

HECHICERÍA KOLDÚNICA REVISADA

Mucho antes de que los Tremere saquearan la sangre de los Tzimisce y los Salubri para convertirse en vampiros, existían hechiceros entre los condenados. Los *koldun* eran los más antiguos de estos, o al menos eso dicen. Es claro que la Hechicería Koldúnica es antigua, tan vieja como El Mas Viejo si se creyeran las leyendas. Su magia no depende de fórmulas y rutinas sin vida. Mas bien, toma poder de una fuente mucho mas inimaginable: la tierra viviente. La Hechicería Koldúnica sobresale por la manipulación de los elementos naturales en formas sutiles y grandiosas, aún así sus sendas no siguen otras direcciones y muchos rituales se basan en la espiritualidad y la vitalidad que se considera perdida para los vampiros. Relatos veraces sobre la Hechicería Koldúnica apuntan al demonio Kupala que infecto el mismísimo núcleo de la tierra natal de los Tzimisce. Quizás los *koldun* alguna vez tomaron el poder de la tierra saludable y su corrupción trajo la plaga que es Kupala. Quizás los Demonios encontraron el poder infeccioso de Kupala y crearon magia alrededor de la bestia. No esta claro donde termina la hechicería y comienza la bestia, o si estos dos apenas coexisten. Lo que si es seguro es que la Hechicería Koldúnica no es gentil o amable con la tierra, no mas que los Demonios lo son con las bestias y personas con las que se cruzan. Así como Tzimisce moldean a sus sirvientes para cumplir mejor sus órdenes, así lo hacen los *koldun* pervirtiendo la tierra y su naturaleza para servir a sus propios fines. Esas brutas violaciones al orden natural ofenden a los Lupinos, pero los Tzimisce han resistido mucho como para acobardarse de la ira de perros sirvientes.

VÍAS DE PODER

Siendo una Disciplina arraigada a magia elemental corrupta, la mecánica de la Hechicería Koldúnica difiere de las artes Herméticas de los Usurpadores. Conocer una forma de magia de la sangre no permite el aprendizaje o ejecución de los caminos o rituales de la otra, aun así es teóricamente posible para un Cainita el aprender ambas artes si las aprende ambas Disciplinas por separado. Dado el infatigable estado de hostilidad entre los Tzimisce y los Tremere, semejante merito seguramente permanecerá teórico hasta un futuro indefinido. Como la Taumaturgia, la Hechicería Koldúnica se divide en caminos y rituales. Los *koldun* se refieren a esos caminos como vías, siendo cinco de ellas el núcleo de su magia. Aun así, se conocen vías menores extremadamente raras y usualmente basadas en aspectos específicos de una vía puntual. La mayoría de los *koldun* que han combatido a los Tremere reducen la adulterada hechicería de los Usurpadores a nada más que fragmentadas vías menores destiladas a través de mentiras y desconocimiento.

La ejecución de las vías koldúnicas requiere más que un torpe esfuerzo de voluntad. Tal magia demanda perfección en la formación y la maestría del conocimiento apropiado. En efecto, las vías de la Disciplina se asemejan a una cascada de rituales dependientes que a caminos como los de la Taumaturgia. Como tales, las vías no requieren una tirada de Fuerza de Voluntad. En cambio, el jugador del invocador gasta un punto de sangre y tira [el Atributo específico de la vía en cuestión] + Ocultismo contra una dificultad del nivel del poder +3. Los vampiros siempre tiran el Atributo base, ignorando cualquier bonus ganado por gastos de sangre u otra magia. Debido a la dependencia de la Disciplina al conocimiento ritualizado, los personajes con la especialidad de Ocultismo “Koldunismo” pueden añadir un dado extra a lo normal. Personajes sin el conocimiento especializado añaden un +1 a la dificultad base de todas las invocaciones. Las reglas para los rituales koldúnicos duplican a las de las vías, salvo que el Atributo requerido es siempre Inteligencia y los rituales tardan al menos cinco minutos por nivel para realizarse a menos que se diga lo contrario. Cada *koldun* debe elegir una de las vías listadas mas abajo como su primaria.

KOLDUN Y KUPALA

Los antiguos dominios ancestrales de los Tzimisce resuenan con una mancha espiritual mas vieja que la historia humana. Esta mancha es conciente de si misma y ciertamente inteligente, sin embargo la difusión de su conciencia a través de la tierra le da algo de poder para notar o influir en eventos a escala humana o vampirica. Algunos sugieren que la magia vulgar y la Hechicería Koldúnica pervirtieron a los espíritus de la tierra hacia tal malicia, mientras otros *koldun* piensan que su fundador eligió esa zona por su espíritu primordial. Una pequeña pero expresiva facción de Metamorfistas mantiene que El Mas Viejo es Kupala, probando su afirmación de que el Antediluviano alcanzo el primer estado de su apoteosis. Cual quiera que sea su naturaleza, los *koldun* sienten y toman del maligno poder de Kupala. En las tierras arruinadas por su toque, los vampiros con la especialidad Ocultismo Koldunismo reducen la dificultad de todas las tiradas de vías de Hechicería Koldúnica en uno, pero también añaden uno a la dificultad de todos los

chequeos de degeneración. Los vampiros sin la especialidad Koldunismo no sienten a Kupala y no absorben ninguna de las bendiciones o perdiciones de su corrupción.

VÍAS KOLDÚNICAS

CAMINO DE LA TIERRA

Capaz de gran destrucción y gran curación, la tierra es el útero de la vida y el sepulcro de la muerte. Se bebe toda la sangre derramada sobre ella, como un reflejo del Vampiro. Es por su asociación por la tierra como una fuente de fuerza que un *koldun* ejerce su voluntad.

Atributo: Resistencia.

●GARRAS DE LA TIERRA

Un *koldun* invocando este poder puede comandar la tierra para que se alce en una nube de polvo y agarre las piernas de su víctima. Dependiendo de la voluntad y el temperamento del *Koldún*, el suelo puede parecer un montículo amontonado o una parodia de brazos agarradores. Independientemente, el resultado es la súbita inmovilización de la víctima. Este poder solo afecta a la tierra, no a la piedra, y solo puede atacar a objetivos en la tierra.

Sistema: El *koldun* puede dirigir cualquier trozo de tierra en un radio de 100 pies para atrapar a un sujeto durante 2 turnos por éxito. Polvo animado asciende y aprieta entre las rodillas y las caderas de la víctima, atrapándolo rápido a no ser que el objetivo obtenga 5 éxitos en una tirada de Fuerza + Atletismo (dificultad 6). También se puede usar este poder como ataque, en cuyo caso las garras de la tierra aprieta una vez y luego suelta, causando un nivel de daño letal por éxito. Ese daño se manifiesta exclusivamente como piernas rotas y pies aplastados.

●●RESISTENCIA DE LA PIEDRA

Absorbiendo la esencia de la tierra sobre él mismo, el *koldun* adquiere una medida de su resistencia preternatural. Bajo los efectos de este poder, la piel del *Cainita* parece una horrible fusión de carne y piedra que se resquebraja y fluye de modo imposible en cada movimiento.

Sistema: Una tirada con éxito garantiza al *koldun* dos dados extra de resistencia durante el resto de la escena, que pueden emplearse en cualquier uso de ese atributo, incluyendo el absorber el daño.

●●●TIERRA HAMBRIENTA

Expandiendo el poder de Garra de la Tierra, un *koldun* puede emplear este poder para hundir a una víctima bajo la tierra y aplastarla con su abrazo sin piedad. Necesita tan solo gesticular y el suelo bajo su víctima se abre como las fauces de una gran bestia. Lenguas de barro frío golpean para hundir a la víctima en el pozo que se cierra, hundiéndolo hasta el cuello. Este poder puede afectar a cualquier que esté sobre la tierra a 100 pies del *koldún*.

Sistema: Como Garras de la tierra, cada éxito deja a la víctima atrapada e inmóvil por un turno. A diferencia de él, la dificultad de la tirada de Fuerza + Atletismo para escapar es 8 y requiere 5 éxitos. Además, como la tierra sigue haciendo presión, esta tirada debe hacerse en un único (aunque repetible) turno y no como una tirada extendida. Además, las víctimas atrapadas sufren un nivel de daño letal cada turno. Los seres capaces de absorber este daño pueden hacerlo, pero a dificultad 7. Al final de la duración del poder, la tierra se abre una vez más, para liberar a la víctima.

●●●●RAÍZ DE LA VITALIDAD

Como con Tierra Hambrienta, el *koldun* puede ordenar a la tierra que entierre un objetivo que se encuentre en un radio de cien pies. Aunque este poder es más benevolente con sus intenciones, no lo es menos con la magnificencia de su manifestación. La tierra ondula, encerrando a su objetivo bajo la superficie, como si de un útero obscuro se tratase. Los seres vivos encerrados de este modo no se sofocan, pues la tierra encantada dirige aire desde la superficie en acompasadas respiraciones. Aún más, la esencia fértil de la tierra afecta la carne y el cuerpo del objetivo, devolviéndole la salud perdida. El objetivo no se mueve y permanece en silencio durante todo el tiempo que el proceso tome, aunque no lo desee. El *koldun* puede también curarse de este modo.

Sistema: El jugador gasta tanta sangre como desee (lo que puede durar múltiples turnos dependiendo de la generación) y hace la tirada de activación. Cada éxito permite a la tierra curar dos niveles de daño contundente o uno de daño letal. Para curar daños agravados se necesitan dos éxitos por nivel. El número total de niveles de salud que pueden ser curados con cada uso de este poder es el número de puntos de sangre invertidos en un inicio o el número de éxitos conseguidos en la tirada de activación, lo que sea

menor. Cada punto de sangre gastado más allá del número de éxitos conseguidos se pierde. El proceso de curación se demora un turno para un nivel de daño contundente, un minuto para cada nivel de daño letal y una hora para cada nivel de daño agravado. Una vez el proceso se haya terminado o se vea interrumpido por la excavación de la tierra, esta expulsa al objetivo.

●●●●●FURIA DE KUPALA

Los mortales oran, temerosos, cuando las montañas tiemblan desde sus cimientos. Los hombres temen la furia de los Viejos Dioses y su temor es plenamente justificado. Con este poder, un *koldun* puede despertar la corrupción de Kupala por medio de la sangre, de modo que la fuerza primigenia pueda corroer las raíces mismas de las montañas y sepultar una gran extensión de tierra, como si fuera el Dragón de la heráldica Tzimisce. No es un poder que deba ser usado a la ligera o de manera caprichosa, pues es sin lugar a dudas una de las mayores armas disponibles dentro de la Hechicería Koldúnica.

Sistema: Este poder requiere el gasto de un Punto de Fuerza de Voluntad además del costo usual y de la tirada de activación. El *koldun* golpea con su puño o pateo furiosamente, y su furia fluye de manera invisible a través de la tierra a cualquier objetivo en su línea de visión. El terremoto hace erupción en ese punto, infligiendo 10 dados de daño letal a cualquier persona o cosa que se encuentre en el área afectada. Muchas estructuras de madera colapsan completamente, e incluso estructuras de piedra pueden verse destruidas o dañadas de este modo. Este terremoto dura un turno y afecta un área determinada según el número de éxitos conseguidos.

1 éxito	Una casa simple
2 éxitos	Cinco estructuras pequeñas o una medianamente grande
3 éxitos	Una calle entera de una villa o un castillo mediano
4 éxitos	Un distrito entero de una villa o un castillo grande
5 éxitos	Una villa entera

LA VÍA DEL VIENTO

Más sutil que el Camino de la Tierra, este camino invoca al aire en la respiración de todo lo viviente, en el último suspiro del moribundo. En quietud o movimiento, el *koldun* adopta todos los aspectos del aire en su cuerpo, tornándose sus ojos blanquecinos y su carne diáfana.

Atributo: Percepción

●●RESPIRO DE LOS SUSURROS

Los antiguos hospodars *koldun* invocaban este poder para asegurarse la lealtad de sus boyardos sin necesidad de vínculos de sangre. Este poder lleva las palabras del *koldun* en una ligera brisa y luego regresa con la réplica del objetivo. El vampiro necesita únicamente saber el nombre del objetivo y hacer la mímica de una exhalación profunda mientras dice en voz alta su mensaje.

