

Reliquias del Arcanum

+ Piedras de Mentalista. Poseen propiedades diferentes según el tipo de piedra.

Supuestamente, ayudan a los psíquicos en el uso de sus poderes. Existen dos tipos:

Matriz: Permite enfocar mejor las cualidades psíquicas; resta 1 a la dif. de los Fenómenos Psíquicos cuando está en manos de un psíquico.

Inhibidora: Interfiere la actividad psíquica. Quien la lleva encima tiene cierta protección contra dichos fenómenos, sumando 1 a la dif. de los mismos contra el portador.

Pueden existir otras piedras con poderes distintos, o de este tipo pero más intensos, aunque estas entran en niveles superiores (2 a 4).

++ Capa de Sombra. Hace casi invisible al usuario, sumando 3 dados a la puntuación de Sigilo bajo una iluminación tenue. Por supuesto, llevar una capa en público llamará la atención, y todavía no se ha creado la Gabardina de Sombra.

+++ Anillo Feérico. De plata e intrincadamente forjado, es una muestra de la bendición de las hadas. Quien lo lleva es considerado amigo de la Buena Gente y será bien acogido por ésta; de la misma forma, las hadas pueden buscarlo en tiempo de necesidad. Suma 2 a la dif. de las tiradas de magia feérica (Glamour y Cantrips) contra el portador.

++++ Cáliz de Plata. Quien beba agua pura de manantial de un cáliz como este (existen varios) estando en Suelo Sagrado, se curará de inmediato de todo el daño sufrido, agravado o no. Sólo se puede hacer una vez cada luna llena, y se dice que quien se ha curado una vez con el Cáliz no podrá beneficiarse de nuevo de su poder.

++++ Espada del Cruzado. Causa Fuerza+5 de daño y su dif. es de 7 para blandirla, precisando Fuerza 3 para manejarla adecuadamente y 2 para transportarla. Irradia un aura de Fe de llamas doradas (el Auspex la detecta), y cualquier vampiro muy cerca (menos de dos metros) de la espada, sudará sangre. Otorga el Mérito Voluntad de Hierro a quien la blande, y puede canalizar la Fe Verdadera como cruz (si se invierte y se usa para ello) en alguien con Fe. Alguien con Fe Verdadera puede canalizar en la espada el poder del Cielo, realizando una tirada de Fe y añadiendo 1 al daño de la espada por cada éxito. Además, la espada suma 1 a la Fe. Las heridas causadas con la espada por alguien que la esgrima con Fe Verdadera son agravadas. Normalmente, estas espadas llevan la astilla del hueso de un santo en el pomo de las mismas.

Reliquias de la Inquisición.

+ Anillo de Crisóstomo. Perteneció a San Juan Crisóstomo y proporciona un pto. de Fe.

++ Hisopo Franciscano. Posee una astilla de hueso de San Francisco. Si alguien con Fe rocía con él agua por una habitación, puede crear un aura de tranquilidad. La dif. del frenesí para Cambiaformas sube en 2, y para resistirlo los vástagos baja en 2. Otorga un pto. de Fe.

+++ El Fuego del Mártir. Linterna forjada con cenizas de huesos de santos. Aquellos con Fe que estén en el radio de luz de la linterna (aprox. 8 metros) recordarán los sufrimientos de los mártires y recibirán fuerzas de ello: sus Reservas de Dados no tendrán penalización por heridas. Aunque sufren daño de forma normal, sus heridas no entorpecen sus acciones.

+++ Turíbulo Bizantino. Se trata de un objeto de plata que, usado por alguien con Fe, hace que el humo despedido por el incensario reduzca el poder del Manto temporalmente, revelando la presencia de wraiths. Hasta que el humo se disipa (una media hora, dependiendo del tamaño de la sala y la ventilación), la sala obtiene una puntuación de Fe 1 (o suma un pto. a su Fe si es Suelo Sagrado). Puede usarse como arma contra los sobrenaturales (con una puntuación de Fe 1), pero es frágil y tiende a romperse.

++++ El Escapulario del Eunuco. Llevar puesto este escapulario otorga inmunidad a la Presencia vampírica y otros poderes similares. El contacto prolongado provoca impotencia al portador durante periodos variables de tiempo (algo no del todo malo para alguien con voto de castidad).

+++++ Espada del Cruzado. Como la Reliquia del Arcanum. Existen tres en esta organización y cinco en la Sociedad de Leopoldo, además de quizá algunas más viejas y quebradizas que se desconozcan. Estas últimas pueden romperse con una tirada de Fuerza a dif. 8 (o si se usa Potencia, se tira este poder a dif. 7), y logrando tres éxitos.

+++++ Las Llaves de Leopoldo. Se trata de un juego de tres pesadas llaves de hierro con una astilla de Leopoldo de Murnau en cada una. Alguien con Fe puede usar estas llaves para atar a una criatura sobrenatural y que quede permanentemente inmovilizada. Debe tirar Astucia+Fe (dif. Fuerza de Voluntad del blanco); la criatura permanece inmóvil durante un turno por éxito. Las llaves otorgan dos ptos. de Fe adicionales. Las llaves no tienen poder si están separadas, y cada uso de las mismas cuesta un pto. de Fuerza de Voluntad.

+++++ Daga de Espinas. La daga otorga 3 ptos. adicionales de Fe, y hace daño agravado (Fuerza+1) cuando se usa contra sobrenaturales (en este caso, la Fe del usuario es irrelevante). Los vampiros apuñalados por este arma hecha de espinas y madera empezarán a sangrar por todos los orificios de su cuerpo, incluso ojos; cada ataque provoca la pérdida de un pto. de Sangre además del daño.

Reliquias Espirituales.

Vara del Monte de los Olivos. Esta pequeña reliquia adopta la forma de vara de un olivo, con una cinta blanca de seda atada con gran delicadeza. En las Sagradas Escrituras, una paloma blanca trajo una vara de olivo en su pico para mostrar a Moisés la cercanía a tierra firme tras el Diluvio, lo cual alentó las esperanzas de él y su familia. Esta vara, conservada misteriosamente y de una antigüedad incalculable, siempre está verde, y si se injerta en un árbol muerto y seco, éste volverá a brotar al año siguiente, pudiendo extraer la vara de olivo entonces sin ningún problema. Además de ello, la vara permite una vez al día hacer una tirada de Fe (posee una Reserva de 1, además de la de quien la posea) a dif. 7, y permitir la recuperación de 1 pto. de Fuerza de Voluntad a su portador por cada dos éxitos obtenidos. Esta vara es un símbolo de esperanza para todo aquel que la blande.

