

# Disciplinas: metodología y mecánica

Las Disciplinas representan los poderes vampíricos. Cada disciplina tiene tres grados (**Inicial -o-**, **Medio -oo-** o **Avanzado -ooo-**). A lo largo de la partida puede haber poderes no incluidos aquí, por estar reservados a niveles superiores (vampiros muy ancianos), o no ser poderes de Disciplinas. Tampoco se incluyen los rituales taumatúrgicos ni nigrománticos.

Es importante que cada jugador sepa exactamente cómo interpretar sus propias disciplinas. Aquellas que requieren que el resto también sepa interpretarlas, están referidas en la sección del reglamento básico "Posiciones de Roleo"

## Animalismo

**o - Comunicación animal:** Permite hablar con los animales y darles órdenes.

**Roleo:** Mirar fijamente al "animal" o su sustitutivo físico y hablar en susurros. El master determinará si el animal lleva a cabo o no su misión.

**Coste:** No.

**oo - Control animal:** Permite llamar a los animales de un tipo en la zona, o bien "habitar" su cuerpo durante un rato.

**Roleo:** Junto a un Master, imitar el sonido del animal en voz alta para llamarlo. Para habitar un cuerpo, colocarse una tarjeta en la frente con el nombre del animal y comportarse como él. En el lugar de su cuerpo, dejará una tarjeta que ponga Cuerpo inmóvil.

**Coste:** No para invocar a un animal. 1 PS para invocar un grupo. 1 PS para habitar el cuerpo de un animal.

**ooo - Dominar a la bestia:** Puede calmar los instintos primarios de otro ser, en el caso de un Vampiro: la Bestia interior. Esto permite aplacar el Frenesí en un vampiro o volver a un humano apático y aletargado. También sirve para calmar la Bestia propia, en cuyo caso es además posible "transferirla" a otro ser haciendo que esta entre en Frenesí vampírico.

**Roleo:** Indicarlo a un Master, o ceder una tarjeta que indique "Calma". Para "transferir" se puede interpretar con una mirada fija y gruñidos a la persona en cuestión, pasándole (él o el Master), una tarjeta con la indicación de que entra en Frenesí.

**Coste:** 1PS y Tirada Subyugar Vs Voluntad.

## Auspex

**o- Sentidos agudizados:** Concentrándose, permite escuchar conversaciones lejanas, ver a grandes distancias, etc.

**Roleo:** Dejar una tarjeta con "Cuerpo inmóvil" y acercarse al lugar señalando continuamente con el dedo al lugar donde se encuentra realmente. (Deberá haber línea de visión)

**Coste:** No.

**oo- Percepción psíquica:** Permite ver Auras u obtener una impresión psíquica de un objeto. El aura da información sobre emociones de una persona o su naturaleza. La impresión psíquica da información sobre emociones asociados a su uso.

**Roleo:** Pedir información al Máster.

**Coste:** Prueba sencilla de Empatía.

**ooo- Proyección psíquica:** Permite enviar pensamientos y palabras a distancia, o bien realizar proyecciones astrales.

**Roleo:** Pedir al Máster enviar un mensaje a otra persona para la telepatía. Para la proyección Astral, dejar tarjeta de Cuerpo Inmóvil y moverse a voluntad con una bandana de Espiritu.

**Coste:** Para telepatía prueba sencilla de Voluntad, pero en caso de fallo no podrá usarse de nuevo con esa persona. Para Proyección astral, 1 PS.

## Celeridad

**o- El vampiro se mueve a velocidad sobrehumana.** En una carrera ganará por defecto a cualquier otro personaje sin celeridad. Durante unos cinco-diez segundos o una acción concreta, su velocidad es el doble de lo normal.

**Roleo:** Se declara en voz alta "Celeridad" y el grado de la misma, el resto de jugadores deberán simular moverse a cámara lenta. Sin embargo, si ellos también poseen Celeridad, pueden declarar activarla en ese mismo momento.

**Coste:** 1 PS

**oo- Igual, pero afectará también a los personajes con Celeridad 1.** Los personajes sin celeridad deben quedar prácticamente inmóviles.

**ooo- Igual, pero afectará también a los personajes con Celeridad 1 y 2.** Los personajes con celeridad 1 o menos automáticamente deben quedar inmóviles.

## Dementación

**o- Alteración emocional:** El vampiro es capaz de crear falsas emociones en otro personaje.

**Roleo:** El jugador entregará a alguien una tarjeta con la emoción que debe interpretar durante una escena. (Felicidad, miedo, paranoia...) el jugador controlado deberá interpretar esto.

