



## Disciplinas

# J A U L A D ⊕ R A D A

La Jaula Dorada es una magia ritual exclusiva de los Arquitectos del Monolito. Es una combinación de Hechicería Tebana, rituales del Ordo Dracul y geometría sagrada (con aspectos de masonería victoriana), centrado en controlar aspectos de la arquitectura y el desarrollo urbano para dominar místicamente una ciudad. Muy pocos conocen de su existencia, y aquellos que lo hacen suelen creer que se trata de una senda de las Espirales del Dragón. Los Masones Antiguos la emplean para mantener a raya a los jóvenes, pues éstos tan solo pueden aprender nuevos rituales si les son enseñados.

**Coste:** Los rituales de Jaula Dorada requieren el gasto de un punto de Voluntad, pues la disciplina se basa en imponer la propia voluntad sobre el mundo. Además, los rituales requieren obligatoriamente el uso de ciertos objetos como focos (Medios) o que el Arquitecto esté en ciertos lugares concretos (Caminos). De todos modos, los caminos y Medios no se consumen al activar el ritual. El nivel de Jaula Dorada determina el nivel de rituales que puedes emplear. Cada vez que el personaje sube de nivel, aprende un ritual de ese nivel gratis, pero el resto de rituales deberán pagarse con experiencia.

**Reserva de dados:** Inteligencia + Ocultismo + Jaula Dorada

**Acción:** Extendida. El número de éxitos necesarios para activar un ritual es igual al nivel de éste. Cada tirada es un turno de invocación (cualquier penalización que se sufra una vez ya comenzado, se aplica a las tiradas siguientes). Si no se logra realizar el ritual a tiempo o se cancela el efecto antes, se pierde igualmente la Voluntad gastada. Se tiene en cuenta el total de éxitos obtenidos, pero si no se logra el mínimo necesario, el ritual no tiene efecto.

### **Resultados de la Tirada:**

- **Fallo Dramático:** El ritual fracasa espectacularmente, lastimando al invocador con algún efecto relacionado con el poder. La Voluntad y las ofrendas se consumen.
- **Fallo:** La Voluntad y las ofrendas se consumen sin efecto alguno.
- **Éxito:** El ritual sucede como estaba previsto.
- **Éxito excepcional:** El ritual sucede según lo previsto, aunque en muchos casos los éxitos adicionales incrementan su daño, duración, capacidad u otros beneficios.



### Modificadores sugeridos:

+2	El poder se usa en el núcleo/centro de una gran ciudad.
+2	El poder se emplea sobre un vampiro con el que se tiene un lazo de sangre.
+1	El poder se usa en el núcleo/centro de una ciudad pequeña.
-	El personaje no se ve afectado por amenazas o distracciones.
-	El poder se usa en un entorno urbano de tamaño moderado.
- 1	El poder se usa en el núcleo/centro de un pueblo
- 1	Por punto de Salud perdido durante un ataque.
-1 a -3	El personaje intenta invocar un ritual en combate o mientras le persiguen. Se acumula a otras distracciones múltiples, aunque los éxitos obtenidos en una tirada de meditación cancelan estas penalizaciones.
- 2	El poder se usa en una pequeña zona urbana
- 3	El poder se usa en las afueras de la civilización.

## Rituales de Jaula Dorada

### *0 Sendas de la Presa*

Este poder combina la habilidad de leer las líneas de poder con el conocimiento del flujo del tráfico de la ciudad, permitiéndole encontrar recipientes para alimentarse a partir de los flujos de energía y probabilidad. Los éxitos se añaden a la tirada de caza durante esa noche, y solo se pueden acumular sobre uno mismo una única aplicación del ritual. El rito puede aplicarse a otra persona.

**Caminos y Medios:** Un mapa urbano detallado de la zona de caza.

### *0 Luz Roja*

Invocando efectos aleatorios, este ritual incrementa el tiempo que un individuo tarda ir de un punto a otro. Las víctimas sufren todas las luces rojas, todos los atascos, se encuentran detrás de camiones que se estropean, su ruta está cortada por obras o no hay aparcamiento. La víctima debe estar en la misma ciudad que el invocador, quien debe especificar a que lugar se le quiere dificultar el acceso. Cada éxito incrementa el tiempo en un 25%, y que un éxito excepcional lo triplica. Solo se puede aplicar una Luz Roja sobre un sujeto a la vez, y si éste decide cambiar de destino deja de tener efecto. El Mérito Sentido de la Dirección no otorga ningún beneficio a la víctima.

