



## Guía para el creador de Szlachtas

### **Declaración de intenciones**

La presente guía tiene por objeto poner mis ideas por escrito con objeto de pasar el resultado a un cd que estoy recopilando sobre Vampiro: La Mascarada, y que perdure, sirviendo ya de paso a quienes deseen conocer algo más sobre la creación de los szlachtas.

La información aquí presentada esta sacada del libro del clan tzimisce, del libro de los secretos del narrador de Vampiro: Edad Oscura, las crónicas de transilvania, Libellus Sanguinis, y el libro del clan tzimisce revisado.

Si bien no he inventado nada nuevo, toda la obra en general está creada a partir de la interpretación que yo hago, y por tanto no es palabra de Caín ni oficial de manera alguna, aunque se basa en lo oficial y busca integrarse en ello. Desarrollo simplemente un par de conceptos.

### **Sobre formas, conceptos, y pronunciaciones**

Empecemos por el final.

No tengo ni idea de cómo se pronuncia szlachta, yo personalmente lo pronuncio “eslatcha”, pero ignoro como se pronunciará, si bien es por todos sabido que su significado es “nobleza”.

Es importante tener este concepto en mente.

Si bien el concepto de szlachta puede llevar a imaginarles como goblins del dungeons & dragons que son lanzados en pequeños grupos contra los PJs (¿y que hay de incorrecto en usar así a los szlachtas?) no hay que olvidar que este nombre les fue puesto por los tzimisce debido a algo.

Los szlachta no son más que ghoules, pero deberían ser rivales digno de respeto.

**NO** son pequeños gremlins graciosos y deformes, **NO** son cómicos, **NO** son demonios que entre tres o cuatro puedan machacar a un grupo de vampiros (si bien su función primordial es el combate, y en un juego como vampiro donde los PJs no debieran ser matamata con celeridad, potencia y protean, esto puede decir mucho a su favor a la hora de enfrentarse a ciertos tipos de PJ orientados a lo social y político) son simples ghoules, pero buenos ghoules, herramientas, pero herramientas reconocidas por sus amos como útiles, “nobleza” a fin de cuentas.

Para finalizar, comentar que para entender a los szlachta (y a los tzimisce) es necesario entender y asumir la idea que los tzimisce tienen sobre la forma, de hecho, sobre todo lo que sea físico, es necesario entender el por que de la vicisitud.

¿Qué es la forma? Algo que debiera ser funcional, pero la evolución no hace casi nunca las formas todo lo funcionales que podrían ser. Para esto existe la vicisitud.

¿Qué es la armonía de las formas? ¿Qué es la simetría? Nada.

O al menos, así lo ven los tzimisce.

¿Qué importancia puede tener la forma física? Ninguna.

No cuando puedes moldearla a tu antojo.

Gracias a la vicisitud, lo que ahora es así, luego puede no serlo, dinamismo constante en las formas. Desapego total de la forma estática. Redefinición de lo bello y lo horrendo. Cotidianidad de lo amorfo y visceral. Medicina aplicada al tratamiento de los cuerpos orgánicos. Así es como debe verse. Y los szlachtas son una prueba de ello.

A ningún narrador le gustará que sus PJs tzimisce estén cada sesión de juego redefiniendo su forma mediante los poderes de vicisitud, y mucho menos a cada uno de sus ghoules, pero es correcto desde una mentalidad tzimisce. Como reza el viejo chiste:

“Cuantos Tzimisce hacen falta para cambiar una bombilla?”

“Uno basta. Pero luego viene otro y la vuelve a cambiar, luego viene otro y la vuelve a cambiar, luego viene otro.....”



# Creación de Szlachtas

Los szlachtas son ghoules alterados mediante vicisitud, pero no todos los ghoules alterados con vicisitud son szlachtas.

Los szlachtas son originalmente humanos o animales, bien ghoules o no, pero el proceso acaba con un szlachta (que evidentemente es un ghoul) independientemente.