El Cinturón del Mártir. Se trata del cinturón con el que ceñía su toga el Hermano Venancio de Castilla, un joven Novicio Jesuita, enviado a las misiones de Centroamérica y Sudamérica en tiempos del Descubrimiento. El Hermano Venancio aceptó con gusto su deber de enviar a aquellas gentes la Palabra de Dios. Su error consistió en ser un hombre realmente bueno y pío, pues descubrió, demasiado tarde, que su verdadera tarea eclesiástica consistía en bendecir a los soldados antes de que éstos entrasen en combate (masacre, lo llamaría él) contra los indígenas del lugar. Desesperado, intentó mediar por el bando indefenso de aquellas nuevas gentes descubiertas, pues todas las criaturas de Dios eran sagradas. Recibió varias heridas de muerte, inmolándose por el bien de aquellas buenas gentes, cuyo único mal era ser distintas a los soldados de los Reyes Católicos. El cinturón es una sencilla tira de cuero bien trabajado, adornada con algunos abalorios de oro trabajados a mano (se pueden identificar como pertenecientes a las tribus sudamericanas del 1500). Aquel que se ciña el cinturón, podrá detectar de inmediato a criaturas traicioneras y malvadas de corazón a la vista, con una tirada de Percepción+Empatía (dif. 5). Se incluyen Vástagos de Humanidad inferior a 6, Magos Nefandos, Danzantes de la Espiral Negra y alguna sanguinaria tribu Garou, Sombras Espectrales y Hadas de la Corte Oscura. Además, el portador gana +2 a su nivel actual de Fuerza de Voluntad a la hora de resistirse contra manipulaciones perversas (intentos sobrenaturales o mundanos. La dificultad de los mismos será la nueva Fuerza de Voluntad del portador. Si estos intentos incluyen daño físico intencionado, el atacante ha de hacer una tirada de Fuerza de Voluntad opuesta contra la del portador del cinturón, y lograr un mínimo de tres éxitos netos, o no será capaz de dañar a éste).

El Bastón del Peregrino. Reserva de Fe: 1. Daño: Fuerza+2. Dificultad: 6. Es un sencillito bastón de fresno con un relicario atado a su pomo de un peregrino que dedicó toda su vida al amor cristiano, y que no faltó un sólo año a su cita con Santiago de Compostela. Utilizado como arma, es un bastón común, pero si se usa para atravesar el corazón de un vástago (pues su punta está afilada), el atacante puede tirar por Fe (dif. 7) antes del ataque, y los éxitos obtenidos se añaden a los necesarios para encontrar el corazón (esté donde esté dentro del cuerpo maldito), y el daño de este ataque es Fuerza+2 agravado.

Aceite de San Jorge. Provoca un fuego al liberarse que no quemará a los que tengan Fe. El fuego que se propague por causa del aceite también compartirá esta cualidad espiritual. Por supuesto, las estructuras y los mortales sin Fe se quemarán. Los vampiros restan dos dados a su tirada de absorción contra esta llama. El aceite suele venir en frascos especialmente preparados y bendecidos, que resultan frágiles (fáciles de romper contra un vástago).

Agua de Lourdes. Se trata de una extraña manifestación de Reliquia, pues no es ningún objeto físico, y sólo es útil como tal si la recoge y toca con un recipiente y sus manos un verdadero hombre de Fe. El Agua de Lourdes es Agua Bendita, con una Reserva de Fe (para dañar a seres impíos) de 3. Sin embargo, su utilidad más patente es a la hora de realizar milagros curativos. En manos de un hombre santo, y aplicada sobre una persona con dolencias o heridas menores (pérdida de 1 a 4 Niveles de Salud), este agua cura un Nivel de Salud o elimina una enfermedad por cada éxito obtenido en una tirada de Fe del sacerdote (sólo se permite una curación para la misma enfermedad o herida al día). Las heridas o enfermedades más graves requieren de al menos varias dosis (aunque terminarán remitiendo con el tiempo).

Látigo Inquisidor. Daño: Fuerza+2. Dificultad: 7. Provoca daño agravado contra seres sobrenaturales, y una penalización extra (si causa heridas) de +2 a la dificultad de cualquier tirada durante 24 horas, debido al extremo dolor que provoca su "mordedura".

La Toga del Cruzado. Este singular objeto sagrado perteneció a un devoto mando de la Orden de los Templarios, la cual peleó en las Cruzadas por una causa de tipo religioso, cuando realmente se peleaba en pos del poder político de la iglesia. Desengañado de su motivación eclesiástica, el cruzado abandonó la batalla para retirarse como ermitaño, y seguir la verdadera palabra de Dios, la que no enseñaban los clérigos del momento. En su peregrinación sin rumbo, este hombre piadoso realizó múltiples tareas en nombre de Cristo, protegiendo y cuidando a sus semejantes, siempre con una fervorosa devoción por su religiosidad, recibiendo a cambio la gratitud de los necesitados. Este hondo sentimiento de pasión por lo espiritual dejó impregnada a aquella ropa. El portador de la toga recibe el Mérito Voluntad de Hierro mientras la lleva puesta (mostrando su insignia), además de tener la posibilidad de mantener a raya a criaturas impías (vampiros de Humanidad 6 o menos, demonios, Cambiaformas malignos, Sombras Espectrales, Hadas de la Corte Oscura, etc.) si es capaz de vencerlas en un duelo de Fuerza de Voluntad. La toga también otorga un +1 a cualquier Reserva de Dados que permita ayudar al alivio de un necesitado (incluyendo Milagros), y un -1 a la dificultad de dicha tirada. La toga no posee efectos añadidos si se combina sólo con la Espada del Cruzado, pues sus tareas son muy distintas.

