Espíritus

Triblithu

La Hueste Cucaracha

Los horribles Triblithu, o Huestes Cucaracha, son relativamente raros comparados con los Azlu y Beshilu, y atraen poco la atención de los hombres lobo. De hecho, debido a su discreción, no muchos Uratha saben de su existencia. Estas sutiles Huestes no tienen razones para atacar o atrapar a los desobedientes hijos de Padre Lobo; de hecho, los Triblithu los evitan siempre que les es posible, y son buenos para pasar desapercibidos.

Pero los Triblithu no se conforman con manipular la Celosía; ellos lo envenenan a lo largo de los mundos a ambos lados de la división. La lenta corrupción de las Huestes Cucaracha sobre el Reino de la Sombra y el mundo físico es difícil de detectar (al menos al principio), pero a largo plazo es probable que sea peor que la que realizan otras Huestes. Mientras que las Huestes Rata propagan la enfermedad dondequiera que van, la enfermedad que los Triblithu encarnan es una enfermedad espiritual, una infección al por mayor de la Creación. Estas pútridas Sharthas contaminan todo cuanto tocan, causándole decadencia al mundo físico y maculando el Hisil, conviertiendo áreas antaño saludables en Estanques. El progreso de la infección es lento, necesitando un año o más para corromper un edificio de apartamentos, un terraplén o una sección de cloaca, pero no suele ser detectada ni detenida, provocando más y más lesiones que acaban transformando el lugar en una olvidada y descuidada esquina del mundo, atendida por pacientes y metódicos portadores de ruina.

Un Origen en la Porquería:

Muchos fragmentos de la Reina De la Ruina viven sus vidas como cucarachas típicas, aunque tienden a ser más grandes, duras y fuertes que las cucarachas mundanas, además de que se vuelven inmortales. Muchas Huestes se contentan con vivir vidas simples en cubos de basura, alcantarillas y en cualquier lugar donde a un bicho le guste habitar. Allí están a salvo de todos los depredadores, incluso de los más voraces, pues su sabor es terrible (¡incluso para las cucarachas!) y traen horribles enfermedades. La excepción a esta regla son los Azlu y Beshilu, así como otros Triblithu (ver abajo), quienes devoran otras Huestes Cucaracha con impunidad. Pero hay multitud de territorios más allá de los dominios de las Huestes enemigas, donde cientos de miles de los pequeños reflejos de la Reina De la Ruina comen, se reproducen y viven como simples insectos.

Varias Huestes Cucaracha adoptan una original táctica de supervivencia: cómete a ti mismo y serás más grande. Un Triblithu que devora cucarachas crece en tamaño y fuerza, por lo que sigue devorando más y más cucarachas, lo que da lugar a cucarachas del tamaño de ratas que quedan fuera de las leyendas urbanas. Muchos nunca evolucionan más allá de esta fase, hasta que se tropiezan con otro Triblithu y lo devoran. En este punto, algo chasquea en el diminuto cerebro del monstruo y este comienza a buscar a sus parientes *shartha*, excluyendo a otras presas. Por cada Triblithu que devora, su inteligencia y su tamaño aumentan, hasta que alcanza la masa de un humano. En este punto, el instinto que le impulsaba a consumir a sus parientes se calma, y comienza la caza de un cuerpo humano apropiado para tomarlo. No son muy selectivos; cualquier humano es conveniente, aunque prefieren vagabundos, trabajadores de los servicios públicos o pobres indigentes que habitan con ellos en la mugre y la miseria. La Hueste forma un enjambre dirigido por su mente colmena, que se introduce en el anfitrión por cualquier orificio disponible de la víctima – o crea uno por sí mismo. Luego devora a la agonizante víctima desde dentro, terminando con el cerebro. Después, el enjambre toma el control de los nervios, órganos y músculos del cuerpo en una macabra parodia de vida.