Se puede alterar un animal con vicisitud, se puede tomar como ghoul un animal, se puede tener un ghoul animal alterado por vicisitud, y las mismas combinaciones para un humano, pero no por ello un ghoul alterado va a ser un szlachta, de igual manera que un vampiro por mucho que sea alterado por vicisitud para parecer un szlachta (incluso llegando a pasar por uno) nunca dejará de ser un vampiro.

El proceso de creación del szlachta pasa por 3 fases.

Sobre el sujeto emplearán la vicisitud (en su tercer y segundo rango) para “convertirlo” en szlachta, esto es, darle ese “algo más” que lo convierte en szlachta más allá de un mero ghoul alterado por vicisitud.

Esta fase del proceso es llamada *visceramiento*.

Para el visceramiento de sus szlachtas, los tzimisce no tienen en consideración que el paciente esté consciente o no, herido o no, si bien lo habitual es que un tzimisce cree un szlachta tras plantearse tal posibilidad y disponga de un humano para tal efecto, motivo por el cual probablemente este no esté herido.

El factor de la consciencia o inconsciencia es mas bien azaroso, a menudo los humanos pierden la consciencia durante el visceramiento, y cuando *el cuerpo* retoma la consciencia, la personalidad, inteligencia, gran parte de los recuerdos, voluntad propia del sujeto, etc han sido matadas dejando .....un szlachta.

En otros casos el visceramiento va dando paso desde los primeros gritos de dolor racionalizados a los balbuceos, gritos y babeos finales del nuevo szlachta.

En cualquier caso, invariablemente de otros factores, el visceramiento aniquila la psique del sujeto.....de forma permanente.

El visceramiento, es de hecho una mezcla de modificación mediante vicisitud (estética y funcional) como de tortura que se encargue de crear un esbirro, y no únicamente una forma (releer el primer parrafo de este punto) grotesca.

Este sujeto será alterado mediante vicisitud posteriormente como el escultor considere conveniente. ( Usando los 3 primeros rangos de Vicisitud )

Esta fase se entremezcla con la anterior a medida que el tzimisce va dando forma a huesos y carne, mutando el cuerpo tanto para crear al szlachta como para “adaptarlo” a sus nuevos usos.

La parte final de la creación del szlachta (que ya está técnicamente concluido) es adiestrarle si no lo estaba ya en la función que va a desarrollar, el mero hecho de ser un szlachta no trae incorporados conocimientos sobre el combate, los vampiros, normas que se espera siga, etc.....

Evidentemente, cada szlachta de un tzimisce dado puede tener unas habilidades u otras, e incluso sus atributos y modificaciones propias por vicisitud (atendiendo a la fase anterior del proceso), o no tener modificaciones en absoluto más allá del visceramiento.

Yo, personalmente, prefiero entregar a todos los szlachtas un perfil genérico que presentaré más adelante a modo de simplificación, excepto para aquellos casos puntuales de un szlachta muy concreto, como el líder de los szlachtas, la escolta personal (que compartiría un mismo perfil) o casos similares (o quizás ni incluso para estos casos) A lo que no me opongo es a que un tzymisce tenga su propio “szlachta genérico” y cree los suyos acordes a ese patrón.

Por esto, podemos decir que **para crear un szlachta, es necesario un humano o animal y por lo menos dominar el tercer rango de Vicisitud**, con lo cual se podrán seguir los tres pasos anteriormente descritos para crear al szlachta.

Los szlachtas son usados por los tzymisce como guerreros, centinelas, guardias, guardaespaldas, criados, bestias de carga, carceleros, etc en sus tierras natales, donde su dominio es incuestionable. En USA, no es infrecuente encontrarse szlachtas, desde luego, si en número tan alto.





# Creación de un Vozhd



Esto es un vozhd, un bestial szlachta de guerra.  
¿Grotesco dices? Relée el punto *Sobre formas, conceptos y pronunciaciones* anteriormente desarrollado, en concreto lo referente a la forma.