Sistema: Cada vez que el *koldun* desea enviar un nuevo mensaje usando este poder, debe hacer la tirada de activación usual. Necesita, sin embargo, gastar sangre sólo la primera vez que el poder es usado en la misma escena. Cada éxito permite un turno de susurros. Después de que el vampiro concluya el mensaje, una rápida brisa lo lleva a su destino. En un minuto, el objetivo escucha al *koldun* como si le hubiera susurrado al oído y se encontrara justo tras él. Puede responder o permanecer en silencio, pero cualquier cosa que diga en un tiempo igual al que el *koldun* invirtió en el mensaje, regresará a este. Se pueden enviar mensajes a cualquier persona en una milla que no se encuentre en una habitación cerrada; mientras se usa, el *koldun* debe permanecer completamente concentrado, pues cualquier interrupción detiene la comunicación.

●●VIENTO CORTANTE

Algunos *koldun* vengativos buscan invocar vientos tan helados como los que recorren las cimas de los Montes Cárpatos. Este poder, al final, consigue que un viento cortante, que impide el movimiento y que puede congelar la sangre de los hombres en sus venas, comience a moverse en un área de su elección. Además de sus aplicaciones obvias al combate, su poder también facilita dramáticas entradas para aquellos inclinados a ellas.

Sistema: Con una tirada de activación exitosa, el *koldun* convoca un viento congelante en un espacio máximo de cien yardas de radio. Cualquiera atrapado en este soplo mortífero sufre un dado de daño contundente cada turno, pierde dos dados de cualquier reserva de Destreza y se mueve a la mitad de la velocidad normal. El viento dura tanto como el *koldun* lo desee, mientras mantenga la concentración. Cualquier acción impetuosa por parte del vampiro, hace que el viento se disipe: esto incluye cualquier tipo de movimiento.

●●●VIENTOS DE LETARGO

Aunque estos vientos no hagan que la víctima se duerma de manera inmediata, la prolongada exposición a esta brisa sobrenatural provoca cansancio y dificulta los movimientos. Las víctimas de este poder frecuentemente sienten un olor agri dulce antes de caer dormidos.

Sistema: Durante dos turnos por éxito, el *koldun* crea un viento que produce una extraña sensación de aletargamiento en un área de doscientos pies de radio. Los personajes atrapados de esta manera deben hacer una tirada de Destreza + Atletismo, a una dificultad de 8. Esta tirada es hecha una vez cada dos turnos de exposición a este terrible viento; un fallo significa que el personaje divide a la mitad todas sus reservas que involucren acciones físicas mientras dure la presencia del viento en aquel lugar. Un fracaso hace que el personaje entre inmediatamente en letargo durante la escena. Los personajes despertaran de la manera normal (ruidos fuertes, movimientos bruscos), aunque si el viento persiste, sufren de nuevo la penalización a la mitad de sus reservas.

●●●●CABALGAR LA TEMPESTAD

El *koldun* que emplee este poder se mueve a una velocidad prodigiosa ya que viaja a lomos del viento. De este modo los *voivodas* pueden aparecer en cada una de las casas de sus *boyardos* y en las villas que les pertenecen *Dominios* en una sola noche, produciendo miedo entre los extranjeros y verdadero terror en sus *siervos*. Pocos mortales se arriesgan a defraudar a un *koldun* que puede siempre, en cualquier momento, arribar a propinar castigo a los súbditos que no le complacen. El cuerpo del *koldun* se torna casi etéreo cuando viaja con el viento hasta que alcanza su destino.

Sistema: El *koldun* viaja sobre las corrientes del viento y teniendo éxito en la tirada de activación, se mueve a una velocidad de doscientas cincuenta millas por hora. Este efecto debe invocarse al aire libre; si bien puede evitar los obstáculos del exterior, el *koldun* no posee el control para maniobrar en el interior de un edificio sin tropezar con las paredes, puertas y personas a esa velocidad. Si aún así lo hace, sería prudente hacerle una tirada de daño de entre 5 a 10 dados. Una vez el vampiro llega a su destino o termina la escena, desciende a tierra y se solidifica abandonando su aspecto difuso y recobrando su físico normal.

●●●●●FURIA DEL CIELO NOCTURNO

Ampliando el poder de su ira con la sangre y la voluntad, el *koldun* puede proyectar su Rabia hacia el cielo nocturno. Las nubes se agitan con violencia, pasando bajo las estrellas y la luna con gran velocidad, provocando espirales y ráfagas de poderoso viento, y lanzando sobre la tierra congelada lluvia. Se ven truenos sobre las cabezas de los hombres, y relámpagos dibujan sombras sobre el mundo, mientras rugen con violencia.

Sistema: Con una activación exitosa y un punto de fuerza de voluntad, además del usual de sangre, un *koldun* puede invocar una terrible tormenta. Le toma a las nubes seis horas para reunirse y cargarse, menos una hora por cada éxito conseguido en la tirada. En menos de una hora luego de la activación, las nubes estallan sobre el mundo, llenando en pocos minutos todo el espacio con poderosas gotas, empiezan a caer poderosos rayos, y esta tormenta persiste con esa misma fuerza durante una hora por éxito conseguido; gradualmente se disipa en la hora siguiente. Durante el pico de su furia, la tormenta puede provocar inundaciones y puede congelar a los mortales expuestos, enfriándolos hasta los huesos (un dado de daño contundente por cada cinco minutos que dure expuesto). Los relámpagos golpean regularmente, mucho más que en una tormenta usual. Un *koldun* puede dirigir estos rayos a un objetivo, lo que requiere el gasto de un punto de FV y una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad 6); cada rayo inflige 10 dados de daño letal, y sólo un ataque como este puede ser realizado cada turno.

LA VÍA DEL AGUA

Ampliamente practicada por *koldun* con refugios cercanos a grandes fuentes de agua como el Mar Negro o los Lagos Llanos, esta vía puede levantar espíritus acuáticos esclavos y destrozará una embarcación hasta hacerla astillas. Más sutilmente, el vampiro puede acechar en las profundidades o puede conjurar ilusiones para confundir y deslumbrar a sus enemigos.

Atributo: Astucia.

●CHARCO DE MENTIRAS

Este versátil poder crea ilusiones tridimensionales a lo largo de la superficie de una fuente de agua. Cómo un *koldun* usa tales ilusiones depende de su temperamento e intenciones. Es tan sencillo fingir una visita divina como una hábil seducción que lleva a ahogarse.

Sistema: Con una tirada exitosa de activación, el *koldun* puede proyectar una ilusión en cualquier superficie de agua en su línea de visión. La ilusión puede hablar y puede moverse como desee el vampiro,

aunque no tiene sustancia alguna y no puede caminar más allá de los límites del agua. El fantasma dura un turno por éxito obtenido, luego de lo cual se disipa despacio en una fina llovizna. Es posible extender esta duración con activaciones subsecuentes del poder, cada una de las cuales aumenta la duración final. Las tiradas para extender la duración de una ilusión agregan uno a la dificultad base pero no requiere sangre. Una vez la ilusión se disipa, debe hacerse una nueva invocación.

●●REFUGIO ACUÁTICO

Como los salvajes Gangrel pueden fundirse con la tierra, así puede un *koldun* grácilmente hundirse bajo el agua para escapar del sol. El vampiro no se sumerge sino que se une con el agua. Aunque su cuerpo durmiente puede ser visible en extraños ángulos desde arriba, ni siquiera la mas determinada perturbación del agua puede interrumpir el descanso.

Sistema: Este poder no requiere sangre. Si el jugador obtiene dos o más éxitos en la tirada de activación, el vampiro se hunde en el agua como con el poder de Protean *Enterrado en la Tierra*. La masa de agua debe ser por lo menos dos pies de profundidad y lo suficientemente grande para contenerlo. Entrever al *koldun* oculto en el agua requiere superar una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 8).

●●●NIEBLA SOBRE EL MAR

Moviéndose con la gracia antinatural de un fantasma, un *koldun* que emplea este poder puede caminar por el agua tan raudamente como en la tierra y dejando apenas una onda que marca su paso. Algunos vampiros adoran usar este poder junto con *Charco de Mentiras* para conjurar panoplias de espectros que los asistan.

Sistema: Por cada éxito en la tirada de activación, el *koldun* puede caminar sobre el agua durante una escena o una hora, lo que sea más largo. El *koldun* puede escoger terminar los efectos de este poder para sumergirse o nadar, pero no puede caminar de nuevo sobre el agua a menos que reactive el poder.

●●●●ESBIRROS DE LO PROFUNDO

Vertiendo su sangre en una masa de agua, un *koldun* puede convocar o despertar elementales de agua corpóreos para servirlo durante una noche. Tales esbirros son completamente leales, pero no especialmente listos. A pesar de su forma líquida, son los bastante sólidos como agarrar a un hombre y arrastrarlo a una tumba acuosa o golpearlo como el choque de una ola.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y hace la tirada de activación normal. Si al supera, el jugador puede gastar sangre para convocar a los esbirros elementales. Esta sangre debe gotear o debe echarse en una masa de agua, puede requerir varios turnos dependiendo del límite por generación para el gasto de sangre. Cuando la última gota de sangre cae, el agua sube en la forma(s) que desee el *koldun*. El invocador puede crear a tantos esbirros como puntos de sangre haya gastado, aunque no más del número total de éxitos obtenidos. Independientemente de su forma estos espíritus tienen una puntuación igual a la Astucia del vampiro en todos sus Rasgos. Estos seres no tienen Conocimientos y ninguna Habilidad aparte de Sigilo. Además, se considera que sus Atributos Mentales y Sociales tienen una puntuación de 1 excepto en situaciones pasivas o defensivas (como para resistirse persuasión o control mental). Los elementales de agua absorben y sufren daño como vampiros, incluyendo el de los rayos del sol. El fuego los daña menos, infligiendo sólo daño Contundente. Es más, las criaturas acuosas pueden extinguir llamas con sus cuerpos líquidos, aunque no sin sufrir lesiones. Un elemental que sale de la masa de agua que lo creó sufre un nivel de daño agravado por hora. Los esbirros regeneran un nivel de daño cada turno que permanecen en contacto con una gran masa de agua, pero no sanan de ninguna otra manera. Los elementales tienen tantos Niveles de Salud como la Fuerza de Voluntad del *koldun*. A menos que se destruyan, los esbirros invocados duran hasta el próximo amanecer antes de derrumbarse en los charcos inanimados.

●●●●●LA MAREA DE LA PERDICIÓN

Muchos navíos turcos yacen en el fondo del Mar Negro, despedazados por los vórtices de los *koldun*. Las víctimas de este poder deben luchar con toda su fuerza o caer en las vertiginosas profundidades.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad además de la sangre usual. Por cada éxito obtenido en la tirada de activación, el vórtice resultante tiene un radio de cinco pies, centrado en cualquier parte en la línea de visión del vampiro. Los remolinos tienen una Fuerza base de 15, y aumentan en 5 puntos por cada éxito además del primero. Las víctimas deben oponerse con éxito a esta Fuerza con su propia Fuerza + Supervivencia (dificultad 8) para poder liberarse. Aquéllos que fallan son succionados hacia las profundidades y golpeados por corrientes aplastantes. Los seres vivientes normalmente se ahogan, mientras que los vampiros y otras criaturas que no necesitan respirar simplemente permanecen atrapadas sin esperanza en el vórtice. Este poder dura una escena.

LA VÍA DEL FUEGO

El antiguo anatema de los vampiros, el elemento del fuego ofrece la herramienta más poderosa y peligrosa disponible al *koldún*. La vía del Fuego comparte aspectos con La vía de la Tierra en que se enfoca más en el magma y en la piedra ardiente que en la pura y desnuda llama. Un *koldun* nunca se expone al Röttschreck por el fuego y magma que conjura, aunque cualquier fuego secundario puede engendrar el Miedo Rojo.

Atributo: Manipulación

●CORAJE ARDIENTE

Ningún vampiro puede dominar a un elemento que teme, así que este poder amortigua ese miedo a un mero resplandor de su intensidad original.

Sistema: Una vez aprendido, este poder es permanente y no requiere ninguna tirada de activación o sangre. El *koldun* subtrae su puntuación de La vía del Fuego a la dificultad de la tiradas de Coraje para resistirse Röttschreck por exposición o proximidad a una flama. Este poder no ayuda a resistir el pánico que acompaña a la luz del sol o cualquier otra causa aparte del mismo fuego. Si esto reduce la dificultad de la tirada se Coraje debajo de 2, el *koldun* simplemente no sucumbe al Miedo Rojo.

●●COMBUSTIÓN

El los ojos del Cainita se encienden vividamente de color naranja con mágico poder mientras el aire súper calentado gira alrededor del objetivo. En momentos, el objetivo se quema en una llama espontánea.

Sistema: Para cada éxito en la tirada de activación, el blanco sufre uno nivel de daño agravado. Este ataque puede esquivarse, pero no bloquearse y puede afectar seres vivos(o no-vivos) +2 de dificultad. Sólo es posible hacer un ataque ardiente por turno.