**Coste:** Tirada enfrentada de Subyugar Vs Voluntad. Si el objetivo superase la tirada, este es inmune el resto de la noche.

**oo- Ojos del Caos:** Dentro de su propia locura, el vampiro comprende una Verdad cierta de lo que ocurre o de algo concreto.

**Roleo:** Indicar a un Máster su intención de usarlo. Si logra el requisito, puede saber una verdad cierta (que el Máster también pueda saber) sobre la naturaleza de otro jugador o cosa,

o sobre un código oculto, o una verdad evidente en una situación. El Máster comunicará la información en privado al jugador, o en voz baja, al menos. A ser posible, lo hará de forma indirecta, vaga o difusa para hacer pensar no obstante al jugador sobre su significado.

**Coste:** Tirada simple de Deducción. Dificultad variable a juicio del Master.

**ooo- Locura:** El personaje puede inducir la Locura en otro jugador.

**Roleo:** Requiere Gritar al otro jugador (por ejemplo algo absurdo e incongruente), y lograr darle en mano una tarjeta que indique que está Loco. El afectado saldrá huyendo y/o se colocará en posición fetal quedando incapacitado durante varios minutos, actuando como un lunático (Por ejemplo, repitiendo una y otra vez cosas como "No puedo dormir, me come el payaso" con la mirada perdida). (Al menos 15 minutos)

**Coste:** 1 PS y tirada enfrentada de Subyugar Vs Voluntad.

## Dominación

(No funciona contra vampiros de menor generación)

**o- Orden:** Permite ejecutar una orden de una palabra a otro jugador.

**Roleo:** Decir la palabra de la orden en algún momento (puede ser dentro de una conversación). Después, y si un Master ha dado su autorización tras la tirada pertinente, puede pasarle una tarjeta al objetivo con dicha orden de una sola palabra.

**Coste:** Tirada enfrentada de Subyugación Vs Voluntad. Si el objetivo superase la tirada, este será inmune el resto de la noche.

**oo- Manipulación mental:** Permite implantar ideas falsas en otro jugador, o hacer que olvide cosas.

**Roleo:** Mirar fijamente a los ojos a alguien durante una conversación y pasarle una nota con una orden compleja o indicando algo que debe interpretar como que ha olvidado.

**Coste:** Tirada de Subyugación Vs Voluntad. Si el objetivo superase la tirada, será inmune el resto de la noche.

**ooo- Control:** Puedes someter la mente de otro jugador convirtiéndolo en tu esclavo, o bien puedes tomar brevemente el control de su cuerpo.

**Roleo:** Mantener contacto visual con la persona a someter, señalarlo y decir Control. Si es controlada, la persona actuará con sometimiento a los designios del controlador mientras dure el contacto visual o físico por parte de este. (Mientras dure esto, también es posible utilizar el rango 2 "Manipulación mental" sin necesidad de notas) Si lo que se está realizando es una posesión, el poseedor colocará una tarjeta donde está su cuerpo y se colocará tras el poseído con una bandana de espíritu de espíritu para susurrarle todo lo que desee que haga.

**Coste:** 1 PS y una tirada enfrentada de Subyugación Vs Voluntad. Si el objetivo superase la tirada, será inmune el resto de la noche.

## Extinción

**o- Silencio:** El personaje es capaz de silenciar una zona haciéndola impermeable a los sonidos.

**Roleo:** El personaje pide a un Master que va a hacer uso de la disciplina. Este a su vez indicará a cualquier persona que se encuentre en la zona designada no podrá gritar, hablar (excepto fuera de juego), ni hacer ruido en el próximo minuto.

**Coste:** 1PS.

**oo- Toque venenoso:** El personaje convierte su sangre en un potente veneno, que puede colocar en un arma, poner en contacto con otra persona, o darlo a beber a alguien. Este veneno causa 1 nivel de daño automático por su mero contacto. (Apilable con otros daños, y entre si usando más sangre de la habitual para su elaboración)

**Roleo:** El personaje debe usar pegatinas con la palabra Veneno. Pueden estar en una copa, pegárselas a alguien, etc. Cuando desee dar cuenta de que el objetivo ha estado en contacto con el veneno, deberá informar a un Máster, que restará la salud del objetivo.