En este punto, el Triblithu se convierte en una verdadera amenaza, habiendo tomado suficientes conocimientos y memorias del humano como para poder interactuar con la sociedad humana, o al menos para poder pasar por humano. Sin embargo, hay memorias y huecos cognitivos que interfieren en el proceso de asumir la identidad de la persona, y los gustos en la comida, las maneras insectiles y la paranoia de los Triblithu se manifiestan en él – por no mencionar el ocasional tick de una cucaracha moviéndose debajo de su piel. Incluso el más social de los Triblithu nunca parecería lo bastante correcto, y encontraría difícil interactuar con otros. Sin embargo, les ayuda el hecho de habitar en gente que nunca es la imagen de salud mental y sociabilidad, y nadie suele decir nada cuando Ernie el vagabundo o el pocero Bubba comienzan a actuar de una forma más rarilla de lo normal. Se convierten en solitarios, retirándose a sus casas o territorios y fortificándolos. Esto incluye atraer a otras Huestes Cucaracha, y las reciben alimentándolas y protegiéndolas. Complejos de apartamentos, secciones del metro y bloques enteros pueden estar invadidos de esta manera por Huestes Cucaracha.

Actividad y Territorio:

Las Huestes Cucaracha infestan los peores tugurios, vertederos, zonas subterráneas, puertos y similares bastiones de decadencia urbana – que además serían las últimas zonas que patrullarían los Uratha. Los daños que estas criaturas inflingen son fáciles de pasar por alto, a menos que un hombre lobo conozca aquello ante lo que tiene que estar alerta. Los signos de infestación Triblithu son cosas como rocas enmohecidas, madera podrida, metal oxidado, una enfermiza atmósfera en el Reino de la Sombra y abundancia de espíritus hostiles – todo difícil de detectar cuando está rodeado por mugre similar. Sin miedo o detección, las Huestes Cucaracha pueden permitirse tomarse su tiempo. Hacen su trabajo con paciencia y convicción, mascando y defecando en los muros de la Celosía y dentro de ambos mundos, infectándolos y pudriéndolos lentamente; cuando en el asqueroso ambiente que frecuentan comienza a atraer a las Huestes Rata, sus fríos y clínicos métodos se confunden con los de los Azlu.

Innumerables y pequeños agujeros han sido creados por los Triblithu, muchas veces justo debajo de las narices de aquellos que defienden la zona de la subversión espiritual. Cuando el daño ha sido detectado, suele ser demasiado tarde, y las Huestes Cucaracha están ya a mucha profundidad, echando en la zona raices podridas que son excesivamente difíciles de extraer.

Sin embargo, los Uratha sabios, experimentados o sensibles pueden detectar anomalías en las zonas que las Huestes Cucaracha frecuentan – estas criaturas son discretas, pero no invisibles. Un Irraka puede detectar que la decadencia de una determinada localización es ligeramente mayor que la de las zonas cercanas, capturar un hedor de decadencia espiritual pasando por una planta de empaquetado de pescado o percibir inusuales patrones en el movimiento de las cucarachas de un edificio. Un Ithaeur explorando puede escoger zonas decaidas e infectadas en el *Zathu* y en el ambiente del Reino de la Sombra, o ver espiritus oscuros brincando en la zona y edificios rezumando veneno espiritual. En un terraplén pueden informar sobre empleados de sanidad desaparecidos, o una proliferación de cucarachas más allá de lo normal puede advertir a los hombres lobo que mantengan los ojos abiertos en sus comunidades. Y dondequiera que haya Huestes Cucaracha, hay una infestación de miles de cucarachas – un signo que desafortunadamente es invisible en zonas como vertederos, cloacas y ciertos tugurios.

Combatiendo a los Triblithu:

Detectar a las Huestes Cucaracha o su trabajo es justo el comienzo de las preocupaciones de la manada. Después viene el monumental trabajo de desarraigar la *shartha* y curar la zona dañada. Reflejando la tenacidad de sus homólogos mundanos, los Triblithu son muy difíciles de matar. Muchos han sobrevivido a ataques de los hombres lobo, siendo atropellados por camiones de basura o acribillados a balazos. Y no tienen ningún reparo en transformarse en innumerables cucarachas y huir al primer signo de peligro – no están tan dispuestos a enfrentarse a los Uratha como los Azlu o Beshilu (no importa lo fuertes que sean), y prefieren huir a luchar. Solo luchan cuando están acorralados; el desagradable mordisco o toque de un Triblithu puede provocar virulentas enfermedades, haciendo que manadas poco preparadas para las enfermedades rehúsen a atacarles. Y cuando están en la pista de un enemigo, los Triblithu son endiabladamente buenos escondiéndose y permaneciendo en el camino hasta que la amenaza ha pasado, dispersándose hasta que el tiempo vuelve a formar el gestalt. Salvo esto, las Huestes Cucaracha huirán a otra zona y se organizarán de nuevo. La paranoia y el instinto de supervivencia son primordiales en el pensamiento de las Huestes Cucaracha; ni siquiera una Hueste que esgrima una gran hacha contra un Uratha dejará de lado estos sentimientos cuando esté contra las cuerdas. Esto enfurece a cualquiera que quiera detenerlas, y la mejor técnica que pueden emplear contra ellas es jugar a un juego de daño controlado.