●●●PARED DE MAGMA

El *koldun* levanta su mano y la tierra se hiende y rocía una pared de magma resplandeciente de 10 pies alto. Normalmente, esta pared forma un círculo de diez pies de radio alrededor del vampiro, aunque el poder puede tomar otras formas con práctica y habilidad.

Sistema: La pared de magma convocada con este poder tiene una duración de dos turnos por éxito obtenido. Si el *koldun* desea soltar el magma con una forma distinta de un círculo protector, aumenta la dificultad base en uno. Los personajes no pueden acercarse una pared de piedra fundida sin una tirada de Coraje o Fuerza de Voluntad (dificultad 8), e incluso entonces la cercanía al calor abrasador inflige un nivel de daño agravado. El contacto real con la lava aumenta el daño a tres niveles y aumenta la dificultad de absorción a 9, asumiendo que cualquier clase de absorción sea posible.

●●●●OLA DE CALOR

El *koldun* actúa como un conducto para el vapor de los géiseres y canaliza una explosión de aire disecante a una víctima dentro de su línea de visión. Este viento ardiente surge como una ola de calor ondulante que envuelve a la víctima. Los individuos asesinados con este horripilante poder parecen cáscaras marchitas y momificadas.

Sistema: Con una exitosa tirada de activación, la víctima sufre cinco niveles de daño letal que pueden ser absorbidos por seres capaces de hacerlo. Los objetivos vampiro también pierden cinco puntos de sangre independientemente del daño inflingido.

●●●●●EXPLOSIÓN VOLCÁNICA

En la maestría final de La vía del Fuego, un *koldun* ordena a la lava explotar de la tierra en un géiser enorme. La piedra fundida salta formando un amplio arco antes de chocar con la tierra y fluir en todas direcciones. Cualquier cosa en el camino de piedra fundida se quema, fusiona o vaporiza en instantes. El lanzador puede dirigir la lava para hacer erupción en cualquier parte de su línea de visión.

Sistema: Este poder cuesta un punto de Fuerza de Voluntad además del punto de sangre. Por cada éxito en la tirada de activación, la lava inicial arde por un turno. Los ríos de ardiente piedra líquida fluyen lentamente por dos veces ese tiempo antes de enfriarse y endurecerse rápidamente. Aun cuando un objeto sobreviva al calor, ahora yace atrapado bajo la piedra. Algo que hace contacto con la lava sufre un mínimo de tres niveles de daño agravado a dificultad 9. Para objetos que no tiene Niveles de Salud, el Narrador debe decidir cuántos turnos duran antes de fundirse o hacer erupción en sus propios infiernos. Una pifia este poder abre el géiser de la lava bajo un blanco imprevisto, posiblemente el mismo *koldún*.

LA VÍA DEL ESPÍRITU

El elemento del Espíritu enlaza y trasciende los cuatro elementos del mundo material. El espíritu es vida en todas sus formas más puras y rebajadas. Fluye pasivamente en la sangre de vampiros y baila en las corrientes de viento y el agua. Quema en cada llama y agita los cimientos de la tierra. Los *koldun* antiguos aprendieron a extender los espíritus de su sangre en el mundo alrededor de ellos, uniendo y dominando el ambiente vivo durante un tiempo breve. En sí misma, La vía del Espíritu concede un conocimiento mas allá de lo normal sobre una gran área. El verdadero poder del arte, sin embargo, recae en canalizar otras manifestaciones de la Hechicería Koldúnica. Un maestro *koldun* puede susurrar sus pensamientos en los límites de dominio y atacar a los intrusos con tempestad, fuego y tierra devoradora. Su mística voluntad es ley en el mismísimo borde de su espíritu presumido.

Atributo: Carisma.

Sistema: No existen poderes independientes para cada nivel de La vía del Espíritu. En cambio, una gran maestría ensancha el dominio que un *koldun* puede reclamar. Además, esta vía puede exceder expresamente los 5 puntos, aunque tal increíble dominio del poder demanda igual maestría de la Disciplina de Hechicería Koldúnica. Los antiguos *koldun* que logran semejante rasgo inhumano se alejan de las personas y eventos individuales que no involucran completamente a sus dominios. Mecánicamente, esta alienación añade uno a la dificultad de toda tirada de Empatía por cada dos niveles por encima de cuatro, hasta un máximo de dificultad 9. Los personajes sin la Especialidad Koldunismo en Ocultismo no puede ningún aprender niveles de este camino.

Para activar La vía del Espíritu, el jugador gasta un punto de Fuerza de voluntad y tira Carisma + Ocultismo (dificultad 4 + la puntuación del área de efecto deseada; ver abajo). Los personajes no pueden intentar abarcar un área mayor que la permitida por su actual maestría de la vía. Un falla no tiene ningún efecto particular mas allá de gastar Fuerza de Voluntad. Con una pifia, la propia tierra rechaza al *koldun* y obstruye cualquier uso posterior de la vía hasta el próximo atardecer. El éxito concede omnisciencia sensorial en el área de efecto y dura una hora por éxito. Dentro de este territorio, el *koldun* ve, oye, hule e incluso degusta todo a la vez. Su toque fluye por su dominio como una brisa o una vibración en al tierra, invisible y capaz de percibir el reino invisible y espiritual. Mientras que tales sentidos de largo alcance pueden detectar la presencia y la ubicación aproximada de intrusos y espíritus inmediatamente, los *koldun* deben concentrarse para enfocar objetos específicos o individuos. Esto requiere una tirada de Astucia + Alerta (dificultad determinada el Narrador). Como con Auspex, los sentidos místicos conferidos por La vía del Espíritu pueden penetrar Ofuscación y otras formas de ilusión u ocultamiento.

Una vez un *koldun* extiende sus sentidos con esta vía, puede invocar poderes de otras vías de Hechicería Koldúnica en cualquier parte dentro del territorio. Aparte de su rango extendido, tales poderes operan de forma normal. No puede usarse ningún poder que exceda el nivel del vampiro en La vía del espíritu. Por ejemplo, no es posible crear terremotos a muchas millas de distancia sin una puntuación de 5 tanto en La vía de la Tierra y como en La vía del Espíritu.

Puntuación	Radio de Efecto
●	50 pies
●●	100 patios
●●●	Cuarto de milla
●●●●	1 milla
●●●●●	5 millas
●●●●●●	+ 10 millas por el punto más de 5

Nota: La siguiente vía es anterior a la revisión de Hechicería Koldúnica presentada en Edad Oscura: Vampiro - Guía de los Altos Clanes, y no fue reeditada, me tome la libertad de adaptar el sistema original a la nueva versión. Pero originalmente el sistema es así, se gasta uno de Fuerza de Voluntad, la tirada es de Manipulación + Koldunismo y la dificultad es la Fuerza de Voluntad permanente de la víctima.

LA VÍA DEL DOLOR

Desde Kruchina, una diosa de luto representada pintó como una mujer en perpetuo llanto, a Likho Odnoglazoye, la bruja tuerta enflaquecida que representa la privación y sufriendo, los panteones de Europa Oriental rebosan con deidades que vigilan la inanición, miseria, infortunio, amargor y muerte. Si los dioses oyen sus nombres o los espíritus simplemente asisten a su mención, un *koldun* que conoce la oscura vía del Dolor puede invocar los poderes divinos más sombríos. Esta vía se ocupa de los dioses de la juerga o abundancia, sólo a aquéllos cuya presencia promete tragedia.

Como La vía del Fuego, La vía del Dolor es manejada por la Manipulación del *koldún*, pero la dificultad para cada uno de los poderes es la Fuerza de Voluntad permanente de la víctima en lugar del usual 3 + nivel del poder. Además, la víctima puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para superar un efecto particular de esta vía pero todavía puede ser vulnerable a los usos del subsecuentes de la Disciplina. Una nota final: Tratando con dioses olvidados requiere respeto, especialmente con aquéllos que gobiernan tales crudos asuntos. Si se invoca incorrectamente, La vía del Dolor se vuelve contra el *koldún*. Con una pifia, el Demonio sufre los efectos de su propio poder como si obtenido cinco éxitos.

●LAS FRUSTRACIONES DE NESTRECHA

Nombrada la diosa del pesar y el fracaso, este poder permite el *koldun* quitar el ánimo de un oponente. La mirada fija del *koldun* extrae la voluntad del blanco para esforzarse. Aunque la víctima sea socavada con un pesimismo resignado o sentimientos de derrota, aun puede resistirse al *koldún*, incluyendo el combate, pero sólo de manera desganada o temerosa. No muestra nada de su pasión o determinación habitual.

Sistema: Por un turno por cada éxito, el blanco del jugador puede gastar puntos Fuerza de Voluntad para activar Disciplinas o ganar los éxitos automáticos. En términos narrativos, a la víctima le podrían perder motivación o convicción por la duración del poder (“¿Qué diferencia hace?” o “*Simplemente ya no me importa*”). Para que este poder sea eficaz, el *koldun* debe hacer contacto visual con su víctima.

●●LOS INSULTOS DE KRIVDA

Cualquier Demonio digno de serlo puede espetar un insulto contundente. Pero con este poder, Krivda - Una diosa del odio y la amargura - asegura que el comentario ofenda y enfurezca al destinatario. En los conflictos Tzimisce-Tremere de las noches pasadas, los *koldun* llevaban a Krivda en sus lenguas, incitando a sus oponentes Usurpadores al frenesí. Preferían tratar con colmillos furiosos en lugar de calculada Taumaturgia. Este es un poder peligroso, pero puede desequilibrar a un antagonista físicamente débil que tiene acceso a Disciplinas poderosas o podría usarse para avergonzar un Cainita llevándolo al frenesí en público.

Sistema: El *koldun* insulta al blanco de la manera más ofensiva y humillante que pueda concebir. El jugador del *koldun* tira Manipulación + Ocultismo (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad de la víctima). Si la tirada tiene éxito, el objetivo entra en un estado de rabia ingobernable y ataca al *koldún*. Si el blanco es un vampiro, debe tirar para resistirse frenesí inmediatamente (dificultad 5 + el número de éxitos en la tirada de activación).

●●●EL LLANTO DE KRUCHINA

La mirada del *koldun* puede hacer a alguien tan miserable que harán mas que llorar. Este poder hace que derramar unas lágrimas - causa gritos histéricos, lamentos y rechinado de dientes. Una sensación de depresión acosa a la víctima. Los vampiros podrían lamentar su humanitas perdidas o amantes del pasado que murieron hace tiempo. A veces la fuente es más nebulosa - los *koldun* creen que este poder imparte el dolor reunido en su tierra enferma.

Sistema: Por un turno por cada éxito, el blanco es agobiado por una intensa miseria y llora incontrolablemente. Las acciones que requieren concentración son imposibles mientras dure el poder. Los Cainitas pierden un punto de sangre cada turno mientras copiosas cantidades de vitae fluyen de sus ojos.

●●●●EL INFORTUNIO DE CHERNOGOLOV

Declarando que una persona esta condena o destinada a fallar, el *koldun* llama la atención de Chernogolov - el dios de bigote plateado del infortunio - hacia su víctima. Bajo la mirada desafortunada de Chernogolov, se le dificulta todo lo que hace. Si falla, lo hace de una manera espectacular.

Sistema: Por un turno por cada éxito, el blanco pierde dos éxitos automáticamente en toda tirada haga. Las pifias obtenidas bajo los efectos de El Infortunio de Chernogolov deben ser especialmente desastrosas.

●●●●●LA INANICIÓN DE MARENA

Invocando a la esposa de Kupala, el *koldun* convoca el frío y la inanición que son el dominio de Marena. Un ventarrón helada embiste a la víctima y la deja demacrada como si apenas hubiese sobrevivido más frío de los inviernos. La víctima helada y hambrienta se aferra a la (no) vida, normalmente sin posibilidad de contradecir al *koldún*. El frío simboliza el pasaje del tiempo en condiciones severas.

Sistema: Por un turno por cada éxito, la víctima recibe dos niveles de daño contundente que pueden absorberse normalmente. Además de este daño, los vampiros pierden el punto de una sangre para cada uno de los éxitos de los *koldun* - las presas saludables eran escasas en el invierno de Europa Oriental.

RITUALES KOLDÚNICOS

Los *koldun* tienen sus propias versiones de siguientes rituales taumátúrgicos de Edad Oscura: Vampiro: Comunicarse con el Sire, Defensa del Refugio Sagrado, Desviar la Estaca de Madera, Revelación del Linaje de la Sangre y Protección contra Ghouls (y otras Protecciones). Estos rituales no dependen de los principios Herméticos y no comparten ninguno de sus procedimientos. Los Tremere no pueden enseñar sus rituales a los *koldun* ni viceversa –al menos no sin un considerable esfuerzo para analizar y desarrollar un nuevo ritual. Los Narradores pueden permitir o rechazar que cualquier ritual de otros suplementos sea adaptado a la Hechicería Koldúnica, y se aconseja cautela y precaución para evitar abusos en el sistema.