El Anillo del Mártir. Es un sencillo aro de cobre que perteneció a un anónimo mártir que se ofreció al enemigo como pago de una injusta matanza sarracena en las Cruzadas. Los cristianos torturaron a este hombre piadoso, para después quemarlo en la cruz. Su único recuerdo fue este anillo que quedó intacto. A los sentidos sobrenaturales, el anillo despidе una débil aureola blanca y pura, desagradable a la visión de los seres impíos. Si el anillo se prende a la mano de alguien con Verdadera Fe, le librará de cualquier dolor o tormento físico o psicológico, impuesto por un enemigo (elimina tantos niveles de daño como se consiga en una tirada de Fe a dif. 5), además de otorgarle el coraje de 10 hombres (a efectos de ser afectado por poderes o torturas psicológicas, se considera una dificultad base de 9 para los mismos, o su nivel de Fuerza de Voluntad, lo más alto). Si el anillo se prende sobre el dedo de un ser impío (sin Fe Verdadera, siervo del Maligno, incluidos los Vástagos que no pertenezcan a los Hijos de Osiris o no posean Fe Verdadera Cristiana o Musulmana), éste sufrirá en sus carnes los tormentos del mártir según su maldad (a discreción del Narrador) en forma de daño agravado que sólo puede ser absorbido con la Resistencia (dif. 8 natural: flagelaciones (marcas de látigo aparecen por el cuerpo) de 4 Niveles de Heridas; marca de pecador a hierro (aparece una marca negra sobre el cuerpo) de 5 Niveles; desmembración (un miembro del portador del anillo se atrofia y cae al suelo) de 6 Niveles; arrancar la lengua (ésta cae al suelo en un charco de sangre) con 4 Niveles de daño; la hoguera (el cuerpo se consume en una llama) con 10 Niveles de Heridas. Existe otra Reliquia en forma de Corona de Espinos, de nivel superior al anillo, reduciendo la dificultad en la tirada de Fe a 4, e incrementando la dificultad base de las torturas a 10. La corona tiene una Reserva de Fe de 1.

Bendición de San Gabriel. El Guardián de las Tradiciones Celestiales bendice a aquellos que combaten por las causas justas. Un viejo ermitaño, en su vejez, supo recoger esta enseñanza del Arcángel en un papiro, en el s. XI. El papiro, conservado y transcrito varias veces al latín original del que provino, al hebreo, judío y árabe, es un pequeño manuscrito con una sencilla oración, dedicada a aquellos que van a enfrentarse al mal. Alguien que lea el manuscrito (con Verdadera Fe) a la vez que bendice a otra persona que vaya a plantar batalla directa al mal, le otorgará los Méritos Voluntad de Hierro y Visión Clara durante las próximas 24 horas, además de concederle un número de éxitos adicionales a la absorción de cualquier daño iguales a los éxitos +1 obtenidos en la tirada de Fe del creyente. Este papiro no arde frente al fuego impío (mágico), aunque el fuego natural sí puede destruirlo.

La Cruz de San Gabriel. Este pequeño crucifijo hecho de madera de olivo tiene una asombrosa capacidad para proteger a su portador del mal, aunque no de sus manifestaciones más evidentes, sino de un mal sutil (introducido por medio de maquinaciones y manipulaciones exteriores, o poderes del tipo Dominación en conocidos del portador). Cualquier conspiración practicada contra el portador del crucifijo puede deshacerse ante éste (un Dominado se liberará de esa influencia, alguien que intente acercarse furtivamente a él se dará a conocer, alguien que intente mentirle o engañarle lo confesará, etc.) si el portador pasa una tirada de Carisma+ Empatía (dif. 8) cuando algún suceso de este tipo ocurre. Del mismo modo, el crucifijo puesto en contacto con la piel de un Vástago hace que éste quede paralizado (como atravesado por madera) 1 hora si no logra al menos 3 éxitos en una tirada de Humanidad a dif. 8 (un Sabbat o alguien con Humanidad menor a 3 es inmediatamente paralizado). Asimismo, si se coloca sobre la piel de un Cambiaformas, éste pierde durante 1 hora 2 ptos. de Gnosis si no logra una tirada de Rabia a dif. 8, y logra al menos 3 éxitos (si lograra más, podría entrar en Frenesí Berserker). Una tercera aplicación es que la cruz señala la posición de un poder maléfico (Dones ofensivos, Disciplinas, Efectos de Magia ofensivos, Cantrip ofensivos, etc.) activo (o a punto de activarse) en un radio de 25 metros, si el portador logra una tirada de Percepción+Alerta (dif. 8).

La Biblia de San Nicolás. Reserva de Fe: 3. Se cree que esta antigua reliquia se guarda en los sótanos de la Capilla Sixtina. Perteneció al Apóstol Nicolás, el cual recorrió el mundo junto a sus compañeros, predicando la palabra de Dios. Reduce (para el que la posee) en -2 la dificultad de todas las tiradas Sociales en las que se precise calmar a personas coléricas o resolver disputas. Una tirada de Fe (dif. 6) con esta reliquia en las manos permite al que la posee (si tiene Fe Verdadera) poder comunicarse con personas en cualquier otro idioma (hablado, escrito o por signos) durante una hora por éxito.

La Espada de San Jorge. Daño: Fuerza+4. Dificultad: 6. Es una espada ancha con la que la leyenda cuenta que San Jorge hendió el pecho del Dragón en Baleares. Su excelente forjado y calidad la han permitido resistir sin erosión alguna hasta nuestros días (amén del cuidado que le han profesado sus anteriores dueños). Cuando es empuñada por un hombre de Fe Verdadera, causa heridas agravadas a seres impíos, criaturas feéricas o espectrales. Aquel que pide un milagro blandiendo la espada reduce la dificultad del mismo en dos unidades. El arma puede usarse como cruz si se blande al revés, otorgando un dado extra a la Fe del portador para expulsar seres malignos. Algunos creen que ésta no es la verdadera espada de San Jorge, pues aquella blande un gran poder, y se cree encerrada en algún lugar del sur de Francia. Si así fuese, esa Reliquia no tendría Nivel Cuantificable en juego, pues sus poderes serían, cuanto menos, grandiosos. Algunos de ellos serían entregar al portador dos dados más a su Reserva de Fe, causar intrínsecamente daño agravado (sin que el portador haya de tener Fe). Sin embargo, si la tiene, la Reserva total de Fe se añade al daño de la espada (se incluye la del Suelo Sagrado que pise). Además, la espada concede al usuario inmunidad al fuego común. El fuego causado por magia (o el mágico) puede ser absorbido con una Reserva igual a la Resistencia+Fe del

guerrero. El que posee la espada en sus manos nunca podrá ser sorprendido, obtendrá un -2 a la dificultad de milagros de Invocación Sagrada, o un -1 a los de Curación. La Reserva de Fe puede usarse para resistirse contra cualquier poder mental, logrando tantos éxitos (a dif. 8) como los que se obtuvieron al activarlo (si no hubo tirada, se necesitarán 3 éxitos). Si los éxitos superaron en dos a los necesarios, el poder puede ser devuelto contra su usuario. La espada añade, además, +1 a su daño contra demonios y seres feéricos. Se cree que existen aún más poderes atribuidos a este colosal artilugio sagrado, pero si es cierto, no son conocidos.