Salvar los Estanques que estas Huestes crean es tan difícil como eliminar la infestación. Tales zonas se curan muy lentamente, y solo se podrán recuperar cuando no haya Triblithu que continúen contaminando la zona. Dejarlo solo durante unos pocos años, y defenderlo del *hithim* y de posteriores incursiones de las Huestes Cucaracha hará que un Estanque creado por los Triblithu se pueda recuperar después de bastantes años.

Engendrar emociones positivas y realizar rituales especiales en el área ayudarán en el proceso, aunque solo eventos positivos muy importantes podrán curar rápidamente la zona. A veces, manadas de hombres lobo particularmente devotos (o indigentes) se dedican por completo a estas zonas corrompidas, defendiéndolas y nutriéndolas para sanarlas, o cuidan desesperadamente de sus territorios establecidos después de que las Huestes Cucaracha decidieran entrar en ellos. Esta sufrida actividad y presencia de Uratha normalmente hace que cualquier Triblithu se marche, pues son más prácticos que determinados.

En el mundo físico, el daño que esta horrible *shartha* causa es tangible y permanente, sin que los rituales o el optimismo puedan quitar la podredumbre, el óxido y el moho. Recuperar estas estructuras puede requerir sufrida carpintería y trabajo desinteresado, así como limpiar hasta los lugares sin manchas – sin olvidar insecticidas y otras medidas de control de plagas (rociar carbonato cálcico por las paredes puede funcionar bien). En estructuras demasiado dañadas, derribarlas o quemarlas es la única opción, y después construir algo nuevo o dejar un solar. Vertederos y terraplenes requieren despejar la zona y limpiarla para garantizar la eliminación de la infestación; sin embargo, esto puede resultar imposible en la práctica.

Los Azlu y Beshilu son aliados inintencionados de los Uratha que luchan contra las Huestes Cucaracha. Ambas variedades de *shartha* cazan y devoran cualquier Hueste Cucaracha que encuentran en su territorio. Nadie sabe explicar por que realizan esta prohibición, excepto la compulsión instintiva por cazar (las arañas y las ratas son criaturas predadoras), en defensa de su territorio, o por cualquier otra razón. Donde las Huestes Araña y Rata están establecidas, está garantizado que los Triblithu no están en ninguna parte. Sin embargo, siempre que las Huestes Cucaracha se vuelven grandes (como Estanques), dejan la zona limpia de la infestación de Huestes rivales. (Muy pocos hombres lobo saben esto, y menos aún son tan idiotas o están tan desesperados como para manipular la población de Huestes de una zona para poner a otra en jaque.)

Orígenes misteriosos:

No muchos Cahalith cuentan historias acerca del gran espíritu caído que engendró los Triblithu, que es llamado la Reina De la Ruina. Las historias que se cuentan normalmente se contradicen, aunque hay una cosa en la que los cuentacuentos están de acuerdo: la Reina fue el espíritu más repulsivo, encarnando la enfermedad y la corrupción como el Rey de la Plaga y otros espíritus más oscuros de Pangea. La Reina De la Ruina no deseó poder bruto como otros espíritus hicieron, pero estaba contenta con causar males y enfermedades allá donde fuera, arruinando las tierras de carne y barro, contaminando las tierras de espíritus y sombras, y dejando ruina en los Pantanos Fronterizos entre ellas. O quizás el sufrimiento no fuera un fin en si mismo para la Reina De la Ruina, sino simplemente un efecto que hacía el mundo más agradable para ella – un paisaje arruinado era más apropiado para su extraña estética. No importa lo que el gran espíritu-insecto intentara, sus actividades eran una ofensa para Padre Lobo, así que él estubo persiguiendo a la Reina De la Ruina durante mucho tiempo. Una gran maestra del sigilo, se escondió lo suficientemente bien para eludir el juicio de *Urfarah*. Aunque muchas de las versiones de la historia están de acuerdo en estos puntos generales, a partir de este momento divergen.

