



CRUAC

CHICAGO

Hay dos rituales de Crúac, poco conocidos, que son únicos de Chicago, tal vez debido a que la ciudad ha sido una encrucijada de sangre durante tanto tiempo, con millones de animales viajando muchas millas para encontrar una muerte dolorosa. El matadero de las Américas tiene un poder con sabor propio, y estos dos rituales penetran en este poder de resonancia de sangre. Se cree que estos rituales fueron creados en Chicago, pero Rowen no dice nada. No obstante, las leyendas Acólitas sugieren que existen diferentes versiones de estos rituales en otras ciudades.

OO RITUAL DE LA ENCRUCIJADA SANGRIENTA

El Ritual de la Encrucijada Sangrienta es una adivinación que predice qué Vástagos vendrán a una cierta zona desde fuera de sus fronteras. La región puede ser desde tan pequeña como un refugio hasta tan grande como Chicago. El ritual proporciona datos vagos y simbólicos, revelando factores inmateriales como las motivaciones, objetivos y deseos del vampiro, al igual que una sensación concreta del camino por el que el extraño entrará. El ritual sólo detecta a vampiros que se aproximen y sólo funciona en los límites de Chicago. Cuanto mayor sean las fronteras señaladas, mayor será la penalización para la tirada del ritual. Adivinar los visitantes a un edificio no implica ninguna penalización, mientras que las adivinaciones centradas en un barrio sufren una penalización de -3, y las centradas en la ciudad completa un -5.

La información obtenida de la adivinación es con frecuencia vaga y difícil de entender. Algunos ritualistas reciben flashes de imágenes y sonido, demasiado intensos para recordar al instante, mientras que otros revelan información en una voz ajena a la suya. A discreción del Narrador, se pueden realizar tiradas de Investigación u Ocultismo para descifrar las imágenes. Cuantos más éxitos se obtengan en la tirada de activación, mayor alcance espacio-temporal tiene la predicción (cada éxito equivale a una milla o una noche). Si un vampiro dentro del alcance del poder se dirige a la zona en concreto, el ritualista recibe una imagen suya, mientras que si se trata de un Vástago que llegará a la zona dentro de tantas noches como éxitos, lo que recibe es un signo.



OO RITUAL DE LA SENDA DEL CIRCULO

Se trata de un ritual sutil y misterioso. Se lanza pensando en un objetivo u objeto concreto, y si tiene éxito proporciona la visión de un viajero (humano, Vástago, etc.) que puede ayudar en la búsqueda de ese objetivo, o que vendrá para hacerse con el objeto en el futuro. El ritual sólo proporciona las conexiones del destino entre personas y eventos u objetos, no cuando, como o porqué existen esas conexiones. Así, cualquiera que venga a Chicago puede ser, sin saberlo, el instrumento que el Círculo ha estado esperando durante años. Cuando el ritualista se encuentre a [20 + (2 x éxitos del ritual)] yardas del sujeto (o lo tiene en su campo de visión) puede tirar Astucia + Compostura (con una bonificación de +2) para sentir la conexión del sujeto con su predicción. Este ritual infunde al hechicero con un sentido intuitivo místico del sujeto, y el ritualista no tiene porque reconocer conscientemente al sujeto para realizar la tirada.

Este ritual sólo funciona en Chicago, y solo puede realizarse con éxito una vez al año para cualquier objetivo o propósito.

REINO UNIDO

OOO MASCARA DE LA BRUJA

Se dice que la Vampira Aisleen es la creadora de este ritual. El hechicero gasta la sangre necesaria para activar los efectos del ritual. La sangre surge literalmente de todos los poros abiertos de la cara del brujo (la boca, la nariz, los ojos y las orejas). La sangre cubre la cara en un turno, y aquellos que contemplan al brujo ven un poderoso monstruo espantoso ante ellos. La cara se convierte en una máscara escarlata grabada con canales oscuros, los ojos se vuelven adquieren un color amarillo icterioso, la boca parece un nido de dientes afilados. Los testigos pueden describir efectos distintos: uno puede ver al brujo crecer en altura, mientras otro recordará una ola nauseabunda de decadencia.

Este ritual tiene dos efectos. El primero es que cualquiera que lo contemple sufrirá una penalización de -3 en cualquier acción contra el brujo (aunque esta penalización desaparece si el hechicero le ataca primero). El segundo es que, durante toda la escena, el brujo puede gastar Vitae para incrementar rasgos que normalmente no pueden aumentarse mediante sangre. El hechicero puede incrementar su Defensa o su Intimidación en una proporción de 1/1 (un punto de Vitae por cada punto).

Tipo de Documento:

Oficial

Autor:

Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por:

Zettai van Ugen

Un documento de:

Requiem Nocte