El Escudo del Cruzado. Esta reliquia es un pesado escudo de hierro, con la insignia de la Cruz de los Cruzados en su superficie. Cualquiera que blanda el escudo (Fuerza mínima 3) mientras es sometido a un poder mental (Dominación, Auspex, Telepatía) será inmune al mismo, mientras sólo se mantenga a la defensiva. El escudo también crea una aureola de antimagia en un radio de 25 metros, lo que provoca que el uso de cualquier poder (denominado Magia Estática por los Magos Auténticos) ofensivo en ese área, esté penalizado con -2 dados a su Reserva, y +2 a su dificultad de ejecución (la Magia Verdadera sólo recibe penalización de -1 dado y +1 a la dificultad). El escudo añade +3 a la Reserva de absorción de daño de quien lo blande (si le atacan directamente por delante, o con un ángulo máximo de apertura de 90°), y +1 si le atacan desde cualquier otro ángulo (incluso por detrás, y si el portador no se ha apercibido). Utilizado junto con la Espada del Cruzado, quien usa ambas Reliquias suma +1 a todas sus Reservas de Combate (incluyendo Iniciativa), y puede usar el poder del escudo sin necesidad de estar a la defensiva. Usándolo junto a la Toga del Cruzado, quien posea ambas Reliquias hace que la Reserva de Absorción se incremente en +1 (además del bonus por el escudo), y la aureola de antimagia se expande a 50 metros de radio. Utilizando los tres objetos a la vez, se logran todos los beneficios combinados, además de obtener una Reserva temporal de Fe de 3 pts.

Muramasa del Templo de Sho-Do-Khan (en el Himalaya). Daño: Fuerza+4. Dificultad: 5. La espada sagrada de Hrosi-Ken-Myuri, el Maestro del Buda. Esta Katana del maestro forjador Muramasa fue entregada al templo Budista hace más de 650 años, para pasar a ser el arma ritual del Maestro Guardián del templo. Sólo un hombre de corazón fuerte y puro (Fuerza de Voluntad superior a 6 y Fe Verdadera) puede blandir el arma sin miedo (utilizándola con las características iniciales). Quien no cumple las condiciones adecuadas, ve como el arma es difícil de manejar (dif. 8) y no daña apenas (Fuerza-1 del guerrero). La propia espada se rebela a su dueño (se añadirá siempre un 1 a la tirada de ataque, y se restará un dado en la Reserva de Combate C.C.). La espada posee un poder interior especial que pueden invocar aquellos dignos de llevarla. Gastando un pto. de Fuerza de Voluntad y tirando por Fe (dif. 6), cada éxito causará dos niveles de daño agravado a un enemigo impío a la vista. Otra posibilidad es la concentración del guerrero (Fe+Meditación a dif. 8). La espada guiará al guerrero contra el blanco, incluso si es invisible (como si no lo fuese), eliminando cualquier penalización por situación adversa al atacar. La espada posee una Reserva de Fe de 2 para aquellos que profesen Fe Budista (Shaolín).

La Biblia de San Pablo. Reserva de Fe: 1. Este sencillo libro, escrito a mano según la auténtica doctrina de Jesús por el Apóstol San Pablo, se cree que está escondido en los sótanos de la Meca, donde un devoto cristiano corrió a predicar la palabra del señor, siendo ajusticiado allí. El libro fue escondido por los musulmanes del momento (les fue imposible reunir fuerzas para destruirlo), y nunca se supo más de él. En manos de un creyente de Fe Verdadera, la biblia permite incrementar la Reserva de Liderazgo en +2 dados, así como la capacidad innata de detectar la mentira (tirada de Fe a dif. 5). Además de ello, la biblia permite detectar a otros hombres sagrados (con Verdadera Fe) aunque pertenezcan a otras doctrinas. Una última habilidad es la capacidad para evitar un conflicto entre cualquier persona cercana al poseedor de la Biblia, tirando Carisma+Fe a dif. 5. Tener éxito implica que las palabras de su poseedor expulsaron los malos pensamientos y emociones de aquellos

implicados en el altercado. Si la Biblia es leída en voz alta, frente a una congregación de feligreses (no necesitan tener Fe), y se logra una tirada de Carisma+Fe a dif. 6, todos ellos podrán disfrutar de una reserva temporal de Fe de 1 (durante 1 día). La Biblia puede generar una Reserva de Fe permanente en un lugar o persona, si el poseedor posee Verdadera Fe, y logra una tirada de Fe a dif. 8, además de gastar un pto. de Fuerza de Voluntad Permanente. Cada dos éxitos otorgan una Reserva de Fe de 1.

Relicario Sagrado de Maria. Esta reliquia se encuentra celosamente guardada en las dependencias de la madre superiora de la Iglesia de las Marianas en Roma, cercana a la Capilla Sixtina, y es posible que perteneciese a María Magdalena, la mujer que socorrió a Jesús en su Via Crucis. Es un objeto de gran poder y devoción, sobre todo por la paz que inspira a quien lo contempla. Posee una Reserva de Fe de 3, y aquel que se lo ciñe al cuello será incapaz de sentir emociones negativas (por sí mismo, o inducidas por otros). Este relicario es capaz de extraer inmediatamente el Frenesí de una criatura si se lo ciñe al cuello, o si es blandido contra ella y se hace una tirada de Fe contra la Fuerza de Voluntad de la misma y se vence. Aquella criatura cuyo frenesí se ha desvanecido, o ha ceñido al cuello este relicario, gana automáticamente (y durante todo un día) el beneficio de no volver a caer en un Frenesí por ninguna circunstancia (si se trata de un vástago, obtiene la limitación de Exclusión de Presa: seres inocentes. Niños, ancianos y seres de Humanidad mayor a 7 estarán libres de su sed de sangre). El relicario también otorga +1 a cualquier tirada Social que implique calmar el dolor espiritual de la gente (Carisma, Empatía, Medicina con especialización en Psicología), y +1 a la dificultad de cualquier intento de abrumar al portador del mismo con algún sentimiento perverso.