Un vozhd es una bestia enorme, creado al modelar gracias a vicisitud y rituales Koldúnicos varios seres en un solo cuerpo por parte de un Koldún. Los vozhd eran raros en la edad oscura, soliendo ser uno o dos de ellos la compañía de una pequeña masa de szlachtas, y sobrando dedos en una mano (sin alterar a través de vicisitud) para contar los que un voivoda tzimisce podía poseer. Hoy en día solo pueden encontrarse algunos en las tierras natales de los tzimisce, y en USA la presencia de un vozhd es algo puntual y pintoresco.

Para crear un vozhd es necesario seguir igualmente tres pasos, como si de un szlachta se tratase, tras los cuales se podrá aplicar vicisitud para modelar a la bestia como se crea oportuno. En primer lugar, se toma un mínimo de 15 ghouls y se reúne sangre de todos ellos, (1 punto de cada uno) bebiendosela antes de empezar a entonar un cántico. En segundo lugar, el Koldun realiza sobre el grupo el ritual mientras usa los tres primeros rangos de vicisitud para crear el cuerpo que será el vozhd, a base de fundir los cuerpos originales. Este ritual designa al Koldun como el amo del vozhd, el único ser del que recibirá instrucciones (que no podrán ser de más de 2 o 3 palabras. Usualmente los vozhd son mantenidos hambrientos para soltarse contra los enemigos bajo ordenes como “cometelos”, “devoralos”, “alimentate de ellos” o similares)

Al concluir el ritual, el vozhd como tal está creado, siendo una bestia totalmente peligrosa e incontrolable, para lo cual mediante el tercer rango de vicisitud le es extirpado el cerebro, haciéndole de paso inmune a dominación presencia y animalismo.

**Por lo tanto, para crear un vozhd, es necesario un mínimo de 15 ghoules, conocer el ritual, poseyendo un mínimo de vicisitud 3, así como el número de ghouls que sean usados.**

# Sistemas

## Visceramiento

El visceramiento se chequea mediante Destreza + Alteración Corporal contra 8.  
El visceramiento viene a requerir entre 1 y 2 horas.

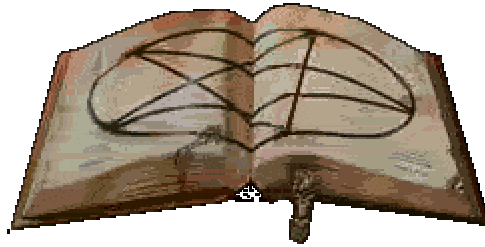
| Exitos | Resultado   |
|--------|---|
| Pifia  | El szlachta recién creado ataca al creador, muere, enloquece irreversiblemente....  |
| 0      | El humano muere durante el visceramiento  |
| 1      | Se crea el szlachta   |
| 2      | Se crea el szlachta   |
| 3      | Se crea el szlachta   |
| 4      | Se crea el szlachta con 1 rango más en Intimidar/Interrogar   |
| 5      | Se crea el szlachta con 1 rango más en Fortaleza e Intimidar/Interrogar   |
| 6      | Se crea el szlachta con 1 rango más en Fortaleza e Intimidar/Interrogar, además, el szlachta podría mantener ciertas habilidades “de protocolo” si ya era un servidor experimentado del tzimisce. |





### **Creación de Vozhd (Ritual Koldún de nivel 6)**

Mediante este ritual, un Koldun fusiona 15 o más ghoules en un solo cuerpo con conciencia propia, un vozhd.



Para preparar el ritual, el Koldún debe beber una mezcla de la sangre de todos los ghoul (1 ps por cada uno)

Tras esto, puede comenzar el ritual, que consiste en un canto continuo, que el Koldun debe recitar mientras funde los ghoules con Vicisitud.

Se tardan [ghoules –7] horas, durante las cuales no se puede interrumpir el cántico.

A su termino, realiza una tirada de destreza + ocultismo contra un numero objetivo 7.

