá hacer una tirada de Inteligencia + Sigilo dificultad 6, el número de éxitos es el número de asaltos que dura.

## Presencia

### ●● Amigos

Esta disciplina hace que el vástago vea aumentada temporalmente su Carisma. Las criaturas inteligentes sentirán una corriente de empatía que fluye entre ellos y el vástago.



**Efecto:** Duplica la Carisma del personaje (máximo 10)

**Sistema:** Tirada de Apariencia + Actuar dificultad 7. Este poder dura tantos asaltos como éxitos obtenidos. Con cinco o mas éxitos dura toda la escena.

## Protean

### ●● Las alas de Ícaro

Un vampiro que use esta disciplina hará que le crezcan unas grandes alas parecidas a las de murciélago. Con estas podrá volar de forma muy rudimentaria. El vuelo no es extremadamente rápido (se parece más a planear que a cualquier otra cosa), pero puede resultar una forma cómoda de viajar. El vampiro puede quedarse suspendido en el aire pero nunca puede superar una velocidad similar a la del trote.

**Sistema:** El vampiro tira Resistencia + Protean dificultad 6. El número de éxitos es el número de horas que dura este poder.



### ●● La bendición de Ariadna

Con esta disciplina el vástago podrá hacer crecer patas de araña. Con éstas podrá moverse por paredes lisas y por techos sin ningún problema. Aparte de esto no recibe mas poderes arácnidos. Esta disciplina dura una escena y cuesta un punto de sangre.