La Cruz de San Miguel. Reserva de Fe: 5. Esta es una sencilla reliquia en forma de cruz de madera con grabados hebreos en plata. Permite a un portador de Fe Verdadera invocar, una vez al día, la Espada de Fuego de San Miguel, el Señor de los Ejércitos Celestiales. Un éxito crea una cuchilla de fuego plateado de 2 niveles de daño agravado (sólo los poderes sobrenaturales pueden permitir absorberlo), y cada éxito de más añade +1 nivel de daño (límite de 7). La llama crece un máximo de 1'20 metros en su mayor poder, y se maneja a una dif. de 6, sin posibilidad de fracaso. Aquellos que vean el fuego, sin poseer Fe Verdadera (incluyendo a los vástagos que hayan resistido el Röttschreck) deben tirar por Fuerza de Voluntad (dif. 8), logrando al menos 3 éxitos, o caerán llorando de rodillas, implorando perdón. Los hombres de Fe que lo vean añadirán +1 a su Fuerza de Voluntad y Fe (máximo 10) hasta el final de la escena (tal muestra de poder sagrado les inflama el corazón y el alma). El fuego dura hasta que el peligro haya pasado por completo.

Fuego de San Miguel. Se trata de un salmo sagrado, utilizado por los antiguos sacerdotes Inquisidores para expulsar (o destruir) a Vástagos y Demonios. San Miguel es el Señor de los Ejércitos Divinos, y como tal es su deber proteger a las criaturas de Dios de las manipulaciones del Maligno. Gracias a este salmo, transmitido por medio de una tablilla de madera (del s. I D.C.), conservada de algún modo desconocido, el sacerdote que lo pronuncie (que debe poseer Verdadera Fe, y hacer una tirada a dif. 8) crea una bola de fuego plateado sobre el cuerpo de un ser Impío, con un daño igual a los éxitos x2 de una tirada de Fe. Este fuego hace que la criatura pierda un Nivel Permanente de Salud y Resistencia si no es capaz de absorber la mitad del daño provocado por el fuego. Este fuego sólo es visible a ojos del místico y de los seres atacados (además de medios sobrenaturales para verlo). Alguien ajeno a la escena podría ver como la criatura atacada caería al suelo o huiría despavorida, mientras su cuerpo humea y se cubre de horribles quemaduras. El sacerdote puede envolverse con este fuego místico (en lugar de atacar) sin recibir daño, con lo que puede hacer que estas criaturas impías huyan si no logran una tirada de Fuerza de Voluntad (dif. 9) y consiguen al menos 3 éxitos. Aun así, serán incapaces de actuar contra el sacerdote, si no logran el doble de éxitos.

Talismanes Menores Estáticos.

Poción de Gracia. Esta poción permite aumentar en dos dados un Atributo para el que esté preparada (Fuerza, Destreza, Resistencia, Apariencia, Percepción o Astucia), aunque algunas de ellas son algo amargas, y o-tras tienen sabores peculiares. Sus efectos duran una es-cena, pero tiene un efecto secundario que puede ser extraño y a largo plazo (a discreción del Narrador). Las pociones son raras en la actualidad, y es posible que ello conlleve feas consecuencias al consumirlas, especialmente si el consumidor se vuelve "pocionólico".

Calzado Silencioso. Este objeto a veces se presenta como unos zapatos de viaje o mocasines, y otras veces como esclava o anillo para el pie. Para activar su magia, el usuario debe de susurrar un encantamiento a Hécate y Hermes y después dejar de hablar, tras lo cual la magia se pone en acción. Hasta que el personaje vuelva a pronunciar una palabra de sus labios (momento en que la magia expira), obtiene 5 dados adicionales en Sigilo a lo que ya tuviese. Cuando la magia se disipa, se hace inútil hasta la próxima noche.

Querido Amor. Esta muñeca de cera o arcilla incluye trozos de uñas, cabello, sangre, semen o una mezcla de todo ello. Los magos suelen usarlo muy pocas veces para ellos, sino que contratan sus servicios y beneficios para otros. Cuando se activa el efecto sobre un blanco, éste amará con desesperación a la persona designada para ello, con tal intensidad que ningún cazador podría competir en rastreo y protección con el enamorado con respecto a su persona amada. El afectado ama con tal fuerza que si se abusa de su amor, podría explotar en una oleada de autodestrucción, dañándose a sí mismo y a la persona amada, incluso llegando a morir. Este amor durará para siempre... e incluso más allá de la tumba. Aunque vampiros y otras criaturas extrañas pueden ser afectados, son lo suficientemente inhumanos como para escapar de los poderosos efectos del objeto. Los humanos no tienen tanta suerte. Amarán ciegamente, sin importar lo que diga o haga nadie, ni siquiera el ser amado. Un mago, hechicero o discípulo místico podría deshacer tal encantamiento, tras reconocerlo (debe estar preparado para ello), con contramagia o contrahechizos, logrando 3 éxitos a dif. 7, y con sólo una tirada al mes permitida.

Cráneo de la Visión. Este cráneo negro, grabado con símbolos en tiza blanca, y relleno con hierbas frescas y sangre recién vertida (para activar la magia, momento en que los trazos brillan con un fuego fantasmal) permite al hechicero entrar en trance tras consumir la sangre, bailando. En su mente, las visiones aparecen como símbolos o pistas (no visiones claras) durante un par de minutos, para después desvanecerse y dejar al hechicero agotado y durmiendo al menos durante un día. El cráneo garantiza visiones como si se poseyese Adivinación a 2, y las mismas parecen vívidos sueños. Cada Adivinación requiere un ritual separado, y se debe descansar al menos un día entre visiones.