#### **Exitos**

#### **Resultado**

|       |  |
|-------|--|
| Pifia | El vozhd recién creado ataca al koldun   |
| 0     | El vozhd recién creado ataca al koldun   |
| 1     | Se crea el vozhd   |
| 2     | Se crea el vozhd   |
| 3     | Se crea el vozhd   |
| 4     | Se crea el vozhd con 2 rangos más en Fuerza, Destreza, y Resistencia   |
| 5     | Se crea el vozhd con 1 rango más en Potencia y Fortaleza, así como 2 rangos más en Fuerza, Destreza, y Resistencia |

# Szlachta típico

|     |       |     |   |     |   |
|-----|-------|-----|---|-----|---|
| Fue | 5     | Man | 1 | Per | 5 |
| Des | 4     | Car | 1 | Int | 2 |
| Res | 5(11) | Apa | 0 | Ast | 3 |

|           |   |           |   |
|-----------|---|-----------|---|
| Alerta    | 3 | Potencia  | 1 |
| Pelea     | 4 | Fortaleza | 1 |
| Esquivar  | 2 |           |   |
| Armas CC  | 1 |           |   |
| Rastrear  | 2 |           |   |
| Sigilo    | 3 |           |   |
| Atletismo | 1 |           |   |

|             |     |
|-------------|-----|
| Autocontrol | 3   |
| Coraje      | 3   |
| FV          | 4/4 |
| H           | 1   |

Reserva de sangre x/10

Para este ejemplar de szlachta se presupone que se obtuvieron entre 1 y 3 éxitos en su visceramiento. Se presupone que se partió de un ejemplar típico humano y que no se le ha adiestrado para funciones como el interrogatorio, la etiqueta o similares, si no para vigilar o cargar contra quien su amo ordene, haciendo hincapié en el autocontrol de sus instintos bestiales cuando sea necesario para no irritar al amo.

Por otro lado se les presupone modificados mediante vicisitud 2, elimíneseles 6 estados de salud a cambio de ver aumentada su Res en 6 puntos (solo a efectos de resistir daños) y mediante vicisitud 3, colocándoles pinchos por su cuerpo que inflingirán [Fue] niveles de daño letal a un atacante en melee si este no logra 3+ exitos contra el szlachta en su tirada de ataque. Estas púas impiden que se realice una presa sobre el szlachta sin sufrir 2 niveles de daño letal por round que dure la presa, y en caso de realizarlo el szlachta, suma 2 dados de daño letal al agarre.

# Vozhd típico

Un Vozhd es definido al crearse por el número de ghoules que lo forman. El perfil que se presenta presupone que han sido usados 15 ghoules para crearlo, y que en el ritual se obtuvieron entre 1 y 3 éxitos. Dado que un vozhd es un sirviente especial, no veo problema en que cada uno (si es que se poseen varios!!!!) de ellos tenga su propio perfil si fuera el caso, así que no se incluye ninguna modificación por vicisitud, cada cual que opere si gusta sobre el suyo.

## VOZHD (GHOUL DE GUERRA TZIMISCE)

Fuerza 8, Destreza 2, Resistencia 6.  
Percepción 1, Inteligencia 1, Astucia 6.  
Fuerza de Voluntad 10, Niveles de Salud: 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 aprehendido a su víctima).

**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; *immune* a Animalismo, Dominación y Presencia.

**Peso:** Variable, a veces hasta cinco toneladas.

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

## Algunas cuestiones

### *¿Hablan los szlachta?*

Bien, atendiendo a la introducción de la guía del clan tzimisce para la 2ª edición de Vampiro: La mascarada, los dos szlachtas que se encuentran en el laboratorio del tzimisce evidentemente hablan, y de una forma un poco estúpida, me permito añadir. Si nos fijamos en el videojuego oficial Vampire: The masquerade – Redemption, los szlachta no hacen más que emitir gemidos y gruñidos, si bien observamos que su textura y la del vozhd tampoco está perfectamente trabajada.....

No puedo decir exactamente si los szlachtas hablan o no, yo personalmente opto por otorgarles la capacidad de hablar, pero reducida a una inteligencia simple y frases mal construidas y cortas tipo “venir intrusos por rio, amo”, “tener hambre , amo”, “matar?”, “comer?”, “yo buscar amor” o similares.

### *¿Y los vozhd?*

A esos no les permito verbalizar nada que no sean sonidos guturales.

### *¿Se puede hacer un szlachta a partir de animales?*

Claro, simplemente sustituye el perfil presentado como Szlachta típico por este otro. Ten presente que a este perfil no se le supone ninguna modificación posterior por vicisitud.

**Animal Szlachta**  
Physical: Strength 4, Dexterity 3, Stamina 4  
Social: Not applicable  
Mental: Perception 4, Intelligence 1, Wits 4  
Abilities: Alertness 3, Athletics 2, Brawl 2, Dodge 3, Empathy 1, Intimidation 2, Stealth 3  
Disciplines: Fortitude 1, Potence 2  
Willpower: 2  
Attacks: Bite/5 dice, Claw/3 dice  
Health Levels: OK, OK, -1, -1, -2, -3, -5, Incapacitated.

### *¿Se puede convertir a un aparecido en szlachta?*

Bien, yo no creo que salga rentable, pero es posible.

El szlachta mantendría la capacidad de auto-alimentarse creando sangre para si mismo, y mantendría aquellas disciplinas que sean coherentes, perdiendo las habilidades mentales/sociales que no lo fuesen, eso queda a discreción del narrador.

### *¿Elaborar esta pequeña guía no va contra el nivel 7 de la senda de la metamorfosis?*

Efectivamente, por compartir conocimientos de esta manera debiera de chequear convicción. Soy un pecador.....jejejeje

*¿Se puede crear un szlachta con varios miembros y/o cabezas?*

Esto no es posible sin vicisitud 6 o superior.  
Lo siguiente lo aclara totalmente.

### **Injertar Vida a la Vida (nivel 6)**

Con los poderes habituales de Vicisitud un Tzimisce puede tomar el brazo de una persona e injertarlo en otra, pero el recipiente es incapaz de controlar el brazo y pronto comienza a pudrirse. Con este poder el vampiro puede tomar partes corporales de criaturas vivas e injertarlas en otras, vivas o no muertas, permitiendo que el recipiente utilice el nuevo miembro. Con este poder pueden crearse criaturas monstruosas y aterradoras o se pueden injertar varios miembros en una misma criatura, permitiéndole actuar durante más tiempo aunque sea herida.

Sistema: Retirar un miembro requiere una tirada de Inteligencia + Alteración Corporal ( dificultad 6 ). Extraer un órgano intacto es una tirada extendida de Inteligencia + Alteración Corporal ( dificultad 7 ) que requiere diez éxitos y cada tirada representa una hora de trabajo. El proceso de trasplante debe realizarse en el plazo de una hora, o el miembro u órgano queda inutilizado. El proceso consiste en otra tirada extendida de Inteligencia + Alteración Corporal ( dificultad 7 ) que requiere diez éxitos y cada tirada representa media hora de trabajo. Trasplantar un miembro apropiado, como un brazo humano a un humano, se realiza a dificultad 7. Trasplantar un miembro inadecuado, como las patas de un caballo a un humano, es a dificultad 8. Injertar órganos se realiza a dificultad 9. Injertar miembros a un vampiro es más sencillo ( dificultad 6 ). En teoría, se pueden trasplantar órganos internos a un vampiro, pero no surte efecto en su anatomía.

El efecto de trasplantar miembros extra queda a discreción del Narrador. Los brazos adicionales pueden ayudar a agarrar y realizar ataques múltiples, mientras que piernas adicionales pueden proporcionar mayor estabilidad, pero en general los efectos son más aterradoros que efectivos, ya que coordinar tantos miembros es difícil. Los órganos adicionales proporcionan al recipiente un nivel adicional de salud, aunque sólo puede trasplantarse un máximo de dos.

*¿Si se puede extraer el cerebro a un vozhd, se puede hacer lo mismo a otros cuerpos?*

Evidentemente si, usando el rango 3 de vicisitud es posible sacar un cacho de carne del cuerpo del que originalmente era parte (aunque ya implantarlo en otro nos pondría en el caso de la pregunta anterior)  
La cuestión es que....a menudo una criatura muere según que órganos le extraigas, y en el caso de un vampiro, esto nos planea preguntas.