**Coste:** 1 PS

**ooo- Fluido venenoso:** El personaje puede escupir un vómito corrosivo. Util en combate cuerpo a cuerpo. Causa un nivel de daño Agravado. Es apilable si se usa más sangre de la normal para su elaboración.

**Roleo:** El jugador arroja una bola de papel rojo al objetivo. Si le da, o al menos le roza (basta con que haya dudas para considerarlo un éxito), este ha sido impactado.

**Coste:** 1 PS

## Fortaleza

Cada nivel de Fortaleza proporciona un éxito gratuito para resistir ataques, incluso contra Agravados.

## Obtenebración

**o- Manto de Sombras:** El personaje es capaz de modificar las sombras a su alrededor para poder ocultarse mejor. Siempre gana un éxito automático en posibles tiradas de Subterfugio. También puede declarar que una zona que escoja está en oscuridad absoluta.

**Roleo:** Se comunica al Máster la zona que quedará en oscuridad, lo que se indicará como tal a los presentes. Cualquier personaje dentro de una zona de oscuridad absoluta tiene las mismas penalizaciones que estando Herido. Además deberán cerrar los ojos mientras estén dentro. (Si es una habitación pequeña, se pueden apagar las luces)

**Coste:** Para crear la zona de oscuridad, 1 PS.

**oo- Tentáculos de Sombras:** El personaje crea tentáculos de sombras con los que atacar. Esto le da 2 éxitos automáticos de ataque por defecto, que puede repartir entre otros objetivos.

**Roleo:** El personaje se mantiene con los brazos semialzados, palmas abajo, mientras mantiene los tentáculos activados.

**Coste:** 1 PS

**ooo- Fusión con la sombra:** El personaje se fusiona con las sombras, siendo parte de las mismas. Esto le permite deslizarse por rendijas y trepar por superficies, y es virtualmente intangible durante ese tiempo.

**Roleo:** El jugador se colocará una tarjeta con la palabra Sombra claramente a la vista.

**Coste:** 1 PS

## Presencia

**o- Atracción:** Permite al vampiro que el resto lo vea con cierta admiración básica. A efectos de juego, gana en aptitudes sociales, pudiendo intercambiar puntos de sangre por éxitos en cualquier tirada Social. (En cualquier momento)

**Roleo:** Indicarlo

**Coste:** 1 PS

**oo- Lazo emocional:** Establece una unión emocional con otra persona, y permite al personaje potenciar su amistad o bien llamarle en la distancia.

**Roleo:** Establecer el lazo emocional implica un contacto físico con dicho personaje y entregándole una Tarjeta con su propio nombre. El afectado deberá comportarse de manera amistosa con el personaje nombrado en la tarjeta, siempre y cuando el otro no haga algo claramente perjudicial para este. En caso de querer invocar a dicho personaje, el jugador deberá indicar a un Máster que lo busque o bien hará correr la voz entre otros jugadores de que le está buscando. El afectado deberá acudir a su llamada de inmediato.

**Coste:** 1 PS y una tirada enfrentada de Carisma Vs Voluntad

**ooo- Majestad:** Invocar Majestad implica que TODOS los presentes dejan de hacer cualquier cosa no instintiva que estuviesen haciendo para mirar anonadados en dirección del personaje.

**Roleo:** El personaje semialza los brazos con las manos extendidas hacia arriba. Mientras mantenga esta postura nadie iniciará acción alguna que no sea mirarle y escucharle, y aun contestándole no podrán contradecirle o atreverse a llevarle la contraria.

**Coste:** 1 PS

## Ofuscación

**o- Oculto:** Ofuscación permite borrar tu presencia de la mente de los demás. Dicha presencia solo puede ser rota por personajes con una puntuación en Auspex Igual o Superior a la de este. No es posible no obstante hacer nada que manifieste tu presencia de alguna forma más allá del hecho de estar ahí.

**Roleo:** Se cruzan los brazos junto al cuerpo, con los puños cerrados, si bien en una de las manos se indicará claramente con dedos alzados en nivel de Ofuscación que se posee. (O que se usa) El resto de jugadores deberá ignorarlo completamente.

**Coste:** No.

**oo- Oculto a simple vista:** Con el nivel dos es posible además desaparecer de la vista, o hacer acciones sencillas aunque no muy manifiestas mientras se está ofuscado, como susurrar algo a alguien o llevarse un pequeño objeto de la vista. En caso de duda, un Máster presente puede pedir una tirada de Subterfugio Vs Atención de los presentes. (La mayor de ellos). Además de esto, es posible "alterar" el aspecto propio, lo cual permite tener una cara aparentemente diferente.