Ataduras Simpáticas. Estos vendajes místicos son una receta antigua que permite a una herida curar a distancia. Se embebe una venda de lino con ácido sulfúrico y sangre de la herida en un preparado, y tras esta preparación podrán sanar una herida que está "al aire libre" a una distancia de una habitación. La herida se cierra según discreción del Narrador y cura a una velocidad rápida (pero no innatural). Permite curar cortes abiertos, tajos, laceraciones y quemaduras a un ritmo de un Nivel por día. Aleja las infecciones, y otorga seguridad a la herida, con la condición de que el herido descanse periódicamente. Cada herida requiere un baño preparado y separado de las Ataduras, y las mismas no podrán ser usadas si se deja pasar más de un día después de ser pre-paradas. Una vez utilizados, los vendajes se vuelven una tela normal.

Copa Fatal de Deshayes. Existen varias formas de estos cálices y copas, con tenues inscripciones a través de sus cuencos o bases. Cuando se frota con sangre fresca, cualquier líquido vertido en su interior se convierte en un veneno mágico y letal que no deja rastro en el consumidor. Dicho veneno tarda 5 minutos o menos en matar. Copas menores (llamadas Cáliz de Dionisos) transforman el líquido en una bebida excitante o alucinógena. Para salvarse, el consumidor puede intentar un contrahechizo (dif. 7). Un Mago Auténtico puede evitarlo con magia de Vida, Materia o Cardinal, mientras que un Cambiaformas podría dispersar la pócima con una tirada de Resistencia+Impulso Primario (dif. 7) o un Don sanador. Aunque no puede matar a un vampiro, puede causarle un dolor incapacitante si no se sobrepone a la magia (Fuerza de Voluntad, dif. 8), en cuyo caso sólo a-gonizará, y no se encontrará indefenso. En caso de be-ber de un Cáliz de Dionisos, el blanco debe lograr 3 éxitos en una tirada de Resistencia (dif. 8) y entonces sólo se sentirá mareado por un momento.

Máscara de los Fantasma de Media Noche. Esta elaborada máscara de cultura africana transforma el cuerpo vivo en una forma espiritual. Activar la magia es un complicado ritual, y a veces se necesitan sacrificios de seres vivos (no se sabe con seguridad). Cuando el ritual ha terminado, el alma del usuario se separa del cuerpo y pasa a la Tierra de las Sombras, como un fantasma más. No posee Arcanoi, pero sí Corpus 10. Una vez en ese lugar, el alma puede flotar libremente por donde le apetezca, pasar a través de obstáculos materiales y observar a los vivos sin ser visto (esto si permanece en las Tierras de la Piel). El hechicero puede viajar a donde quiera, pero si no regresa a su cuerpo antes del siguiente ocaso, éste se descompondrá en polvo, dejando al alma atrapada en las Tierras de las Sombras durante toda la eternidad, o hasta que algún Wraith lo consuma. En este estado, para alcanzar el mundo físico se necesita tirar Fuerza de Voluntad contra una dif. igual al Manto o la Celosía. Su cuerpo es su único Grillete, y su magia no podrá afectar a nadie en el lado muerto del Manto. Es una persona normal con "presencia física" en el plano de los fantasmas.

Talismanes Psíquicos.

Monóculo de las Brumas. Se trata de un monóculo, cuya lente es de cuarzo pulido, engarzada en un aro de platino tallado con los arcanos que le otorgan su poder. Aquel que posea el Numen de Psicometría o Clarividencia, podrá usarlos para penetrar la Ofuscación, haciendo una tirada de dichos númenes a dif. igual al Nivel de Ofuscación+1 a penetrar. Si se posee algún poder como Psicometría o Telepatía, sólo se obtendrán la mitad de dados del nivel del poder psíquico en cuestión (redondeando hacia arriba).

Los Guantes de Uvathan. Estos guantes de cuero, trabajados con hilo de oro permiten incrementar en un nivel los Númenes de Telequinesia, Psicometría o Piroquinesia (siendo inmunes a este último) mientras se lleven puestos ambos. Llevar puesto sólo uno no otorga beneficios.

Gargantilla de la Mente Dominante. Este objeto es un pequeño collar, con un ópalo negro engarzado en un círculo de rubíes. Si se posee el Numen de Telepatía, se podrá usar ésta como Dominación (equiparando su nivel al de la Disciplina), pero sin necesidad de mirar a los ojos. Sólo es necesario establecer contacto mental. Además, el telépata no tendrá que expresar sus órdenes verbalmente. Podrá hacerlo mentalmente. A efectos de Generación vampírica, el Psíquico podrá aplicar su poder sobre vampiros de Generación 13^a, y podrá bajar una generación por cada dos niveles de Telepatía poseídos.

Cristal de Kaiphurr. Cristal de cuarzo casi perfecto, especialmente tallado y sintonizado mediante antiguas técnicas, y parece ser de plata. Cuando alguien con algún numen psíquico medita empleando este cristal, el nivel de sus númenes psíquicos aumenta en uno a la hora de usarlos. Se precisan tiradas de Astucia+Meditación para mantener el estado de trance en momentos peligrosos. Normalmente es un cristal de dos puntas que pesa 250 gramos, pero existen versiones de hasta 170 gramos.

El Globo de Ulain. Este globo que pende de un collar, protege a quienes tengan algún numen psíquico contra las disciplinas vampíricas relativas a la mente. A quienes tengan Telepatía, Control Mental o similares, les dará un total del nivel del numen + 2 dados extra para ayudarles a resistir la Dominación, Presencia, Auspex, Dementación, Ofuscación y Quimerismo. Aquellos con Clarividencia, Invisibilidad Psíquica, Médium, E.C. C. o similares, obtendrán su nivel +1 para resistir las mismas. Y aquellos con Telequinesia, Piroquinesia o similares, sólo obtendrán dos dados. Estos dados se pueden sumar a los de los Escudos Psíquicos, si se usa dicha REGLA OPCIONAL, en cuyo caso el objeto sube su valor en uno.

Colgante de Psique. Es un objeto en forma de pendiente, que debe llevarse en contacto con la piel. Mientras se lleve puesto, la dif. de todos los Númenes psíquicos disponibles se reduce en tres unidades.

Talismanes Taumatúrgicos.