RITUALES DE NIVEL 1

REFLEXIONES

El *koldun* invoca a los elementos presentes en una zona para tener mas información sobre ella. Solo es necesario que coja un objeto de la habitación, zona o lugar que desea conocer; dicho objeto tiene que haber sido fabricado con elementos naturales, no sintéticos (por ejemplo, un lápiz servirá, pero un ordenador portátil no). El *koldun* podrá lanzar este ritual sobre el objeto en cualquier momento de las veinticuatro horas siguientes. Durante un numero de turnos idéntico a los éxitos conseguidos mas su Fuerza de Voluntad, su mente viajara hasta el lugar en donde recogió el objeto y podrá examinarlo minuciosamente, mirando detrás de los muebles y en los cajones. La zona que examinara estará exactamente tal y como estaba en el momento de coger el objeto. Este ritual es especialmente útil para buscar el refugio o el despacho de un enemigo, aunque el objeto solo se podrá utilizar en una ocasión.

ILUMINACIÓN

Todas las cosas de la naturaleza contienen un espíritu de algún tipo. A estos espíritus se les conoce como *léleks* (“espíritus” en húngaro). Los hechiceros koldúnicos deben aprender a reconocer a los espíritus naturales antes de poder gobernarlos. El ritual se utiliza a menudo y refuerza los lazos del *koldun* hacia la tierra y la naturaleza. Muchos de los *koldun* de antaño no confiaban en que su conexión con la tierra perdurara, de modo que dedicaban una noche a la semana a reconstruir por completo los vínculos con los espíritus de su hogar. Estos *lélek* se “perciben” mas que se ven. Un *lélek* que viaja en una brisa podría provocar al *koldun* una sensación eléctrica en la nuca. Un árbol saludable podría aparecer con un tenue brillo verdoso en el tronco. Sea cual sea el modo en que cree percibirlos, el *koldun* despierta un nuevo sentido después de utilizar este ritual.

Sistema: el jugador del *koldun* gasta un punto de sangre y realiza la tirada. Cada éxito obtenido incrementa la duración de su vínculo con los espíritus de los cuatro elementos naturales.

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

MININO MEFISTOFÉLICO

Los cuentos de viejas aseguran que es peligroso dejar que un gato este cerca de la cama de un niño porque podría robarle el alma. Con este ritual, el *koldun* convierte este miedo en realidad. Recluta a un pequeño felino, que puede arrebatarse el alma de forma mística a cualquier individuo dormido que se encuentre.

Sistema: el jugador realiza una tirada de activación normal. Alimenta a un gato con un punto de sangre y de este modo consigue que se ponga a su servicio. Una vez que el ritual ha sido llevado a cabo, el gato empieza a buscar niños dormidos en la zona. A continuación se les sube a la cara y les absorbe la “esencia”. Esta esencia fluirá a través del gato hasta el *koldun*, que gana como consecuencia un punto de Fuerza de Voluntad que puede utilizar la misma noche. No obstante, el punto debe ser usado la misma noche que se ha obtenido. De no ser así, la “esencia” se disipa y regresa a su legítimo propietario. Cada punto de sangre con que se alimenta al gato le permita visitar a otra victima, lo que se traduce en otro punto de Fuerza de Voluntad temporal. Los puntos de Fuerza de Voluntad obtenidos por este procedimiento no pueden exceder la puntuación permanente de Fuerza de Voluntad del *koldun*.

Como alternativa, el *koldun* puede dar un punto de sangre a varios gatos, con lo que reduce el tiempo que debe esperar para conseguir la esencia.

El Narrador deberá decidir el tiempo que tarda el felino en llegar hasta una víctima apropiada. Si a un niño se le roba la esencia durante tres noches consecutivas muere antes de despertar al día siguiente.

HOSPITALIDAD

Uno de los rituales más comunes practicados por los *koldún*, *Hospitalidad* despierta a los espíritus de los objetos del refugio de un vampiro. Los espíritus se manifiestan en los objetos que habitan, con conciencia limitada y cierto individualismo. Los objetos hablan cuando se les pregunta y algunas veces incluso cuando el Cainita no se lo ordena, aunque siempre con deferencia y temor. Si se les ordena callar, obedecen. La principal función de este ritual es la creación de centinelas. Mientras el *koldun* no maltrate sus posesiones, puede estar seguro de que recibirá aviso de la presencia de intrusos.

Sistema: Una activación con éxito despierta a los objetos en el refugio del vampiro como se ha descrito hasta el siguiente amanecer. Este ritual sólo puede afectar a una estructura, ya sea una choza en ruinas o la torre de un castillo. Más allá de los muros exteriores, los espíritus no se despiertan ni hablan.

DESPERTAR EL AGUA MUERTA

Con este ritual un *koldun* puede mezclar su sangre con agua estancada y beber de ella, absorbiendo la vitalidad y rejuvenecimiento del agua y la tierra.

Sistema: Después de verter un punto de vitae en el agua, el vampiro se inclina y bebe la cantidad doble del líquido afectado. Si la tirada de activación tiene éxito, el vampiro puede beber el agua sin vomitar y recupera un punto de Fuerza de Voluntad. Este ritual no puede elevar la puntuación máxima de Fuerza de Voluntad y sólo puede realizarse una vez cada noche.

RITUAL DEL ABRAZO DE LA MUERTE

Este cruel ritual permite a un vampiro extender el proceso del Abrazo durante muchas noches, alargando el placer de la alimentación mientras la víctima se desliza lentamente hacia la muerte y la no vida.

Sistema: El *koldun* bebe un cáliz que contiene una mezcla de vino, cenizas y su sangre. Si el ritual tiene éxito, el vampiro puede comenzar el proceso. Cada noche podrá beber de uno a tres puntos de sangre humana de una víctima, que deberá reemplazar con su propia sangre. Con el poder de este ritual la sangre no convierte al mortal en un ghoul, sino que lo mata lentamente como si sufriera una anemia. Su piel se vuelve pálida, su respiración se vuelve agitada y su corazón late lentamente. Los curanderos asumirán que se trata de una enfermedad de la sangre. Aunque ningún remedio puede detener la transformación, una sangría la hace más lenta. Cada punto de sangre eliminado de esta forma elimina también un punto de sangre del ritual, hasta que toda la vitae vampírica desaparece o la víctima muere desangrada.

Una vez el *koldun* transfiere diez puntos de vitae y reemplaza toda la sangre del mortal, la víctima sufre los efectos del Abrazo, muriendo y levantándose a la noche siguiente como un vampiro. Sólo la incineración o el desmembramiento pueden impedir el efecto final. Durante todo el ritual la muerte del *koldun* permite a la víctima recuperar un nivel de salud cada día. Debido a la naturaleza de este ritual, la víctima también queda Juramentada por Sangre al vampiro.

Nota: algunos datos no están totalmente aclarados, por ejemplo, la duración máxima del ritual. Se proponen [éxitos] noches.

RITUALES DE NIVEL 2

SOBORNO ESPIRITUAL

Al realizar este ritual, el *koldun* llama la atención de los espíritus de la naturaleza y los tienta ofreciéndoles parte de su propia esencia. Estos espíritus son de naturaleza vital y poseen poderes místicos de difícil definición; poseen libre albedrío. Si aceptan la esencia del *koldún*, están obligados a realizar las tareas que se requiera de ellos en un ritual *koldúnico*. Por lo demás, son libres de hacer lo que les venga en gana.

Sistema: el jugador del *koldun* gasta un punto de sangre y realiza la tirada para despertar a los espíritus naturales y llamar su atención. A continuación completa el ritual con el ofrecimiento de un mínimo de otro punto de sangre. Por cada punto gastado puede atraer a su servicio a otro espíritu de la tierra. Aunque ocupan espacio en su cuerpo (y por lo tanto cuentan para su máxima reserva de sangre), estos puntos de sangre permanecen “inertes” dentro del organismo del *koldun* y no pueden utilizarlos para activar Disciplinas, curar sus heridas, etc. mientras los espíritus naturales permanezcan vinculados a él. Los *léleks* invocados por el hechicero pueden realizar diversas acciones pero lo normal es que los únicos objetos físicos que puedan afectar sean aquellos que habitan. Solo esos en concreto. El espíritu de un árbol solo puede afectar a su árbol y no a cualquier otro. Normalmente, estos espíritus son utilizados

como espías, emisarios o testigos de algún pacto realizado entre el *koldun* y un espíritu mayor. Permanecen vinculados a él mientras dure el pacto que aceptaron o hasta que el Demonio decida prescindir de sus servicios. Llegado el momento, se desvanecen en el aire de la noche y se llevan consigo la vitae prometida.

CONSUNCIÓN AGÓNICA

El *koldun* le arranca el espíritu a un árbol enfermo y lo introduce en el cuerpo de una víctima, que empieza a consumirse. Pierde peso mientras sus poros resumen una sustancia parecida a la savia. Se le cae el pelo y su piel adquiere un tono ceniciento. Los huesos se vuelven quebradizos y respira con laboriosos jadeos.

Sistema: el jugador del *koldun* gasta un punto de sangre y realiza la tirada pertinente mientras el personaje marca a la víctima con un glifo de sangre. En ese momento, el espíritu de un árbol moribundo lo abandona y se introduce en la víctima marcada. A lo largo de la noche, los efectos adversos de la maldición surten efecto y provocan una penalización de -2 a todas las reservas de dados Físicas y Sociales. Además, sufre un nivel de daño contundente que no se puede absorber a causa de la atrofia experimentada por su cuerpo. Este daño puede curarse con descanso o puntos de sangre.

Los Vástagos son afectados del mismo modo y sufren tanto las penalizaciones a las acciones Físicas y Sociales como el nivel de daño. Asimismo, pierden un punto de sangre además del que es habitual al principio de la noche.

Consunción Agónica dura una noche.

Nota: aunque normalmente los *léleks* no afectan a los mortales y los Vástagos, en este caso se trata de un espíritu enfermo que no se “une” con su anfitrión, sino que lo invade, como si fuera un virus.

SANGRE DE LLAMA

Desarrollado como una desagradable defensa contra la diablerie, este ritual convierte la sangre de Caín en la fiera sangre de la tierra.

Sistema: Si este ritual tiene éxito, la sangre del lanzador se convierte en un ardiente icor durante el resto de la noche. Todos los costes de curación se duplican, pero cualquier intento de alimentarse del vampiro es equivalente a engullir un trago de lava ardiente. Casi con seguridad fatal para los mortales, cada punto engullido de sangre contaminada inflige un punto de daño agravado en vampiros y seres sobrenaturales.

INVOCAR EL SIGNO MENOR DE PODER

Invocando su elemento, un *koldun* puede controlar a los espíritus que habitan su dominio. Los mortales que contemplan este signo reaccionan con un temor servil.

Sistema: El *koldun* se concentra durante un único turno y su jugador hace la tirada habitual. No se requiere sangre para este ritual. Si tiene éxito los ojos del lanzador brillan con el poder elemental apropiado a la Senda más alta del *Koldún*. Independientemente de que destellen como carbones encendidos o gélidos pozos de hielo, cualquier mortal que vea el signo reconocerá el poder sobrenatural del vampiro. La dificultad de todas las tiradas de Intimidación y Liderazgo sobre los mortales tienen una dificultad de -2, siempre que el mortal vea los dos ojos brillantes. Este efecto dura hasta el amanecer.

ALZAR AL ESPÍRITU ELEMENTAL

Ofreciendo como sacrificio su propia sangre y activando con éxito este ritual, un *koldun* atrae la atención de los espíritus de la naturaleza y realiza un pacto con ellos. Aunque el vampiro negocia desde una posición de poder, lo hace con cortesía en lugar de cómo un tirano que debe ser obedecido.

Sistema: Si el ritual tiene éxito, los espíritus en la zona atraídos por la sangre aparecen ante el *koldun* y le ofrecen sus servicios. El *koldun* puede aceptar la oferta o realizar sus propias peticiones; generalmente, cuanto mayor es el sacrificio de sangre, la tarea que el espíritu está dispuesto a realizar es más seria o peligrosa. La mayoría de los espíritus realizarán un servicio breve y sencillo, como entregar un mensaje o aterrorizar a un mortal mediante su poder. Misiones de espionaje o tareas que podrían terminar en combate, requieren un considerable número de éxitos en una tirada Social así como un banquete de sangre adecuado. Una vez el espíritu acepta los términos del pacto y bebe la sangre, debe cumplirlo hasta donde sus habilidades le permitan antes de realizar otra tarea. Las estadísticas de los espíritus invocados con estos rituales quedan a discreción de los Narradores, utilizando las reglas presentadas en **Edad Oscura: Vampiro**. Los Narradores también pueden emplear las reglas para espíritus que aparecen **Edad Oscura: Mago** o **Edad Oscura: Hombre Lobo**. Generalmente los espíritus son débiles e insignificantes y muy susceptibles al engaño.