Si fuese posible, sería posible extraer p.ej el corazón, con lo cual estaríamos pisando el terreno de serpentis 5 (logrando lo mismo con 2 niveles menos). Deberían de poder sacarse miembros, si, pero por tonto que parezca, no el corazón.  
Mientras el corazón estuviese fuera del cuerpo el vampiro sería inmune a las estacas, algún tzimisce hubiese usado este truco alguna vez, y yo al menos nunca he tenido constancia de ello.

Un miembro extirpado por vicisitud, se acoge a las reglas de vicisitud para ver si es regenerado o es permanente. Se le equipara a unos niveles de daño, y se curan como agravados (si es el caso que la extirpación no es permanente) para ver cuanto tarda en regenerarse el miembro.

Por otro lado, un vampiro puede perder brazos, ojos, etc.....por medios “mundanos” (cirugía aplicada por un tzimisce, p.ej) SI es posible mutilar el cuerpo de un vampiro, y si se le extrayese el corazón, moriría, al igual que si se le cortase la cabeza, pero todo lo demás, es un daño letal que como cualquiera será regenerado, brotando nuevos órganos mientras los demás se deshacen a mayor o menor velocidad (en el caso de los antiguos entiendo que los órganos extraídos se deshacen inmediatamente al ser extraídos)

*¿Por qué exiges rango 3 en vicisitud cuando en algunos casos bastaría con el 2?*

Chico observador.

Es cierto, como en el caso anterior, que a veces bastaría con moldear la carne sin tocar hueso, y por tanto podría ser suficiente con el nivel 2, pero entiendo que aquí nadie es cirujano para poder hablar categóricamente sobre el tema, así que aunque sea posible hacerlo de otras formas, entiendo que para extraer el corazón, que comentábamos en el punto anterior, es necesario interactuar con las costillas, y por tanto pido el nivel 3.  
Por otro lado si tienes conocimientos sobre la anatomía humana y conoces los procedimientos habituales del quirófano, date cuenta de que cada cual tiene sus fuertes en unos temas y se ve obligado a generalizar en los otros.  
Un mecánico dará más lujo de detalles a sus vehículos en sus partidas, y tu, amigo cirujano, podrás desarrollar una vicisitud mucho más interesante.

*¿Se puede desviscerar a un szlachta?*

No.

Fisicamente puedes devolverlo a su estado original, pero su mentalidad de szlachta ya está creada. Será un szlachta en un cuerpo bello, sus atributos mentales y sociales ya están fijados, y de seguro, perderá puntos en los físicos.  
Sus conocimientos no van a volver jamás, ni sus disciplinas perdidas ni nada por el estilo, en todo caso, podrias enseñarle a hablar si es el caso, socializarlo.....



### *¿Y viscerar vampiros?*

El visceramiento efectuado sobre vampiros únicamente produce un cambio de forma, afectando a sus atributos físicos y apariencia. En este caso NO se ha creado un szlachta. Y recordemos que los vampiros de menor generación pueden recuperarse de las modificaciones de vicisitud como si fuesen heridas agravadas. Por lo demás, mantiene todos sus conocimientos, disciplinas, capacidad de habla (eso si, no con su voz) etc.....

### *¿Pueden los szlachtas usar herramientas?*

Aunque no muy inteligentes, su intelecto da para manipular cierto tipo de instrumentos. Los vozhd, por otro lado, no son capaces de usar más herramientas que las armas de melee, y sin técnica.

Los instrumentos que los szlachta pueden usar incluyen pero no se limitan a: armas de melee (con cierta destreza pero sin llegar a técnica) sistemas de palancas, poleas o similares, arcos, nudos simples..... cosas de ese estilo.

Las herramientas para las que no están cualificados son: Ordenadores, automóviles, teléfonos (más allá de memorizar teclas y marcar un número), herramientas típicas de taller..... no hace falta mucha complejidad para que quede por encima de su capacidad. Un apartado aparte me merecen las armas de fuego.

Un szlachta debería saber apuntar y disparar, y aunque no pueda comprender la mecánica (como cualquier de nosotros no la comprende, aunque pueda hacerlo) recargar y repetir el proceso.