**Roleo:** El jugador dispondrá de algún tipo de máscara o medio de transformación para representar la alteración de aspecto, caso de que desee hacerlo. (Puede ser maquillaje, si prevee hacerlo durante mucho rato)

**Coste:** No.

**ooo- Ofuscar concurrencia:** Además de lo indicado, es posible llevar a gente con el personaje que entran dentro de la ofuscación a ojos de terceros.

**Roleo:** Las personas dentro de la misma pondrán una mano en el hombro del efector. Mientras se mantenga el contacto o el efector lo desee, permanecerán en ofuscación.

**Coste:** No.

## Potencia

Cada nivel de potencia proporciona un éxito gratuito para causar daño. Según el nivel, el Máster puede conceder además beneficios de interpretación. (Con nivel dos sería posible realizar proezas de fuerza sobrehumanas, como arrancar una puerta de cuajo. Con nivel tres proezas increíbles, como arrojar un coche).

## Protean

**o- Depredador:** El jugador adopta una salvaje "forma de combate" de aspecto salvaje. Sus manos (garras) causan daño Agravado. (Nota: Dado que cualquier vampiro puede realizar ataques agravados con sus dientes, en realidad esta disciplina tan sólo facilita el ataque, eliminando el penalizador de -1 a ataque de los mordiscos)

**Roleo:** El jugador enseña los dientes y coloca sus manos en forma de garra hacia arriba. Hablará entre gruñidos. Se mantiene el poder mientras mantenga la postura. (Lo que le inhabilita, por ejemplo, para coger cosas con las manos o mantener una conversación normal) A otros efectos, se supone también que ve mejor en la oscuridad normal no mágica. (Aplicar si es preciso)

**Coste:** No

**oo- Transformación:** El jugador se transforma en Lobo, o bien en Murciélago. También puede fundirse con la tierra.

**Roleo:** El jugador coloca una tarjeta en su frente (o claramentealzada) con el nombre del animal y se comporta como él. Si se ha fundido en la tierra, se tumba en esta, indicando que es Tierra con una tarjeta.

**Coste:** 1 PS

**ooo- Niebla:** El jugador se transforma en Niebla, siendo prácticamente intangible y pudiéndose colar por grietas y rendijas.

**Roleo:** Se coloca una tarjeta en la frente que indique Niebla.

**Coste:** 1PS

## Quimerismo

**o- Engaño:** Se crea una imagen falsa, o un engaño a los sentidos en general. Lo creado es en principio indistinguible de la realidad a no ser que se posea un valor de Auspex igual o superior al nivel de Quimerismo.

**Roleo:** El jugador indica a un Máster qué ha "creado", y se recreará físicamente dicha cosa. Si no es posible recrearlo físicamente, se hará ver al resto qué deberían ver, o se hará uso de Tarjetas. El jugador debe estar presente para mantener la ilusión a no ser que tenga nivel 3 en esta disciplina. (Y que sea posible y práctico efectos de juego)

**Coste:** 1 PS

## Serpentis

**o- Aspecto de serpiente:** Los ojos y la lengua del personaje se asemejan a los de una serpiente. Ante los mortales, esto le permite darles órdenes como si tuviese Dominación grado 1. La lengua, por su parte, permite realizar ataques Agravados.

**Roleo:** El jugador deberá abrir los ojos, y hablar entre susurros mientras saca la lengua de vez en cuando.

**Coste:** No.

**oo- Forma de Serpiente:** El personaje adquiere la forma de una enorme cobra (tamaño anaconda gigante). En este estado ignora un éxito de daño que le puedan causar, y él puede causar un nivel de daño adicional.

**Roleo:** Deberá colocarse en la frente (o claramente visible) una tarjeta que indique "Serpiente gigante", y deberá moverse agachado simulando arrastrarse sinuosamente.

**Coste:** 1 PS

**ooo- Corazón de las Tinieblas:** El personaje puede declarar que su corazón se encuentra en otra parte, lejos del lugar de juego. Esto le hace inmune al efecto de las estacas. También tiene un éxito automático para no entrar en Frenesí, puede declarar no entrar con sangre cero, quedando en su lugar ansioso, a no ser que vea sangre directamente.

**Roleo:** No.

**Coste:** No.

## Magia taumatúrgica (Reducida)

(A escoger entre los posibles)

**o- SANGRE: Sabor:** Probado una sola gota de sangre, el jugador obtiene información sobre a quién pertenece, su generación y sus disciplinas. También revelará si ha cometido diablerie, u otros datos relevantes propios de encontrarse en la sangre.