TALLAR LA PIEDRA DEL DESTINO

Este ritual fue creado por un poderoso koldun Tzimisce llamado Bogumir, como regalo al mejor y más destacado de aquellos que estaban bajo su mando. Bogumir, que era un brillante estratega, rápidamente consiguió el título de dominio, del que tanto alardean algunos en la subsecta, y finalmente se le concedió también el tratamiento de respeto en tiempos de guerra de Comandante de Guardia. De hecho, nunca antes se la había otorgado este último honor a ningún koldun. Los que están bien enterados dicen que la razón de todo esto fue que Bogumir utilizó Aljusuri para desarrollar rituales como este, con gran enfado (y auténtica sorpresa) por parte de muchos de sus compañeros de clan. Hay que otorgar a Bogumir el mérito que se merece, ya que fue su empeño lograr la unificación de los rituales lo que consiguió que los Tzimisce de la Mano en su conjunto comenzaron a apoyar la práctica del Aljusuri como un medio legítimo para impulsar tanto a la subsecta como a su propio clan. Aunque últimamente se ha perdido el rastro de Bogumir, su legado permanece, y nadie sensato puede discutir la gran influencia que ha tenido sobre la subsecta.

El ritual de Bogumir más conocido permite a un mago de sangre crear un objeto conocido como piedra del destino. Antiguamente, el chamán u hombre santo de un pueblo utilizaba las piedras del destino para decidir el resultado de una situación determinada o la solución de un problema especialmente agobiante al que se enfrentaba su pueblo. Para los aldeanos, estas piedras eran, en esencia, una orientación que les envían los grandes poderes, eran los dedos de la mano del Destino. varios milenios más tardes, estas piedras todavía son utilizadas, en la actualidad por los vampiros de la Mano Negra que recurren a sus consejos de forma muy parecida a como lo hacían sus antepasados mortales.

Sistema: El rito para crear estas piedras es muy ceremonioso, y exige pasarse gran parte de una tarde dedicado a los cánticos, preparaciones y gesticulaciones. El ritual también requiere una piedra especialmente preparada y que sea de un tipo altamente sensible a las energías místicas, como pueden ser el ónice, el ámbar o cualquier miembros de la familia del cuarzo. Durante el proceso de tallado, el mago debe conferir a la piedra al menos un punto de sangre de su propia vitae, tras lo cual la piedra tomará un tono rojizo (sea cual sea su color original). Para terminar la ceremonia, transfiere a la piedra tantos puntos de Fuerza de Voluntad como quiera gastar. Si hasta aquí todo ha ido bien, el lanzador del ritual habrá conseguido una pequeña, pero poderosa herramienta, que en definitiva, le va a resultar de ayuda a él o a aquellos bajo su mando.

La sangre conferida a la piedra del destino le permite al tallador que siempre pueda seguirle la pista. Aunque sabrá muy poco sobre la situación exacta de la piedra, tendrá una percepción constante de a que distancia esta y en que dirección más o menos. Cuanta más sangre se confiera a la piedra durante el proceso de tallado, más detallada será la información: con tres o más puntos de sangre, sabrá al momento si la piedra ha sido destruida; con cinco puntos, siempre que la piedra cambie de manos lo sabrá.

La Fuerza de Voluntad conferida a la piedra permite que quien la lleve tenga acceso al poder de la voluntad de quien ha realizado el ritual, incluso si él mismo no es un mago de sangre. Esto se puede utilizar de dos formas distintas. La primera, si se utiliza la piedra para incrementar los propios puntos de Fuerza de Voluntad, se podrá realizar una pregunta a las Parcas y confiar en recibir una respuesta útil. La única condición es que la pregunta debe de tener una naturaleza direccional, ya que la piedra “responde” señalando hacia la respuesta. Por ejemplo, “¿Hacia donde ha escapado mi presa?” sería una pregunta adecuada, ya que entonces la piedra señalaría en la dirección que corresponda, sin embargo, la pregunta “¿Cómo de bien armada esta mi presa?”, solo obtendría como respuesta un silencio sepulcral. La segunda, si se emplea la piedra gastando uno de los puntos de Fuerza de Voluntad que le fueron conferidos en el momento de su creación, permite enviar un breve mensaje telepático (más o menos lo que uno podría decir de un tirón sin respirar) al tallador de la piedra, donde quiera que este. Cuando a una piedra del destino se le termina la Fuerza de Voluntad que tiene almacenada, pierde la capacidad de recurrir a las Parcas, pero el resto de sus posibilidades permanecen activas. Las piedras del destino pueden ser “recargadas” pero sólo por el tallador original que deberá volver a utilizar el proceso ritual de nuevo.

Debido a la conexión mística que existe entre la piedra y su tallador, cada mago de sangre solo puede tener un cierto número de piedras “activas” que será igual al valor de su Fuerza de Voluntad en cada momento.

RITUALES DE NIVEL 3

INVOCAR ESPÍRITU

Con este ritual un koldun puede invocar a espíritus más poderosos. Estas criaturas acuden a las ofrendas de sangre atractivas y adecuadas, que no necesitan necesariamente ser de la sangre del lanzador. Estos espíritus no realizan pactos –intercambian favores. El koldun debe ofrecer algo valioso para el espíritu

que puede parecer trivial para las nociones humanas o vampíricas. Si al espíritu le gusta la oferta, espera ser recompensado. Si encuentra el precio razonable para el servicio que se le pide, bebe la sangre y lo cumple. No negociará ni suplicará ni estará dispuesto a escuchar amenazas. Si el vampiro insulta al espíritu con una mala ofrenda, no escuchará la petición del invocador; simplemente se desvanecerá y dejará al vampiro con su ofrecimiento. Por este motivo, a un *koldun* le conviene aprender la etiqueta y las costumbres adecuadas para tratar con este tipo de espíritus.

Sistema: Una activación con éxito atrae la atención de un espíritu. Las estadísticas de un espíritu de la naturaleza invocado con este ritual quedan a discreción del Narrador pero deberían ser superiores a las de los espíritus invocados con Alzar el Espíritu Elemental e incluso que el invocador en casos extremos.

INVOCAR EL SIGNO MAYOR DE PODER

Con una tirada de activación con éxito el *koldun* toma el aspecto de su elemento primordial, que es determinada con la Senda elemental de mayor nivel. Los *koldun* vinculados a la tierra desarrollan una piel pétrea, agrietada y ajada por el paso de los siglos. Sus pisadas resuenan con fuerza y sus voces retumban de forma lenta e implacable. Los *koldun* vinculados al aire parecen difuminarse con sus alrededores, rodeados por espirales de viento y constantes susurros sin significado... el agua marca a sus maestros con un brillo húmedo y pisadas acuosas. El fuego proporciona un matiz rojizo a la piel y un aura de calor que se extiende continuamente desde el cuerpo del invocador. La marca del espíritu es más sutil, proporcionando una impresión de poder sobrenatural y la sensación de la presencia de seres invisibles en el límite de la visión en torno al *koldun*.

Sistema: Sin importar los efectos cosméticos mencionados, este ritual facilita el empleo de la Hechicería Koldúnica. Sin embargo, el vínculo elemental dificulta otras tareas, ya que el *koldun* se encuentra demasiado enfocado en la dimensión mística para prestar una completa atención a su entorno. El efecto mecánico de esta fijación es la reducción de la dificultad de todas las tiradas de Hechicería Koldúnica en 2 y el incremento de la dificultad del resto de las tiradas en 1. Esta transformación también intimida a los mortales como el Signo Menor de Poder. Los efectos del ritual duran hasta el amanecer.

CENTINELAS DEL REFUGIO

El *koldun* invoca a los espíritus de su refugio, demandando su fidelidad y proclamando su derecho mediante la recitación de su linaje *koldúnico* a través de cinco generaciones ininterrumpidas de maestros. Al final del ritual, los espíritus despiertan como en el ritual de nivel 1 Hospitalidad. Sin embargo, con este ritual los espíritus también consiguen un control limitado de los objetos físicos. Las puertas pueden abrirse o cerrarse, una armadura vacía puede caminar o incluso luchar limitadamente y una silla puede acercarse cuando alguien quiere tomar asiento.

Sistema: El *koldun* realiza el ritual tal y como se ha descrito. Si tiene éxito los objetos adquieren las estadísticas que el Narrador considera apropiadas. Sólo un objeto puede actuar a la vez, limitando la utilidad defensiva del ritual. Sin embargo, es una soberbia herramienta de terror, especialmente para repeler a los supersticiosos.

DESTRUIR EL LÉLEK

Con este ritual el *koldun* puede destruir objetos inanimados arrancando el espíritu a la cáscara material. De este modo, los pilares de piedra se convierten en polvo y tiza, los teléfonos móviles fallan y se rompen y las prendas de vestir se reducen a hilos de algodón y trozos de cuero.

Sistema: gastando el número necesario de puntos de sangre, el *koldun* separa de forma permanente a un espíritu de su morada material. Puede hacerlo con cualquier objeto que tenga a la vista.

El número de éxitos obtenidos por el *koldun* determina el tamaño de los objetos que puede destruir.

1 éxito	La boquilla de una fuente
2 éxitos	Un teléfono móvil
3 éxitos	Un televisor
4 éxitos	Un sofá
5 éxitos	Un coche pequeño

Circulan rumores, en especial entre los jóvenes Tzimisce, sobre *koldun* de avanzada edad que utilizan este ritual con gran eficacia. Esta clase de historias han alcanzado casi la categoría de leyenda. Una de ellas implica a un Demonio que redujo el refugio de un enemigo a frágil esquisito mientras otra afirma que un celoso Tzimisce convirtió a una amante desechada en sal antes de que ella pudiera volverse contra él. Sin embargo, ninguno de ellos ha podido probarse.

RITUALES DE NIVEL 4

MEZCLA DE ALMAS

Invocando a un espíritu mediante el ritual Invocar Espíritu, un *koldun* puede engañarlo para que acepte su ofrenda de sangre introduciéndose dentro de un ghoul. Una vez dentro, el espíritu permanece atrapado hasta la muerte de su prisión de carne.

Sistema: Este ritual requiere una hora de continuos cánticos, durante la que el *koldun* obliga a un mortal a consumir una mezcla de su sangre con tierra sobre la que el *koldun* ha descansado. Si tiene éxito el espíritu se manifiesta dentro del ghoul y le inflinge cinco dados de daño letal en su lucha por escapar. Si el ghoul sobrevive, el espíritu deforma su carne de forma tan grotesca como si se hubiera empleado Viciitud sobre él. La Apariencia del ghoul desciende a cero y gana tres puntos en Fuerza y Resistencia. Desafortunadamente, el odio del espíritu atrapado envenena la sangre contaminada del ghoul, quitándole un punto de sangre cada día al amanecer. Si el ghoul alguna vez se queda sin sangre, perece y el espíritu escapa.

CHARCA DE SECRETOS

Los *koldun* sabios vigilan con regularidad a sus servidores y aliados, vigilando cualquier señal de traición y engaño. Este ritual ayuda en la labor de vigilancia, proporcionando un medio de espiar sin ser visto.

Sistema: El *koldun* extiende sus manos sobre una charca de agua estancada. Si el ritual tiene éxito, aparecen varias ondas que aclaran el agua, desvelando una escena del presente sobre una determinada persona o lugar. El *koldun* debe haber hablado con la persona afectada o visitado el lugar que pretende ver con anterioridad. Si afecta a una localización, la vista no puede desplazarse una vez aparece la visión. La duración máxima que puede emplearse vigilando a una víctima específica es un número de horas igual al número de éxitos en la tirada de activación. Si el *koldun* abandona temporalmente la visión puede volver a ella durante el período de duración con un simple pase de su mano.

REFUGIO DE LA TUMBA SEDIENTA

La observación de los Gangrel llevó a la creación de este útil ritual, permitiendo a su lanzador mezclarse con la tierra para escapar de los odiados rayos del sol.

Sistema: Después de activar con éxito este ritual, el *koldun* se hunde en el suelo como si utilizar el poder de Protean Enterrado con la Tierra. Sin embargo, este poder no tiene límite de duración. Sin embargo, la tierra bebe un punto de sangre del vampiro cada día hasta que el jugador hace una tirada de Fuerza + Supervivencia (dificultad 6) para despertar y surgir en medio de un estallido de tierra. El *koldun* puede intentar escapar en cualquier momento, aunque no más de una vez por hora.

EL ABRAZO DE LA TIERRA

Este ritual que solo utilizan los Tzimisce permite que el *koldun* invoque a los espíritus de la tierra para que den poder al suelo que le rodea. El Tzimisce puede sustituir temporalmente este suelo por la tierra “natal” en la que debe dormir habitualmente. El *koldun* vierte dos puntos de sangre en el suelo una hora antes del amanecer y gasta un punto de Fuerza de Voluntad temporal. De este modo, el suelo será capaz de darle cobijo durante un día, como si fuera de su tierra natal. Este ritual no se puede celebrar mas de una vez por semana. Sugerimos que se el Narrador quien realice la tirada, para que el *koldun* no sepa si la magia ha tenido éxito hasta que decida retirarse a dormir. Si la tirada indica fracaso, todas las reservas de dados del día siguiente sufrirán una pérdida adicional de un dado, además de la penalización habitual por dormir lejos de su amado suelo.

RITUALES DE NIVEL 5

INVOCAR DEMONIO

Este ritual sigue los principios de Invocar Espíritu, aunque con mayores recompensas y peligros. Una tirada de activación con éxito requiere además una ofrenda de sangre para invocar a un poderoso demonio de la Vieja Patria. Estas criaturas nunca muestran temor y quizás nunca necesitan tener miedo, ya que sus poderes normalmente exceden en mucho los de los *Koldún*. Los demonios invocados con este ritual recuerdan a los *koldun* quien tiene más poder y las poderosas maldiciones y encantamientos que pueden utilizar. Sin embargo, los demonios recuerdan los antiguos pactos con el clan Tzimisce y tratan a los *koldun* con respeto y como iguales. Pero estas criaturas no toleran la irreverencia así que un *koldun* incauto puede arriesgarse a la destrucción si no cuida sus palabras. Un *koldun* puede pedir un favor a un demonio y ofrecer un favor a cambio. En muchas ocasiones los demonios desempeñan una tarea a cambio

de un pago sin especificar que será pagado posteriormente. Se sabe que un demonio puede esperar siglos antes de reclamar su pago, pero no todos son tan pacientes.

Sistema: Una tirada de activación con éxito invoca a un demonio, que pueden tener estadísticas tan impresionantes como el Narrador consideren apropiadas.

EL VÍNCULO INTERIOR

Al contrario que la mayoría de los rituales koldúnicos, no requiere un sacrificio de sangre ni procesos complicados; una única palabra y un gesto es todo lo que necesita el *koldun* para tomar los lazos invisibles del Juramento de Sangre y alterarlos.

Sistema: Después de lanzar con éxito este ritual, el jugador del Cainita tira Manipulación + Empatía (dificultad la Fuerza de Voluntad de la víctima). La víctima debe estar bajo el Juramento de Sangre del lanzador. Si tiene éxito el *koldun* puede cambiar el intenso amor y devoción en lujuria, amistad e incluso algo mucho más perverso. El cambio dura sólo hasta el amanecer, pero puede afectar a las víctimas en todo el mundo tan fácilmente como a las que se encuentran en la misma habitación.

NÉMESIS DE LA TIERRA VIVIENTE

Comenzando con una larga maldición que dura desde la medianoche hasta el amanecer, un *koldun* puede convertir a una víctima en enemigo de la naturaleza. A la conclusión del ritual, el jugador hace la tirada y el vampiro derrama un punto de sangre sobre la tierra desnuda. Si tiene éxito, todos los elementos se vuelven contra la víctima. Las llamas sueltan chispas ardientes para atormentarlo, en la tierra de abren agujeros y fosos llenos de barro en el camino de la víctima maldecida, las ramas se extienden para azotarla, el agua la salpica e intenta ahogarla y el viento sopla con fuerza a su alrededor. Semejante desafortunado no durará mucho, ya que no se puede encontrar refugio del mundo. Sólo la muerte o el perdón del *koldun* levantarán la maldición.

Sistema: Los efectos de la maldición sobre el juego quedan a la crueldad de la imaginación del Narrador. Aunque los infortunios comienzan sutilmente, las manifestaciones comienzan a crecer en intensidad provocando conjunciones y coincidencias imposibles.

LA MIRADA DE LA GORGONA

El *koldun* es capaz de convertir una víctima en una piedra inerte. El sujeto deberá estar presente durante toda la hora que dura el ritual, durante el cual el mago cantara constantemente, gastara dos puntos de sangre y verá un tercero. Este último será consumido (voluntariamente o a la fuerza) por el sujeto. Si la víctima es un Vástago, podrá resistirse con una tirada de Fuerza de Voluntad, dificultad 8, los éxitos que consiga se restarán a los que haya obtenido el *koldun*. La transformación durará un año por éxito para los Vástagos; para los mortales, el efecto será permanente. Mientras estén convertidas en piedra, las víctimas no podrán percibir su entorno. Aunque no gastaran ningún punto de sangre mientras estén petrificados, los Vástagos suelen entrar en frenesí cuando los efectos del ritual finalizan (para evitarlo, Autocontrol, dificultad 9). Algunos *koldun* Tzimisce disfrutaban utilizando Vicisitud para esculpir en sus víctimas y darles formas más “agradables” antes de transformarlas en un material más resistente.

MÁS ALLÁ DE LOS MUROS DE LA MUERTE

Este ritual fue creado por un *koldun* hacia el final de la guerra que los enfrentó durante el medioevo con los Brujos, en un intento de preservar el conocimiento que poseían los hechiceros caídos. Cuando el ritual se practica sobre el cuerpo de un *koldun* que ha muerto recientemente, su espíritu se aparece ante el conjurador. Si el *koldun* tiene idea de los conocimientos poseídos por este antes de su muerte, puede tratar de convencerle para que se los transmita.

Sistema: el jugador gasta un punto de sangre y realiza la tirada de rigor. De pie sobre el cuerpo del *koldun* muerto recientemente, el conjurador canturrea su nombre para invocar al espíritu. Para poder pedirle que los instruya debe conocer los poderes que poseía el espíritu antes de su Muerte Definitiva. Si el jugador tiene éxito en la tirada, el espíritu accede a regañadientes, siempre que la petición haya sido explícita y el personaje posea suficientes puntos de experiencia para adquirir el poder en cuestión. El espíritu solo lo ofrecerá instrucción suficiente como para avanzar un nivel en el Camino pero además, antes de marchar a su descanso eterno, le transmitirá los conocimientos que harán que el *koldun* ya no necesite un mentor para continuar con su progresión. Cuando el espíritu habrá completado su tarea, desaparecerá de la existencia y nadie podrá volver a acceder a él.

Solo se le puede pedir que instruya al *koldun* en los poderes de la Hechicería Koldúnica, no en otras Disciplinas. Tampoco revelará otros conocimientos.

Este poder no funciona en un sujeto que ha sido víctima de diablerie.

SEMBLANTE DE INCUBO

En otras épocas mas bárbaras, se creía que la gente que nacía con deformidades o anormalidades había sido tocada por demonios y diablos y se la trataba como a parias. Los *koldun* Tzimisce utilizaban éste ritual para castigar a sus boyardos por crímenes sexuales o robos. El *koldun* seduce a uno de sus espíritus de la naturaleza para que retuerza los rasgos mortales de un Vástago o mortal. El rostro de la se distorsiona, se le alarga la nariz, se le hinchan los ojos, le crecen los dientes y la barbilla. Le salen mocos de las fosas nasales y la boca le resuma saliva, le brotan granos y marcas de viruela por todo el cuerpo, le aparecen llagas que supuran un icor amarillento y le crece una joroba entre los hombros. Muy pronto, la víctima adquiere un aspecto repugnante y es rechazada por la sociedad.

Sistema: el ritual debe llevarse a cabo en una noche de media luna y el *koldun* debe ingerir un punto de sangre de jabalí junto con un pedacito de piel de su víctima. Por cada éxito obtenido, la víctima sufre los efectos del Semblante de Incubo durante una fase de la luna, hasta un máximo de otra fase de media luna. Sus Atributos Sociales se reducen a cero y adquiere el Defecto: Presencia Inquietante (véase **Vampiro: La Mascarada**, pg. 302).

FUSIÓN DE ALMAS

Antes de tener a los Aparecidos a su disposición, los *koldun* Tzimisce aprendieron a fundir ghouls y *léleks* en un solo cuerpo con el objeto de aumentar su poder físico. Muchos de los ghouls anfitriones acababan sufriendo de personalidades múltiples, rasgos físicos anormales o eran destruidos por los peligrosos rigores de la fusión con un espíritu de la naturaleza. Sin embargo, seguían siendo buenos guardaespaldas, útiles para mantener en su lugar a los campesinos. También en estas noches modernas podrían servir para algo.

Sistema: el jugador realiza su tirada y gasta un punto de sangre, que se utiliza para marcar al ghoul. De este modo, atrae al espíritu a su interior para “unirse” a él. Por cada espíritu de la naturaleza que se funde con él, el ghoul puede aumentar un punto de Fuerza, Destreza o Resistencia, hasta un máximo de tres espíritus y tres puntos. Para atraer a mas de un espíritu es necesario gastar mas puntos de sangre. Si mas de tres espíritus tratan de fundirse con el ghoul, provocaran que pierda el control de su conciencia y que el cuerpo se le desgarrar y retuerza hasta adquirir una forma sin cabida en la naturaleza. Por cada *lélek* por encima del tercero utilizado para mejorar el físico del ghoul, este adquiere un trastorno elegido por el Narrador o pierde un punto de Apariencia, que dura lo que el aumento.

Con este ritual los rasgos de un ghoul pueden aumentarse hasta 6.

La duración del ritual es de una noche por cada éxito obtenido por el *koldun* en su tirada de activación. Los mortales normales no pueden soportar este proceso de transformación. Su sangre es demasiado débil para sostener al espíritu amalgamado y además el *lélek* cambiaria al instante su psique y los convertiría en objetos de la naturaleza inanimada. Los Vástagos están demasiado alejados de los reinos de la naturaleza como para poder beneficiarse de la fusión con un *lélek*, de modo que este ritual no los afecta.

SALVADOR ELEMENTAL

Durante la centenaria guerra contra los Brujos, algunos *koldun* Tzimisce necesitaron desesperadamente que sus *léleks* les prestaran ayuda en la lucha, de modo que crearon este ritual para hacerlo posible.

Cuando se utiliza, un espíritu de la naturaleza adquiere forma física, como un elemento de naturaleza animada. La forma mas habitual era la de golem de barro de tamaño humano. Cuando esta en esta forma, el *lélek* no puede obedecer mas que ordenes sencillas de una sola palabra. Muy poco después de que los *koldun* crearan este ritual, los Brujos inventaron su propia forma de manipulación elemental, que equilibrio la balanza en esta batalla de sangre.

Años mas tarde, en las noches modernas, cuando este ritual volvió a ser descubierto y utilizado, los *léleks* estaban rodeados de obras artificiales, creaciones del hombre, de modo que adquirieron la forma de grandes golems de hormigón, asfalto y caucho.

Sistema: un espíritu que esta ya al servicio del *koldun* (a causa de otro ritual), cobrara forma física después de que el conjurador haya vertido cuatro puntos de sangre en el objeto que desea animar y el jugador realice la tirada con éxito. Una vez que el espíritu ha animado al elemento, solo podrá obedecer ordenes de una palabra dadas por el *koldun*.

Un *lélek* puede permanecer en forma física una sola noche. Pasada esta, regresa al mundo elemental.

Rasgos de los Elementales Koldúnicos

Independientemente de la forma elemental adquirida por el espíritu, sea un gran roble o una roca milenaria o el agua de un río, su potencial es siempre el mismo.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 5.

Disciplinas: Potencia 2, Fortaleza 2.

Habilidades: Pelea: 2.

Fuerza de Voluntad: 2

Niveles de Salud: OK, OK, OK, -1, -1, -3, -3, -5, Expulsado.

Ataques: golpes cuerpo a cuerpo con daño 4 (sin contar la Potencia).

LA NOCHE DE KUPALA

Este ritual permite a los Tzimisce entrar en la Penumbra y luchar contra los espíritus servidores de Kupala (al parecer los crea él mismo).

Para los humanos Paganos Kupala es un Dios Benévolo y celebran La noche de Kupala es el 22 de Junio. Los *koldun* Tzimisce celebran este ritual en una fecha distinta cada año. Sólo los astrólogos del clan pueden señalar el día más eficaz para la violenta ceremonia.

Así, los Tzimisce en esa noche dejan sus rivalidades atrás, comparten su sangre mezclada en una copa de plata entre sí y con la Tierra. Todos beben de ella y las últimas gotas se derraman en el sueño. Es entonces cuando comienza la matanza, que honra el viejo compromiso del Clan para proteger la Tierra en la que viven. Si todo sale bien (el ritual tiene éxito) la maldad de Kupala queda debilitada de nuevo.

La hospitalidad se extiende hasta la noche siguiente para todos los invitados que han colaborado en la matanza. La tregua dura el tiempo suficiente para que los viajeros puedan volver a sus hogares. En caso de haber conflictos entre algunos de los presentes (o entre sus manadas) no se reanudarán hasta pasadas al menos una o dos semanas.

Si utilizas las reglas de **Mago: La Ascensión** o de **Hombre Lobo: El Apocalipsis** la puntuación de la Celosía en las zonas afectadas baja a 2.

Kupala

Servidores del demonio del mismo nombre, estos espíritus atormentan a mortales, vampiros y hombres lobo por igual. Acechan en el mundo espiritual de las tierras de Europa del Este, pero a veces pueden manifestarse en rocas, árboles, animales o incluso personas. Pueden crear cuerpos a partir del suelo mancillado, adoptando la forma que deseen. Materializados, los kupala toman todo tipo de formas horribles, con frecuencia grotescas caricaturas de los seres u objetos a través de los que se manifiestan. Los kupala materializados pueden intentar atraer a los viajeros fuera del camino seguro, para llevarles a las oscuras cavernas y arboledas a las que están vinculados. Se les considera espíritus Perdición (Ver **Hombre Lobo: EL Apocalipsis**).

Ofrecemos aquí las características de la forma espiritual de los kupala, aunque raramente se relacionarán los vampiros con seres tan efímeros. Los demonios kupala pueden Materializarse, creando cuerpos en el mundo físico. Los vampiros, particularmente los Tzimisce participantes en la Noche de Kupala, pueden tener que combatirlos físicamente.

Fuerza de Voluntad: 4

Rabia: 7

Gnosis: 5

Poder: 30

Hechizos: Corrupción, Materialización, Metamorfosis, Posesión, Sentir Trochas.

Materializados:

Físicos: 3 puntos en cada Atributo.

Mentales: 2 puntos en cada Atributo.

Habilidades: Esquivar 2, Pelea 3

Disciplinas: Celeridad 1 (puede realizar una acción adicional por turno sin gastar Puntos de Sangre).

Ataques: garra/mordisco: Fuerza + 1, de daño agravado.

Reserva de Sangre: no tienen, los vampiros no pueden beber su asqueroso fluido demoníaco.

Fuerza de Voluntad: 1

Niveles de Salud: OK, OK, OK, OK, OK, OK, OK.

DISPARADOR MENOR/MAYOR

Este ritual no hace nada por sí mismo. Se utiliza para situar un retraso de tiempo sobre algún otro ritual o poder de senda. La magia disparada toma efecto cuando ocurra alguna condición, como una longitud de tiempo, la Muerte Definitiva del mago de sangre, alimentarse de cierta persona, que el mago de sangre diga una palabra en particular, o algo similar.

Sistema: El Disparador requiere una tirada de dados separada de la del ritual o poder de senda al que se aplica. Si el jugador falla cualquier tirada, la magia no funciona en absoluto.

Disparador se encuentra en dos formas. La versión de nivel cinco, llamada Disparador Menor, requiere alguna condición objetiva y tangible para iniciar la magia almacenada. "Decir Masa" sería una condición

válida porque implica palabras y acciones específicas. “Calumniarme” no serviría, porque calumniar puede ser un asunto de opinión. “Conspirar contra mí” tampoco funcionaría, porque la magia no puede leer la mente del objetivo.

La versión de nivel seis, o Disparador Mayor, expande el alcance de las posibles condiciones mediante un sentido del humor bastante cruel. EL mago de sangre puede colocar condiciones “te pille” que tomen efectos basándose en nombres relacionados, juegos de palabras u otras similitudes. Por ejemplo, la leyenda dice que Silvestre II se convirtió en Papa y mago mediante un pacto con el diablo. El pacto vencería cuando el Papa-hechicero dijese “Masa” en Jerusalén. Silvestre creía que estaba a salvo ya que podía evitar fácilmente viajar a esa ciudad. Murió, sin embargo tras decir “Masa” en la iglesia de Jerusalén, en Roma. El Disparador Menor exigiría la verdadera ciudad de Jerusalén; el Mayor podría utilizar la similitud entre los nombres para activar la maldición.

Disparador tiene muchos usos además de maldiciones con retraso temporal. Un mago de la sangre podría usar Disparador para colocar magia útil sobre sí mismo, lista para descargarse cuando puede necesitarla. Por ejemplo, podría situar una versión Disparada del Paso Incorpóreo (o algún otro conjuro protector) para que se dispare si alguien le ataca mientras duerme. Un Taumaturgo puede colocar solo un encantamiento Disparado al mismo tiempo sobre sí mismo.

RITUALES DE NIVEL 6

CREAR VOZHD

Combinado con Viciitud, este ritual permite al *koldun* crear los grandes y terribles arsenales vivientes conocidos como *Vozhd* (ver **Edad Oscura: Vampiro**, p.314). El lanzador debe reunir un mínimo de 15 ghouls vinculados con su propia sangre y cada uno de ellos debe ingerir un poción de la sangre mezclada del grupo. La poción no necesita ser bebida voluntariamente. Después de la preparación el *koldun* canta continuamente mientras utiliza su Viciitud para moldear a los ghouls en un único ser. Técnicamente otro individuo puede realizar la labor de esculpido, pero la mayoría de los *koldun* encuentran la tarea relajante. Este proceso dura un número de horas igual al de los ghouls utilizados menos siete y falla si el *koldun* interrumpe su cántico por cualquier motivo. Si el ritual continúa más allá del amanecer, el *koldun* de luchar para mantenerse despierto mientras continúa su cántico. El horror resultante es una acorazada torre de hueso y tejidos con múltiples miembros, utilizada principalmente por su “amo” Tzimisce durante los asedios o para atacar a varios Cainitas a la vez.

Los *vozhd* son seres omnívoros, pero prefieren la carne, especialmente la de vampiro. En su gran mayoría carecen de inteligencia, y aunque unos pocos han retenido una cierta conciencia, estas desdichadas criaturas suelen estar absolutamente desquiciadas los *vozhd* son notablemente intratables, y mas de un ambicioso voivoda ha desaparecido en las fauces de su antiguo servidor.

Estos repulsivos servidores de los Tzimisce acechan principalmente en las zonas mas inhóspitas de Europa Oriental, aunque unos pocos han escapado del control de sus amos y vagan por cualquier parte.

Características de un *Vozhd*

Atributos: Fuerza 8, Destreza 2, Resistencia 6. Percepción 1, Inteligencia 1, Astucia 6.

Talentos: Alerta 5, Ataque Múltiple 10 (los *vozhd* disponen de 10 dados adicionales para distribuir entre sus Reservas de Dados de ataque, aunque ninguno de sus ataques puede superar el máximo de Destreza + Pelea), Intimidación 6, Pelea 2.

Disciplinas: Potencia 6, Fortaleza 4; inmune a Animalismo, Dominación y Presencia.

Reserva de Sangre: 20/2 (dada su condición de ghouls, los *vozhd* pueden gastar Puntos de Sangre).

Fuerza de Voluntad: 10

Niveles de Salud: OK, OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -2, -2, -5, -5, -5.

Ataques: Golpe, 8 dados + Potencia; Constricción, 6 dados + Potencia; Mordisco, 8 dados (automático en el turno siguiente a haber apresado a su víctima).

Peso: Variable, a veces hasta cinco toneladas.

EL ABRAZO DEL DEMONIO

Hace muchos siglos, se supo que una renombrada escuela de *koldun* había tratado directamente con poderosos espíritus del mal y había terminado por ser destruida por estas criaturas. Aunque puede parecer una locura arriesgar la vida para hacerse con el control de un “verdadero” Demonio, los beneficios cosechados por los *koldun* que no fueron destruidos casi eclipsan este peligro. Con esta misma manera de pensar, los *koldun* de las noches modernas han adaptado este ritual de convocatoria de demonios. Ahora requiere el cuerpo de un neonato recién muerto que estuviera vinculado por la sangre al conjurador. El demonio invocado penetra en el cadáver, con lo que se elimina su naturaleza elemental y su poder total se

reduce. De este modo el *koldun* se asegura de que el demonio no tendrá el poder necesario para destruirlo a voluntad. Sin embargo, el cuerpo anfitrión posee la suficiente energía mística como para llevar a cabo la mayoría de las tareas “solicitadas”.

Sistema: para empezar, el hechicero debe sacrificar a un neonato vinculado a él. El joven vampiro no puede llevar más de 20 años de existencia vampírica (de no ser así, el cuerpo se descompone demasiado deprisa como para que el demonio pueda introducirse en él). A continuación, el jugador del *koldun* realiza su tirada, gasta un Punto de Sangre y lleva a cabo el ritual, al tiempo que no deja de canturrear el nombre del demonio al que quiere convocar. El demonio, por su parte, será arrancado de su morada infernal y obligado a introducirse en el cuerpo del recién muerto. Si el vampiro estaba vinculado al *koldun* antes de su destrucción, el demonio que ahora ocupa su cuerpo no podrá desafiarlo de buena gana.

Una vez dentro del cuerpo muerto, el demonio puede realizar cualquier clase de tareas, desde hacer de guardaespaldas hasta enseñar nuevas Disciplinas. Posee todas las características físicas (Atributos, Talentos, etc.) del vampiro anfitrión y todas las capacidades mentales y sobrenaturales (Disciplinas, Atributos, etc.) del demonio. Se le considera sometido al vínculo de sangre y no puede actuar para dañar a su maestro, a pesar de que debe estar resentido contra él.

Las primeras pocas noches desde su invocación, mientras se acostumbra a manejar sus tremendos poderes, el demonio estará físicamente débil y restringido por los límites de su cuerpo. Al cabo de una semana empezará a “crecer” dentro del cuerpo y este cobrará aspecto demoníaco. Sus Atributos y poderes podrían también incrementarse con el tiempo (a discreción del Narrador). Al cabo de un mes el cuerpo habrá degenerado tanto que ya no podrá albergar al demonio, tanto por la putrefacción como por su capacidad de contener los poderes crecientes del demonio. A continuación se descompondrá, con lo que la criatura será liberada y enviada al instante de regreso al lugar del que vino.

Un demonio invocado a un cuerpo que no estaba vinculado antes de morir puede hacer intentos conscientes de liberarse de su esclavitud. El *koldun* debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad cada noche que el demonio permanezca en el cuerpo. Una tirada fallida se traduce en un lapso en el control del *koldun*, que el demonio aprovecha para abandonar los grilletes de su forma mortal, mientras que un fracaso supondrá un sangriento conflicto entre el demonio y el conjurador que seguramente se decida a favor de aquel.

Los cuerpos mortales son del todo inadecuados para albergar un demonio y si esta restricción se pone a prueba el resultado será siempre el mismo: el cuerpo se descompondrá en una masa de carne y vísceras casi inmediatamente después del fin del ritual.

AHOGARSE EN TIERRA

La conexión de los Tzimisce con la tierra influye claramente a esta maldición koldúnica. El mago de sangre ordena a los espíritus de la tierra que no sostenga al objetivo de la maldición. Para la víctima, la tierra y la piedra ya no son sólidas. En lugar de eso se comportan como arenas movedizas. Una víctima sigue estando segura mientras permanezca sobre madera, metal, plástico, tela u otras sustancias. El ladrillo y el cemento cuantas como piedra para el caso de esta maldición. La víctima no puede atravesar paredes porque la maldición opera solo “hacia abajo”. Hacia arriba y a los lados, la tierra y la piedra permanecen sólidas. Una víctima puede caer a través de pisos de piedra hasta que llegue al nivel del suelo. Una víctima que mantenga la calma podrá “nadar” lentamente hacia la seguridad a través de la blanda tierra o piedra. Esto exige una total concentración: la víctima no puede realizar otras acciones, y se mueve solo unos 30cm por turno. De otro modo se hundirá a razón de 30cm por turno. Una vez que la tierra se haya cerrado sobre la cabeza de la víctima, esta no podrá “nadar” de vuelta a la superficie.