Gafas de Mesmero: Son unas corrientes gafas de sol, encantadas para devolver la Dominación sobre el dominador. Las gafas de sol corrientes enturbian la Dominación hasta Nivel 2, pero éstas hacen que, si aquel que usa Dominación no logra más de 3 éxitos en su tirada para dominar, las gafas le devuelven el efecto, invirtiéndose las tornas. Será el poseedor de la reliquia el que haga la tirada para dominar, contra la Fuerza de Voluntad de su agresor (no importa cual sea su Generación [aunque, por debajo de Generación 6ª, las Gafas funcionan, pero el número neto de éxitos baja en uno]). Entre 4 y 5 éxitos, la Dominación simplemente falla. Con más de 5 éxitos, la Dominación funciona, pero el mago puede usar Fuerza de Voluntad para resistirse a ella. Las gafas elevan en +2 la dif. de la tirada de Dominación a quien la usa (excepto cuando es el mago que devuelve el efecto). Existe una versión en forma de lentillas, de colores variados, aunque las más comunes son de color castaño. La Dominación a niveles 1 y 2 se invierte automáticamente.

Brazalete de la Claridad. Mientras el mago lleve puesto este brazalete, tallado en forma de águila que abraza la muñeca con sus alas, podrá ver a cualquier vampiro Ofuscado, si pasa una tirada de Ritual+Percepción a dif. 7. Debe lograr tantos éxitos como el nivel de Ofuscación del vampiro. La Ofuscación a Nivel 1 es detectada automáticamente.

El Círculo de la Virtud: Este singular anillo mágico, con una perla engarzada en un aro de madera de fresno, con un alambre de oro rodeándolo, concede a su portador el reducir en -1 la dif. a la hora de lanzar sus conjuros. Es decir, mientras se lleve el anillo, el lanzador poseerá una dificultad igual al Nivel del conjuro +3 para lograr ejecutarlo con éxito.

El Areté del Grifo. Esta pieza es un pendiente que sonará como el chillido de un pájaro de presa en el oído de quien lo lleve puesto en presencia de un Vástago. Sonará una vez por cada Vástago, y sólo lo oírán quienes lo lleven puesto. El alcance del poder es de tres metros alrededor del usuario.

El Cordón de Seda. Este hilo de seda fina se usa para delimitar un área como sujeta a un conjuro. El cordón activará el conjuro siempre que cualquiera entre en dicho área. De modo que pueden infundírsele conjuros de ataque que se dispararán cuando alguien traspase sus límites. Después de ello, el cordón quedará inutilizado. La mayoría de los cordones son capaces de delimitar un área de 7 metros de diámetro.

La Garra del Garou. Esta daga provoca heridas agravadas a vástagos, y a la luz de la luna llega, brindará a quien la lleve el conocimiento de los Vástagos que haya cerca suyo. Los Lupinos persiguen al portador de la daga, porque ésta es suya.

Anillo Anulador de Mauthok. Esta poderosa reliquia, tallada en marfil, a la forma de una imponente cobra real, consigue la anulación de la Taumaturgia en un radio de 20 metros a su alrededor. Anulará tantos niveles de Taumaturgia (de Cazador y de Vampiro) como el nivel de Astucia de quien lo lleve puesto, aunque su propia magia si seguirá funcionando (con un -2 a la Reserva de Dados de Lanzar+[Conjuro]). Mientras el anillo no esté en el dedo del mago, no estará funcionando.

Papiro de Alejandría. Este es uno de los pocos recuerdos que se conservan en buen estado de la mayor y más conocida biblioteca de todos los tiempos, y que desapareció bajo las aguas del Mediterráneo. Este manuscrito de tan delicada fragilidad guarda secretos de muchos de los seres sobrenaturales del mundo. Permite ganar a quien lo lee Cultura de: Cambiaformas, Vástagos, Hadas y Espectros, además de otorgar un dado extra (mientras se porta en la mano) a cualquier habilidad de Conocimientos relacionada con las Ciencias Ocultas (Rituales, Ocultismo, etc.). También reduce la dificultad de cualquier lanzamiento mágico en -2 (ya sea Taumaturgia vampírica, humana, o Ritual). Además de ello, cualquier magia (poder sobrenatural) que se lance sobre el portador del manuscrito se revelará inútil si este logra tantos éxitos en una tirada de Fuerza de Voluntad (dif. 8) como los logrados por el poder (en caso de ser automático, se necesitan al menos 2 éxitos). Cuando se trata de poderes muy elevados (Nivel 5 o superior), el portador además deberá gastar 1 Fuerza de Voluntad.

Perdición de los Condenados. Este es un poderoso objeto mágico, en forma de diadema, con incrustaciones de joyas de diferentes colores: rubíes, ópalos, zafiros, esmeraldas, amatistas, diamantes, aguamarinas, etc. Cada joya engarzada correctamente, permite que el mago, mientras lleve puesta la diadema, sea resistente a las Disciplinas vampíricas, así como aquellos que le rodean. Mientras se lleva puesta, la diadema protege al mago y a todos a su alrededor en un radio de tres metros. La Diadema afecta a un número de Disciplinas (elegidas al azar por cada Vástago que ataque al mago o a cualquiera bajo su protección) igual al nivel de Percepción del mago, y las reduce en tantos niveles como su nivel de Manipulación. Mientras el mago lleve la diadema, los vástagos que usen cualquier Disciplina (incluidas las Físicas) la verán alterada como se indica anteriormente (si esa Disciplina resulta afectada por el poder). El mago puede elegir las Disciplinas del blanco a las que desea afectar, si logra una tirada de Percepción +Ocultismo a dif. 9 (3+ éxitos).

Anexo de Salomón. Este poderoso manuscrito, fabricado en cuero de gato y grabado también sobre láminas de bronce, es un manual en el que un discípulo de Salomón registró la antigua sabiduría de su maestro. Desgraciadamente intraducible (hasta la fecha) por medios mundanos, retiene el conocimiento sobre la Taumaturgia vampírica en sus principios (lo que demuestra que no se trató de una ciencia exclusiva de los Tremere en sus inicios de la Edad Media). Utilizado por un vástago, el tomo eleva en un nivel su Disciplina de Taumaturgia (hasta 5) o alguna de sus Sendas durante un día (tirando Inteligencia+Ocultismo a dif. 7), mientras sea empuñado por el taumaturgo. En manos de un mago cazador, otorga la habilidad de Cultura de los Tremere a nivel 3, además de reducir un nivel de Taumaturgia vampírica (o alguna de sus Sendas) de cualquier taumaturgo en un radio de 50 metros por cada éxito obtenido en una tirada de Inteligencia+Ocultismo (dif. 8). Estos éxitos pueden utilizarse para reducir varias Sendas en pocos niveles o una sola en muchos. El libro también otorga +1 a la Inteligencia del mago mientras esté en contacto con él.

Talismanes de Mediums

Símbolo Sagrado. Los Tertulianos suelen llevar uno de estos objetos (posee una Reserva de Fe 1). En la Tierra de las Sombras, estos símbolos adoptan un reflejo fantasmal característico (según la creencia de su dueño), y causa Fuerza-1 de daño al usarse como arma.

Agua Bendita Tertuliana. Cuando se frotan con esta agua los párpados (Reserva de Fe 1), se pueden ver a las criaturas de las Tierras de las Sombras durante una escena, pasando una tirada de Fe (dif. 6). El agua es gélida a cualquiera sin este Númen.

Espada de San Jaime. Este arma cuidadosamente elaborada (Reserva de Fe 3) sólo la fabrica la Secta con el mismo nombre. Daña gravemente a criaturas “impías”. Causa Fuerza+3 de daño (dif. 6 para su manejo), y sólo es fácil usarla para quien la forjó. Otros con suficiente Fe podrán blandirla torpemente (dif. 9). Quien posea menos de Fe 3 al usarla sufrirá una severa náusea, un ataque epiléptico o cualquier otro mal que lo incapacite durante un turno. Los fantasmas que la usen mediante Titeres deberán fallar una tirada de Angustia para no experimentar una Catarsis.

Liknon. Es una cesta oblonga de mimbre (Reserva de Fe 2), con un adorno de tipo fálico. Es un objeto sagrado del Círculo Órfico. Un ritual órfico (tirando Fe a dif. 2) permite otorgar a los fantasmas que estén a 10 m. o menos una sensación de vitalidad como cuando estaban vivos. Esto les proporciona 1 Pathos extra para toda la escena siguiente. Por cada punto en Fe del usuario sobre 2, el área aumenta otros 3 metros. También se usa para despertar pasiones sexuales en los vivos (Fe a dif. igual a la Fuerza de Voluntad del blanco) con dicho Ritual.

Huevo Cosmogónico. Otro objeto Órfico (Fe 1+), representa el universo, la vida y el Todo. Se usa hoy día para canalizar la energía de la enfermedad de los vivos al Inframundo, curándolos. Esta enfermedad se transforma en su equivalente espiritual allí, afectando en el proceso a un fantasma inocente (si no hay uno cerca, el intento fracasa). Cuanto más alto es el Rasgo, más grave es la enfermedad que se puede curar. Para usarlo, se tira por el Rasgo a una dificultad impuesta por la enfermedad, gastando un pto. de Fuerza de Voluntad por nivel de dificultad, comenzando por 5 (ver los Niveles de la Senda de Curación para hacer una idea de la dif.).

La Lira de Orfeo. Cuando el viento toca las cuerdas de esta lira ancestral y bien conservada, de fabricación exquisita, suena una música más dulce de lo que ningún mortal podría imaginar. Cualquiera que la encuentre y la desee tocar, debe gastar 2 ptos. de Fuerza de Voluntad para evitar quedar paralizado por su belleza. Si se tañen las cuerdas, la música que produce atrae a los fantasmas y los congela (se pueden resistir con Fuerza de Voluntad a dif. 8). Aquellos que no se resistieron, ganan un Grillete (la Lira) durante un número de años igual los éxitos en una tirada de Pasión (dif. 7). Se debe tirar la Pasión más fuerte, que es la que remueve la música de la Lira en el fondo del alma.

Espada de Hinojo Benandante. Estas bellas armas son forjadas a mano, y son la expresión de la voluntad de su poseedor. A menudo son frágiles, y no pueden usarse como arma en el mundo físico (el término “espada” adopta su forma del aspecto fantasmal proyectado en la Tierra de las Sombras de estos objetos, a modo de armas sobrenaturales). Pueden ser forjadas como armas en el mundo físico, y poseen un Nombre Verdadero que les otorga su creador. Deben ser recargadas cada año en el fuego frío de un Nihil, cuando hay luna nueva. Controlar la espada (por su nombre) podría hacer que el Benandante fuese controlado, o afectado de alguna forma. Se trata de un Talismán de Nivel 5+. Causa un daño de Fuerza+3 agravado a los Espectros y criaturas del Olvido.

A los fantasmas con 5+ en Angustia temporal o Permanente les causa Fuerza+1 de ese mismo daño. Los fantasmas con Angustia 10 se consideran Espectros. En las Tierras de la Piel (del Sol) tiene un 90+ de probabilidad de romperse si se usa como arma, debido a los fallos físicos en su construcción (a menos que se incluya algún encantamiento adicional con el uso de Fetiches sobre el arma, que la haga más resistente, o usando la Senda de Alquimia para mejorar la resistencia máxima natural del objeto, incluso incrementándola a niveles impensables, o bien su construcción sea tan excelsa, o haya sido forjada por manos tan hábiles, que posea una resistencia física normal del metal, sin contar con los impedimentos del hinojo o la placenta. Estas mejoras contarían, a efectos prácticos, con el aumento del Nivel del Talismán, además de que pudiese poseer otros poderes extraños adicionales).

En el mundo físico, tocando con la espada a un mortal poseído, se tira la Fuerza de Voluntad del Benandante, más el Nivel del Talismán, -4 (un mínimo total de +1) a una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del poseedor. Cada éxito hace que el poseedor salga del cuerpo y no pueda volver durante una hora. Un fracaso hace a la víctima sufrir dos niveles de daño.

Si la espada es destruida, el Benandante pierde 3 ptos. de Fuerza de Voluntad. El nombre de la espada puede usarse para invocar, poseer, emboscar o incapacitar al Benandante poseedor, tirando Astucia+Rituales contra la Fuerza de Voluntad del mismo. Estos rituales se basan en el Nombre Verdadero de la Espada.

Recopilado por Lord Tzimize
[El Rincón Del Vampiro](#)