Una versión de la historia cuenta que Padre Lobo finalmente consiguió capturar a la Reina De la Ruina en los Pantanos Fronterizos. Sin embargo, cometió el error de dejar que la Reina echara el terreno a perder, sembrándolo con su contaminada fertilidad. Donde caía un trozo de ella o una gota de su icor, una pequeña versión de la Reina se formaba y buscaba cobertura. Cuando Padre Lobo cayó y el Muro entre los mundos se vino abajo, la prole formada por la carne del espíritu se dispersó, y ahora se están reuniendo y reviviendo el horrible legado de su madre.

Otra versión es menos popular entre los Uratha debido a su humillante y fría implicación. Esta cuenta que Padre Lobo nunca cazó a la Reina De la Ruina, porque ella lo engañó. El taimado espíritu llego a la conclusión de que como *Urfarah* no pudo arrollar y matar a una de ellas, nunca podría matar a una armada de ellas. Tomó la forma de incontables versiones minúsculas de si misma, mejor capacitadas para esconderse debajo de las narices de aquellos que querían cazarla y extender su influencia (aunque diluida) por un área enorme. No está claro si la Reina pudo dispersar su forma y reformar su voluntad, o si se transformó permanentemente en un agregado de entidades dirigidas por una conciencia simple. Cualesquiera que fueran sus planes, este pequeño truco se volvió contra ella durante el *Susuru Hafarrakum*. La súbita existencia de la Celosía destruyó la mente colmena que unía sus dispares partes, destruyendo su identidad y dejando en sus descendientes la necesidad de reunirse y continuar el trabajo de la Reina. El hecho de que los Triblithu no tengan el impulso de odio y miedo hacia los Uratha como las Huestes Rata y Araña da credibilidad a esta teoría -después de todo, ¿no pueden los descendientes de la Reina De la Ruina recordar y guardar rencor por sus crímenes? En cambio, las Huestes Cucaracha parecen evitar a los hombres lobo con más prudencia que miedo, por la misma razón por la que cualquier criatura evita a un predador u otros peligros potenciales, y no matan hombres lobo excepto en defensa propia.

Por supuesto, es posible que ninguno de estos cuentos sean ciertos, o que todos ellos tengan algo de sabiduría pero que no cuenten la historia completa. Con tan pocos cuentos que cuenten la historia del antiguo progenitor de las Huestes Cucaracha, y el desacuerdo existente entre ellos, es difícil decir algo con certeza.

Defensor del Estanque

Cita: *"No deberías haber venido aquí. Ahora te quedarás para siempre."* (Acompañado por un leve siseo, como aire forzado a salir de unas vejigas)

Trasfondo: Después del esfuerzo dedicado por parte de los Triblithu, una pequeña esquina del mundo se agrieta y pudre. Estos bastiones contaminados atraen a otras Huestes que se reúnen y devoran entre ellas. Los especímenes más grandes y prósperos crecen más grandes y más astutos a medida que que se devoran unos a otros, y finalmente toman algunos cuerpos de humanos indigentes por si mismos, transformándose en una masiva forma híbrida mejor capacitada para defender el territorio de la Hueste. Al tiempo que esto ocurre, un Estanque queda bien establecido y las cosas se van más rápidamente al infierno en esa zona. Semejantes monstruos casi nunca son encontrados fuera de los Estanques, así como estas zonas son los únicos lugares donde se crían y crecen estas monstruosidades. Si existe un locus en la zona, un guardián del Estanque puede moverse entre mundos y defender ambos por igual.

Descripción: Una extraña y terrorífica cucaracha humanoide, un poco más pequeña que la forma Urshul de un hombre lobo. Está cubierta por carne cruda moteada y dotada de un caparazón marrón-negro, alas vestigiales y antenas, y su cara es más de insecto que de hombre. Cuatro largas, espinadas y segmentadas piernas soportan el hinchado abdomen; un torso vagamente humano sale de la parte baja del cuerpo, con brazos y manos espinadas. La Hueste huele a basura pútrida y asquerosos fluidos.