**Caminos y Medios:** Especificación del lugar inaccesible.



### **00 Luz Verde**

El ritual opuesto a Luz Roja. El sujeto se encuentra con todas las luces verdes, no hay tráfico, descubre atajos que le permiten llegar antes a un lugar. Cada éxito resta un 10% el tiempo necesario para llegar a un lugar, hasta un mínimo del 50%. Si el ritual se invoca sobre otro, el Arquitecto debe estar en la misma ciudad y especificar el destino, y si el sujeto cambia de destino deja de tener efecto. Si el Arquitecto lo lanza sobre sí mismo, los efectos duran toda la noche para cualquier viaje. No se puede emplear a la vez más de una Luz Verde sobre el mismo sujeto. El ritual no incrementa la Velocidad del sujeto, solo le permite llegar antes.

**Caminos y Medios:** Una escuadra, un mapa de la ciudad y un horario de los transportes públicos de la ciudad.

### **00 Aura del Monolito**

este ritual permite al Arquitecto vincularse simbólicamente a una gran estructura para incrementar su aura personal. Cada éxito incrementa en un dado las tiradas sociales relacionadas con la emoción que el edificio invoca. Tan solo puede estar un ritual activo a la vez y dura toda la noche, siempre y cuando el sujeto vea directamente el edificio en cuestión. Si quiere vincularse a otro edificio, necesitará una nueva tirada.

**Caminos y Medios:** La línea de visión del edificio en particular.

### **000 Reunir el Rebaño**

Este ritual permite reunir a un grupo de gente en una localización y un momento concretos, mediante las complejidades del transporte, los mapas y la mentalidad de rebaño. Cada éxito reúne en una hora a 100 personas en un lugar del tamaño de un pequeño parque. El ritual no controla a nadie ni le obliga a ir a ningún lugar en contra de su voluntad, tan sólo provoca que gente que se desplazaba termine simultáneamente en esa localización. Un éxito extraordinario permite elegir un grupo concreto de personas. Tan solo puede aplicarse un efecto en un momento concreto, y el invocador debe estar en la misma ciudad que el lugar de reunión. Una vez realizado, el invocador no puede anularlo, y la gente seguirá reuniéndose dentro de esa hora. Este poder solo afecta a mortales, las criaturas sobrenaturales (ghouls incluidos) no se ven afectados.

**Caminos y Medios:** Un parque, parking, estadio o cualquier estructura donde la gente se reúna. Una invitación formal al evento escrita con la sangre del invocador (no requiere el gasto de Vitae).

### **000 Ojo de la Pirámide**

El Masón que emplea este ritual gana poderes sensoriales sobre el edificio contra el que es lanzado. Cada éxito permite al sujeto ver absolutamente todo lo que ocurre en el edificio durante una hora (aunque lo que suceda fuera no puede ser percibido a través de una ventana). Las habilidades de Auspex pueden aplicarse al edificio, con una bonificación de +2. El invocador puede emplear el ritual simultáneamente en tantos edificios como su nivel en Caja Dorada, pero tan sólo puede centrarse en uno a la vez (en el que debe estar presente). Mientras se centra, el ritualista está ciego y sordo a su alrededor, aunque el contacto físico le devolverá a su estado sensorial normal.

**Caminos y Medios:** Un ladrillo del edificio.



### **0000 Cerrar la Jaula Dorada**

este ritual convierte la ciudad en una verdadera jaula para la víctima. Las salidas de la ciudad se bloquean, ya sea mediante trenes que descarrilan, coches que se estropean, las carreteras se cortan por obras, y con un éxito excepcional, la policía levanta barricadas, y se producen hoyos e inundaciones que le impiden salir. La víctima (que no tiene porqué saber que le han lanzado este ritual) puede resistirlo de modo reflejo con una tirada de su Aplomo + Potencia de Sangre. Si la víctima obtiene 4 éxitos netos antes que el invocador, el ritual falla, y no puede volver a intentarse contra ella en cuatro noches. Si es el invocador quien los obtiene, cada éxito impide a la víctima mediante medios urbanos abandonar la ciudad (si la víctima tiene medios sobrenaturales para escapar, cada éxito le bloquea un intento).

**Caminos y Medios:** Acceso a un edificio legal (como una comisaría o un juzgado), y una pintura o pertenencia de la víctima.

### **00000 Metrópolis del Diagrama Unido**

Este ritual es la última creación del Principal de Gloire, surgido en los años 30 en Chicago, habiendo conocido una rápida expansión. Cada tirada requiere un minuto de tiempo, en que el ritualista se abre a las conexiones entre los grandes monumentos de la ciudad. Si reúne los éxitos suficientes, el ritualista viaja instantáneamente de un lugar a otro de la misma ciudad. El invocador debe haber visitado previamente el destino, y solo puede llevar consigo la ropa y objetos que puedan sostenerse con una mano. No se puede transportar seres vivos.

**Caminos y Medios:** Un mapa de la ciudad y un diamante de dos o más quilates.

**Tipo de Documento:**  
Oficial

**Autor:**  
Heinrich von Murnau

**Digitalizado por:**  
Zettai Van Ugen

**Un documento de:**  
Requiem Nocte