El poder de Protean de Fusión con la Tierra contrarresta parcialmente esta maldición. Un Cainita que use Fusión con la Tierra podrá estabilizar su posición en el suelo y volver normalmente a la superficie. El personaje debe seguir fundido, no obstante, si desea evitar hundirse de nuevo en la tierra. Es más, durante el tiempo que dure la maldición, la víctima podrá usar Fusión con la Tierra en piedra o cemento sólidos, pero si esta termina antes de que la víctima se libere, estará atrapado en piedra sin forma de salir. Las leyendas Tzimisce hablan, no obstante, de antiguos Cainitas que se abrían paso con dientes y garras hasta la superficie después de hundirse en piedra sólida y tomaban una terrible venganza contra el hechicero que les había maldecido.

Sistema: La maldición dura una noche y un día por cada éxito obtenido por el jugador mago de sangre. Los múltiples lanzamientos de la maldición no se acumulan: la víctima sufre el efecto del lanzamiento que tuviera más éxitos. La versión del nivel siete de la maldición impone un efecto permanente sobre las víctimas, pero este exige el gasto de dos puntos permanentes de Fuerza de Voluntad. La maldición más poderosa es material de leyendas hasta para los maestros de la Hechicería Koldúnica.

ESCUDRIÑAMIENTO MENOR/MAYOR

Muchos magos de sangre conocen rituales que les permiten escudriñar, o ver escenas distintas mediante una bola de cristal, un espejo, un estanque de agua, u otra superficie semireflectante y semitransparente (Consulta Escudriñar, un ritual de nivel cuatro que se halla en **Magia de Sangre: Secretos de la Taumaturgia**). Muchos magos de sangre conocen versiones más poderosas. Como el ritual menor, **Escudriñamiento Mayor** requiere un estanque, espejo o lente. El ritual también implica un brasero de incienso y herramientas rituales adecuadas a la tradición del hechicero. Los Tzimisce combinan agua de lluvia, de poro, de río y vitae (el agua de la vida) en su cuenco de escudriñamiento.

Sistema: El mago de sangre puede ver escenas en cualquier lugar del mundo. Escoger una persona o lugar en especial, no obstante, requiere una tirada separada de Percepción + Ocultismo cuya dificultad depende del grado de conexión del mago de sangre con su objetivo.

Familiaridad**Dificultad**

Muy familiar o lazo simpático completo	6 (Tu propio refugio, tu hogar de la infancia, muerta de sangre, Nombre verdadero)
Familiar o lazo simpático moderado	7 (Tu biblioteca favorita, una fotografía, una huella digital).
No muy familiar, o lazo simpático débil	8 (Un monumento histórico que hayas visitado una vez, una firma, documentación completa).
No familiar	9 (Un punto en el mapa, un nombre y una descripción)

Fallar esta tirada de objetivo significa que se ve el lugar equivocado. Cuanto peor sea el fallo, más alejada estará la vista del objetivo.

El ritual de Escudriñamiento Menor sufre la limitación que el hechicero no puede ampliar Auspex, otros efectos de Disciplina, u otros encantamientos a través del escudriñamiento. Escudriñamiento Mayor (ritual de nivel 7) carece de esta limitación. El mago de sangre puede usar Escudriñamiento Mayor para apuntar cualquier efecto mental, como Dominación o Dementación, o poderes de la Senda de la Corrupción, como si realmente estuviese presente. Las Disciplinas o magia con cualquier tipo de efecto físico no pueden pasar normalmente a través del enlace de escudriñamiento. Algunos rituales, no obstante, están especialmente diseñados para afectar a personas que se ven mediante escudriñamiento.

ENVÍO DE SERVIDOR

El mago de sangre traza un círculo de su propia vitae con los encantamientos apropiados. Luego un sirviente entra en el círculo, se desvanece y aparece en otro lugar. El servidor debe ser un espíritu o el ghoul del hechicero, mientras que este necesita un lazo simpático con el destino. El mago de sangre puede usar un poco de tierra, una planta o alguna otra reliquia natural para fijar una localización. Para enviarle un servidor a una persona, el mago de sangre necesita el Nombre Verdadero del blanco o una reliquia corporal (como cabello o un poco de sangre).

Sistema: Además de los tres puntos de sangre, el hechicero gasta un punto de Fuerza de Voluntad para transportar al servidor. Por otro punto de Fuerza de Voluntad, el hechicero capacita al servidor para que vuelva a voluntad. Esta opción de “viaje de ida y vuelta” es válida solo durante una hora después de que el sirviente ghoul se marche.

SABUESO DE LA TORMENTA

Este ritual koldúnico imita el poder del nivel cinco de la Senda del Control Atmosférico, con unas cuantas ventajas. El hechicero hace un fuego con ciertas hierbas secas y madera de un árbol que haya sido golpeado por un rayo. Sacrifica un cachorro y su propia vitae a las llamas mientras invoca a Perón, dios eslavo del trueno. El hechicero también quema algo que provenga de la pretendida víctima de la maldición: un cabello, un hilo de la ropa de la víctima, o incluso tierra de las pisadas de la víctima. En 24 horas, una tormenta aparecerá sobre la víctima y le golpeará con un rayo. El Sabueso de la Tormenta puede encontrar a su víctima en cualquier lugar del mundo.

Sistema: Por cada éxito el Sabueso de la Tormenta lanzará dos rayos sobre su víctima. Si tener en cuenta los Rasgos del hechicero, el Sabueso de la Tormenta ataca con una reserva de dado de 6 (dificultad 6 si el blanco esta en campo abierto cuando aparece, 8 si esta a cubierto, 10 si esta en interior pero cerca de una ventana). Cada rayo inflige 10 dados de daño letal que ignora la armadura corporal. Si la tirada de ataque falla, el grado de fallo sugerirá cuan lejos se ha desviado el rayo errado.

El Sabueso de la Tormenta tiene cierto grado de inteligencia. Puede esperar a atacar hasta que la víctima salga a terreno más abierto. La tormenta hechizada no dura más que una hora, sin embargo. Si la víctima no deja su cobertura antes de que la hora acabe, el Sabueso de la Tormenta ataca de todas formas. Después de todo, un rayo que falla puede no obstante destruir el refugio del blanco, permitiendo el siguiente rayo golpear con mayor precisión.

RITUAL DE NIVEL 9

DRACUL

Aparte del requisito obvio (Hechicería Koldúnica 9 ó más), el celebrante debe tener un mínimo de Vicisitud 6. Sólo se sabe de dos Tzimisce (uno de ellos el Dracon de Bizancio) que lo hayan usado. El ritual otorga al Demonio las energías de la Viaje Patria, transformando al vampiro en un espantoso dragón

Sistema: La Fuerza del Demonio de triplica su resistencia se dobla, y desarrolla una piel escamosa equivalente a una Armadura de Clase 4. El dragón puede beber sangre normalmente, y también devorar la carne de los enemigos a los que mata. Es posible masticar y tragar a un cadáver humano completo (12 Niveles de Salud) por turno, siempre que el dragón no haga nada mas que comer. Por cada Nivel de Salud de carne “digerida”, el Demonio puede regurgitar un fuerte ácido que inflige un Nivel de daño por “punto” invertido (hasta un máximo de 6 por disparo). El Tzimisce consigue cinco niveles “Magullado” adicionales pero la dificultad de las tiradas para atacarle se reduce en 1(es enorme).

PODERES COMBINADOS

CONVERTIRSE EN KUPALA (*SENDA DEL ESPÍRITU 6, VICISITUD 6*)

A pesar de su nombre, este poder no permite a un vampiro unirse con el demonio primordial llamado Kupala. En su lugar, el vampiro se mezcla y extiende por toda la tierra de su territorio, convirtiéndose en su maestro y espíritu del mismo modo que Kupala es el espíritu de las tierras Tzimisce.

Sistema: El jugador gasta diez puntos de sangre y hace una tirada extendida de Resistencia + Alerta (dificultad 6). La reserva del vampiro disminuye en un dado por cada tirada sucesiva después de la primera. Una vez la reserva del vampiro llega a cero, la tirada finaliza y la carne del vampiro se convierte en un montón de tentáculos que se funden con la tierra. La zona de control se extiende un número de yardas igual a los éxitos conseguidos x 10. Dentro de esta zona el vampiro puede percibir libremente lo que ocurre como si estuviera usando la Senda del Espíritu. Además puede activar los poderes de cualquier senda de Hechicería Koldúnica que conozca dentro de la zona de control con -2 a la dificultad. Si el vampiro arte a sus víctimas en el suelo de la zona con Tierra Hambrienta, puede beber un punto de sangre por turno en lugar de infligir daño. Ésta es la única forma en la que el vampiro puede alimentarse en este estado a menos que alguien derrame una libación de sangre en la tierra donde el *koldun* está fundido. Un vampiro mezclado con la tierra sigue siendo un vampiro. Siente hambre y duerme durante el día. El velo de la tierra lo protege de la luz del sol y de los fuegos superficiales, pero una llama lo suficientemente poderosa como para carbonizar el suelo daña al vampiro de forma normal. Los ataques físicos contra el vampiro no le causan daño a menos que provoquen la devastación a gran escala de la tierra o se emplee una magia muy poderosa. No es suficiente con excavar el lugar donde el vampiro se fundió con la tierra, pues la esencia del vampiro está extendida como un tumor por todo el lugar. Un vampiro puede permanecer en este estado durante tanto tiempo como desee. Sin embargo, si el personaje agota su reserva de sangre, es expulsado en su forma normal en medio de un estallido de tierra y tentáculos. El vampiro también puede abandonar voluntariamente este estado gastando un punto de Fuerza de Voluntad. Después de que un vampiro pase más noches en la tierra que su virtud más alta queda vinculado al suelo y se debilita cuando duerme en otro lugar. En efecto, el foco de la maldición Tzimisce es alterado hacia el suelo contaminado con el que ahora está fundido. Algunos Lupinos pueden oler la presencia antinatural de un vampiro fundido con la tierra, aunque muy pocos tienen la más mínima idea de la verdadera naturaleza de esa presencia.

Coste de experiencia: 42

LAS FAUCES DEL DRACÓN (*HECHICERÍA KOLDÚNICA 7, TODAS LAS SENDAS A 5*)

Con este poder, un vampiro puede liberar todos elementos en una tormenta de poder sobrenatural. La tormenta arrasa todo lo que se encuentra en su camino, descargando rayos, fuego viento y escoria de piedra en una conflagración que desafía toda la imaginación. La misma existencia de este poder está nublada en el mito y la leyenda; ningún vampiro lo ha utilizado en la memoria escrita.

Sistema: el *koldun* pasa una hora parado sobre la tierra, reuniendo la energía que requerirá el hechizo. El jugador tira Carisma + Ocultismo (dificultad 8) y gasta toda la sangre que tenga. Esto lleva al *koldun* inmediatamente al frenesí. Nubes de tormenta aparecen en el cielo a lo largo de la siguiente hora, alcanzando su ápice de tamaño y furia cuando empieza a llover fuego. Por cada éxito, la tormenta tiene un radio de una milla (N de T: 1,5km aproximadamente). Todo en esa región sufre un dado de daño agravado igual a la Fuerza de Voluntad + Ocultismo del *koldun*. Este daño ocurre a lo largo de una hora,

luego de la cual las nubes se retiran para revelar la devastación. Los objetos inanimados sufren daño determinado por el Narrador; asume que la tormenta destruye virtualmente todo a su paso.

Coste: 49 puntos de experiencia



FUENTES:

Vampiro: Edad Oscura – Libellus Sanguinis I
Vampiro: Edad Oscura – Libro de los Secretos del Narrador
Vampiro: Edad Oscura – Transilvania Nocturno
Edad Oscura: Vampiro – Guía de los Altos Clanes
Vampiro: La Mascarada – Magia de la Sangre, Los Secretos de la Taumaturgia
Vampiro: La Mascarada – Sacrificio de Sangre, Guía de la Taumaturgia
Vampiro: La Mascarada – Pecados de la Sangre
Vampiro: La Mascarada – Libro de Clan: Tzimisce (Revisado)
Vampiro: La Mascarada – La Guarida de los Ocultos

Algunas vías, poderes y rituales fueron adaptados a las reglas de la versión revisada de Hechicería Koldúnica presentada en **Edad Oscura: Vampiro – Guía de los Altos Clanes**. Las características del *Vozhd* fueron tomadas de **Vampiro: Edad Oscura – Libro de los Secretos del Narrador**, dado que es el suplemento que mas información da al respecto. Si bien todas las fuentes son oficiales, esas modificaciones podrían poner en duda la oficialidad de este documento. Queda a criterio del Narrador evaluar esta condición.

RECOPILADO Y TRADUCIDO POR NACHITOUS
PARA EL RINCÓN DEL VAMPIRO