Pautas de Interpretación: Tu pasado es vago e indefinido; tus primeras "memorias" son los primeros indicios de conciencia de la mente de un insecto. Este último año (o puede que el anterior) has devorado suficientes cucarachas y pequeñas Huestes Cucaracha para tener tu actual talla y nivel de inteligencia; todo lo anterior a este “tiempo” te resulta borroso. Ahora, no aprecias del todo tus sentimientos o no tienes muchas oportunidades para expresarlos, ya que estás dominado por fríos instintos y horribles impulsos que ni entiendes ni cuestionas. Te pasas la vida entera arrastrándote en la oscuridad, matando y dando una ruina lenta a la abandonada factoría donde vives, así como cultivando los espíritus oscuros que danzan al otro lado del muro.

Atributos: Inteligencia 2, Astucia 3, Aplomo 2, Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 6, Presencia 1, Manipulación 1, Compostura 2.
Habilidades: Atletismo (Trepar) 4, Pelea 2, Intimidación 2, Ocultismo (Sombras) 2, Sigilo (Enjambre) 3
Méritos: Sentido del Peligro, Reflejos Rápidos 2, Pies ligeros 4, Estómago de hierro
Voluntad: 4
Moralidad: 4
Esencia: 4
Virtud: Fortaleza
Vicio: Ira
Salud: 11

Iniciativa: 7 (con Reflejos Rápidos)
Defensa: 3
Velocidad: 19 (con Pies ligeros y factor de especie 4)
Aspectos: Arruinar, Descorporación de Enjambre, Romper la Barrera, Mordisco tóxico, Trepar muros
Ataques: Mordisco [Fue +2 L, "reserve de dados" 7]
Armadura: Caparazón [2/1, Penalización a la defensa 0]

Habitante de la Vecindad

Cita: *"¡Muy bien, entre, entre! ¡Y por favor, perdone el desorden!"*

Trasfondo: Mucha gente vive en la absoluta miseria, en condiciones tan sucias que constituyen un genuino peligro para la salud. Muchos de estos desafortunados están tan empobrecidos que ni siquiera pueden ayudarse unos a otros, como las comunidades formadas dentro de los poblados que rodean las metrópolis del Tercer Mundo. Pero otra gente vive en estas condiciones por elección propia, demasiado perezosa para levantar el culo y mantener su vivienda limpia. Se acuestan rodeados de ropa, basura, cajas vacías de comida rápida y demás variedad de detritos apilados, creando un refugio de bichos y enfermedades. Y ocasionalmente, algunos de estos bichos demuestran ser más activos y astutos que los residentes humanos, y ven la porquería que les rodea como una fundación donde construir un reino de corrupción...

Descripción: Esta Hueste es clinicamente una obesa y desaliñada mujer en los cuarenta tardíos, pero tiene la apariencia y salud de una mujer de veinte años. Viste un camisón manchado con comida y calza zapatillas rotas de un espantoso tono naranja. El personaje permanece sentado e inactivo durante muchos de sus días, comiendo y haciendo zapping... aunque parece que a veces sufre espasmos musculares, como si algo estuviera retorciéndose debajo de su piel. En las raras ocasiones en las que se mueve, lo hace pesadamente y con un gran trato de resentimiento, hasta que al final se presenta una amenza – en este punto, la desordenada colmena de cucarachas que hay dentro de ella dirige su cuerpo, con una agilidad y fuerza casi robóticas.

Pautas de interpretación: Realmente, tú no haces mucho. No tienes que hacerlo. La mujer cuyo cuerpo has tomado hizo un gran trabajo al convertir este lugar en un completo vertedero antes de que tu llegaras. Todo lo que hiciste para hacer completamente tuya la casa fue dejar algunos huevos, sembrar ciertas pilas de trastos con una variedad "especial" de bacteria, y ahora te sientas mientras todo el lugar madura. Muchos familiares vienen cada día, por lo que siempre hay algo que comer y compañía más que suficiente. Muchos de los esfuerzos que haces en el dia son manipular las emociones de la gente que te rodea, por lo que no les importa demasiado el olor, los bichos o los casos de conjuntivitis que saltan por tu piso. Pronto, quizás con la ayuda de tus compañeras Huestes, tu influencia se extenderá por todos los pisos de tu edificio, y entonces será un campo maduro para un Estanque.