**Roleo:** "Probarla" e indicar al Máster su intención de analizarla.

**Coste:** 1 PS.

**oo- SANGRE: Concentración:** Este poder permite tener momentáneamente un grado menos de Generación a efectos prácticos durante una hora.

**Roleo:** No

**Coste:** 1 PS

**ooo- SANGRE: Manipulación:** El personaje puede manipular la sangre de otros vampiros, robándola a distancia (se verá un "hilillo" entre ambos) o bien haciéndola hervir en su propio cuerpo con

solo tocarlo.

**Roleo:** Para robar sangre a distancia basta indicarlo al Máster, el cual informará al objetivo de su pérdida. Para hacer hervir la sangre, requiere tocar a la víctima con la palma de la mano e indicar "hierve". Esto provoca 2 niveles de daño agravado.

**Coste:** 1 PS.

**o- LLAMAS: Llama:** Permite crear una pequeña llama (tipo mechero) en cualquier lugar en la línea de visión.

**Roleo:** Indicarlo a un Máster, o indicarlo fuera de juego.

**Coste:** 1 PS

**oo- LLAMAS: Hoguera:** Permite crear un fuego suficiente para hacer arder a un objeto mediano o una prenda de vestir, en cualquier lugar en su línea de visión. Causa un nivel de daño agravado.

**Roleo:** Indicarlo al Máster.

**Coste:** 1 PS

**ooo- LLAMAS: Infierno:** Permite crear un incendio que cubre un área. Causa dos niveles de daño agravado.

**Roleo:** Indicarlo al Máster.

**Coste:** 1 PS

**o- CONJURACIÓN: Objeto temporal:** Permite crear un objeto sencillo (inanimado, sin partes móviles y un solo material) de la nada, para un uso puntual.

**Roleo:** Se asumirá que se posee dicho objeto a la hora de hacer algo con él, adaptando las consecuencias de su existencia.

**Coste:** 1 PS

**oo- CONJURACIÓN: Crear objeto:** Permite que el objeto creado tenga partes móviles y que su existencia sea permanente.

**Roleo:** Si no es posible hacerse físicamente con ese objeto, se usará una tarjeta con el nombre del mismo o se usará el sustituto que se tenga más a mano que lo represente.

**Coste:** 2 PS

**ooo- CONJURACIÓN: Crear vida:** Permite crear seres vivos (incluso personas) que obedecen ciegamente al conjurador.

**Roleo:** Si no es posible hacerse físicamente con ese ser, se usará una tarjeta con el nombre del mismo o se usará lo que se tenga más a mano que lo represente.

**Coste:** 3 PS

## Nigromancia (Reducida)

**o- El Osario:** Permite animar un cadáver momentáneamente, convirtiéndolo en un esclavo fiel.

**Roleo:** Se puede asignar a un jugador/actor temporal, o al anterior dueño del cuerpo (si lo

hubiera). El mismo seguirá fielmente las órdenes del nigromante, a modo de zombie.

**Coste:** 1 PS.

**oo- El Sepulcro:** El nigromante es capaz de invocar y hablar con los espíritus.

**Roleo:** El jugador coloca una mano en su pecho, y la otra semialzada con la palma hacia adelante, a modo de "stop". A partir de ese momento el personaje es capaz de interactuar a voluntad (no físicamente) con los jugadores con bandana de espíritu. Puede llamar a un muerto indicando dicha intención a un Máster, que lo llamará si sigue en la partida.

**Coste:** 1 PS para llamarlo, y hablar con él. Ordenarle algo requiere una tirada de Subyugar Vs Voluntad. La orden puede ser desde una acción sencilla, a intentar poseer a otra persona u objeto.

**ooo- Las cenizas:** El personaje puede alterar la celosía, la barrera que separa el mundo real del de los muertos. También puede interactuar físicamente con el mundo espiritual.

**Roleo:** La posición del jugador es igual al caso anterior, pero sin alzar la mano de "stop". Para romper la celosía o crear barreras espirituales, se indicará al Máster mas cercano. Esto solo será efectivo en presencia del nigromante.

**Coste:** 1 PS para atravesar, perforar o fortalecer la Celosía. También 1 PS para interactuar físicamente con un espíritu. "Ver y escuchar" a los espíritus es ahora gratuito.