Por otro lado el gatillo podría no ser útil para sus deformes, grandes y toscas zarpas, y si bien esto podría arreglarse con vicisitud 3 y un trabajo fino, me planteo si los conservadores y tradicionalistas tzimisce QUERRÍAN ver a sus “nobles” usando las armas modernas.....

Quizás en el caso de los neonatos si, antes que miembro de un clan cada tzimisce es un individuo con su propia personalidad, así que mediando vicisitud 3 para adecuar sus zarpas, y sin tener modificaciones derivadas de vicisitud 3, supongo que un szlachta podría disparar armas de fuego.

### *¿Pueden los szlachtas procrear?*

Yo entiendo que las alteraciones sufridas por vicisitud no son heredadas por los hijos, pero también entiendo que los szlachtas gracias al visceramiento son “algo más” que ghoulés modificados por vicisitud como ya dije, así que les permito procrear y que su descendencia sea szlachta igualmente (ojo, sin modificar por vicisitud y sin estar vinculados al amo al nacer)

Igualmente asumo que aunque pueden procrear por orden de su amo (Tzimisce criando szlachtas me parece totalmente adecuado) su apetito sexual por libre voluntad es tendente a nulo.

*Mi tzimisce tiene vicisitud por encima de 5, no he hecho mas que subirme interrogar (tortura), alteración corporal, medicina y vicisitud ¿Y me dices que no puedo crear un Vozhd por que no soy Koldún?*

Bien, realmente queda una ultima oportunidad para tzimiscees que NO sea Koldunes para poder crear un Vozhd. Aunque un Koldún puede lograrlo con vicisitud 3, y Koldunismo 6, un tzimisce de vicisitud 6 puede emular esto trabajando conjuntamente con animalismo (a nivel 6)

### **Crear Vozhd**

(Animalismo OOOOO O, Vicisitud OOOOO O)

Coste: 36 px

Mientras que la creación de un Vozhd ha sido tradicionalmente el feudo exclusivo de un ritual koldúnico, los Demonios capaces de moldear con maestría superior la carne y el hueso y de gobernar la Bestia a su voluntad pueden hacerlo también, gracias a los esfuerzos de dos antiguos, Velya el Vivisector y Szechenyi Jolán, quienes elaboraron este poder una vez fue evidente que las artes koldúnicas estaban en franca decadencia. Los ingredientes son quince ghouls como mínimo (aunque se prefieren veinte o más), que el Tzimisce moldea en uno sólo después de haberles hecho beber la sangre mezclada de cada uno de ellos. Una vez los huesos y la carne están unidos, el Tzimisce utiliza Animalismo para unir las Bestias de todos los "componentes" en una única, gigantesca, e imperfecta Bestia que guía al Vozhd para destruir, aplastar y devorar todo lo que haya a la vista (y un Vozhd puede tener muchos, muchos ojos).

**Sistema:** Después de recolectar suficientes ghouls, el Tzimisce tira Inteligencia + Alteración Corporal a dificultad diez para comprobar con qué maestría es capaz de dar forma y controlar el Vozhd. Con un solo éxito el proceso puede llevar más de un año; con cinco, alrededor de un mes. El Demonio puede efectuar otras alteraciones con Vicisitud a los ghouls mientras los funde, aumentando en dos la dificultad para reflejar la complejidad del ente, lo que permite reasignar la grasa, músculo y hueso a los lugares donde hagan más falta, colocar ojos adicionales en puntos ciegos, moldear fauces, palpos y garras y toda clase de horrendas modificaciones que aumenten la efectividad del ser y el horror que causa. Un fracaso crea una masa de carne inútil, o un vozhd en frenesí e incontrolable. Como el ser se guía por su Bestia masiva, es extremadamente incontrolable, por lo que las dificultades de Animalismo se incrementan en tres. Observa que los vozhdos creados mediante el ritual Koldúnico están vinculados a su creador y son inmunes a Dominación, Presencia y Animalismo, porque están más perfeccionados. Esta es una forma menor de crearlos, desarrollada cuando la Hechicería Koldúnica cayó casi en el olvido.