Atributos: Inteligencia 3, Astucia 3, Aplomo 1, Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 5, Presencia 1, Manipulación 2, Compostura 2.

Habilidades: Empatía 1, Callejeo 3, Ocultismo (*Hithim*) 2, Persuasión 2, Subterfugio (lástima) 3

Méritos: Sentido del Peligro, Estómago de Hierro

Voluntad: 3

Moralidad: 4

Esencia: 3

Virtud: Prudencia

Vicio: Pereza

Salud: 10

Iniciativa: 4

Defensa: 2

Velocidad: 9

Aspectos: Arruinar, Apatía, Descorporación (?) de Enjambre, Romper la Barrera.

Nuevos Aspectos

Apatía (00): Las Huestes drenan lentamente la convicción y determinación de una víctima, sustituyéndola por desesperanza y desgano. Este cambio se incrementa y se agrava, y hacer alteraciones drásticas en la personalidad de la víctima requiere tiempo y usos repetidos de este Aspecto. A pesar de usar Apatía, una persona furiosa puede pasar a sentir solo algo de enfado. Es un poder muy sutil, y uno puede caer en la indiferencia antes de realizarlo, acurrucándose en un agujero infestado de bichos con heridas abiertas y sin ganas de abandonarlo. Los Triblithu usan Apatía para desgastar el disgusto de otros con miseria y enfermedad, disminuyendo las oportunidades de cualquiera (desde Uratha a inspectores de sanidad del estado) que venga a limpiar el desorden, y dejándolos a ellos con el control y el cultivo del territorio sin oposición.

El Triblithu gasta un punto de Esencia y tira Manipulación + Persuasión; la víctima debe estar a menos de [Esencia x metros] de la Hueste, pero no necesita ser tocada o saber de la presencia de la Hueste Cucaracha para ser afectada; solo los Uratha pueden resistirse tirando Compostura + Instinto Primario. Un éxito hace que la víctima pierda un punto de Voluntad, aunque un éxito excepcional puede eliminar dos; cuando la Voluntad está completamente drenada, el personaje empieza a perder puntos en Atributos por cada uso exitoso de este poder; primero uno de Aplomo, luego otro de Compostura, luego otro de Aplomo, en este orden. Una víctima no puede ser objetivo de este poder más de una vez por escena, pero recuperar Voluntad o puntos de Atributos es imposible mientras la víctima permanezca en el área y no la abandone durante un dia completo.

Arruinar (Innato): Este Numen corrompe y contamina lentamente la estructura de una localización y los objetos que se encuentran allí. En el mundo físico, las cañerías se oxidan, los muros se erosionan y desmoronan, la madera se pudre, la comida se estropea, y los alambres se rompen. En el *Hisil*, hay cieno y sangre en el paisaje, espíritus abstractos reflejan emociones oscuras y conceptos que son atraídos al área, y un sentimiento de horror y amenaza flota sobre él. Como otros poderes de los Triblithu,

Arruinar no tiene efectos instantáneos y dramáticos, y es muy parecido a la jardinería: sembrar las semillas, cultivar cuidadosamente el campo, y finalmente recoger la cosecha. Esta sutilidad es una ventaja para las Huestes Cucaracha, asi como atrae menos la atención que otros poderes menos sutiles; aunque tambien puede actuar a favor de los Uratha que han descubierto la infestación *shartha*, dándoles más tiempo para actuar. El uso de Arruinar es una acción extendida. Una tirada de Presencia + Ocultismo es una semana, gastando un punto de Esencia por tirada. Deben acumularse entre veinte y treinta y cinco éxitos para transformar el lugar en un Estanque, dependiendo de lo receptiva que sea el área a esta manipulación; por ejemplo, una casa en ruinas se transformará más rápidamente que una oficina limpia.

Tipo de Documento:
No Oficial

Autor:
Predaphile

Traductores:
Cassius von Drakenhof y Jay Done

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte