



LA SENDA DE LA GEOMANCIA

Geomancia, el arte del Feng Shui (viento y agua), es una parte común de la vida en Hong Kong. Parte animismo, parte ingeniería, parte superstición y parte activismo comunitario, en el feng shui se maneja la balanza entre lo artificial y lo natural, el yin y el yang, para mantener a los espíritus de la tierra contentos y sanos a los animales de granja. Incluso el más influyente banquero ha de consultar a un geomante durante el diseño de sus nuevas oficinas, si la construcción molesta al feng shui, los trabajadores abandonarán el trabajo y los clientes se mantendrán alejados.

La geomancia es algo complicada en su aplicación práctica. Un geomante podría declarar que un edificio tiene que estar orientado en una determinada dirección, que un número de ventanas deben estar orientadas hacia el sur, que los desagües deben pasar por una elevación y no por otra, los colores, proporciones, formas y ángulos deben ser dictados. La geomancia se ha ido transmitiendo de boca en boca y de generación en generación; en los años recientes, muchos geomantes se han secularizado, sin ningún conocimiento realmente sobrenatural. Algunos, incluso utilizan ordenadores.

Todavía algunos pueden utilizar las disciplinas de Auspex y Taumaturgia. Las sendas comunes incluyen Geomancia (descrita más abajo), Taumaturgia espiritual, Control Atmosférico y Poderío de Neptuno. Los más poderosos geomantes esconden su verdadero conocimiento, y solo crearán encantamientos permanentes por un coste astronómico, una buena causa o ambas cosas.

SENDA DE LA GEOMANCIA

Un geomante puede bendecir o maldecir a un individuo (vampiro o ganado), incrementando o reduciendo la dificultad de un recipiente, en todas las tiradas asociadas a un rasgo específico. Para una bendición – hacer que el recipiente sea más afortunado – el geomante debe tirar su inteligencia + Manipulación contra el valor del rasgo + 2; para implantar una maldición en una víctima desafortunada, la dificultad es el valor del rasgo, que es resistida por la fuerza de voluntad de la víctima. Si tiene éxito, la dificultad del objetivo para todas las acciones que utilicen ese rasgo se incrementará o reducirá en un número igual al de éxitos obtenidos en la tirada. El geomante debe gastar un punto de fuerza de voluntad tanto si tiene éxito como si falla.

Ejemplo: Un geomante quiere ayudar a un debilucho de 55 kilos a sobrevivir a un tiroteo. El geomante debe tirar su inteligencia + manipulación de 7 contra la resistencia del debilucho de 1 + 2, es decir, con una dificultad de 3. Consigue 4 éxitos, y aunque el debilucho tiene que hacer una tirada de resistencia (absorción, por ejemplo) su dificultad es reducida en 4. Darse cuenta que solo se afecta a la dificultad, no al rasgo en sí mismo. El debilucho solo podrá tirar un dado para absorber el daño, y su oponente solo tiene que tirar contra un 4 (su resistencia + 3) para inflingirle daño. Probablemente el debilucho se desangrará.



La dificultad nunca puede pasar de 10 a causa de una maldición geomántica. Si el rasgo es un conocimiento, la dificultad para conocer un hecho particular no es modificada, pero la investigación o cualquier proceso activo sí. La duración del efecto queda en manos del narrador, pero generalmente no debería durar más de una escena. El contacto físico (o telepático) es requerido. Con cada paso en la senda, se gana la habilidad de afectar a diferentes rasgos:

- 0** - Resistencia a la magia – solo afecta a la fuerza de voluntad.
- 00** - Cualquier atributo social.
- 000** - Cualquier atributo físico.
- 0000** - Cualquier talento.
- 00000** - Cualquier atributo o habilidad.

RITUALES GEOMÁNTICOS

Los geomantes pueden utilizar cualquier ritual taumátúrgico que ellos puedan conseguir, pero además tienen sus propios rituales que dan permanencia a sus bendiciones o maldiciones. Las tiradas fallidas en un ritual no conllevan resultados espectaculares, pero significa que tendrán que volver a ser adquiridos todos los materiales utilizados para este. El coste de estos elementos pueden ser de miles e incluso de millones de dólares para un edificio grande.

Proteger la Tumba – Nivel 1

Una tumba ha de ser cavada o construida en un lugar apropiado, con los elementos apropiados y por trabajadores seleccionados. Después de que el cuerpo sea enterrado, el geomante comienza un ritual de 3 horas, quemando incienso y escribiendo símbolos en la tumba. Cualquier intento posterior de afectar al espíritu de ese muerto (por taumaturgia espiritual u otras parecidas) tiene un incremento en la dificultad de 5. Si la tumba es físicamente alterada o cambia su orientación, la protección se reducirá en un número acorde al daño sufrido. (Este ritual no tiene efecto sobre vampiros ni sobre sus refugios).

Defensa Mágica – Nivel 2

A través de este ritual, el lanzador puede crear un encantamiento para una persona específica, que lo protegerá de la magia hostil. El geomante debe construir una pieza de joyería, normalmente un amuleto, de materiales caros o raros (una receta puede contener oro, marfil, huevos de pájaro y dientes de cocodrilo de tierra). Después, en un ritual de unos 15 minutos, el encantamiento es ajustado para su portador. El geomante tira para tener éxito como si bendijese al portador bajo el primer punto de la senda. El portador del encantamiento estará protegido por el número de éxitos durante 2 semanas. Al quitarse el amuleto se rompe el hechizo.



La Maldición de los Desamparados – Nivel 3

Esta maldición es poderosa y de larga duración. El geomante necesita un trozo de papel que haya sido tocado por la víctima diariamente durante 10 días – cualquier papel es válido. Cada día, el geomántico ha de pasar una hora escribiendo en el papel, que después será quemado. El onceavo día, durante el cual el geomántico tendrá que darse prisa, se realiza un ritual de 12 horas de duración, en el laboratorio del geomántico. Cuando finaliza, el lanzador tira contra el atributo social más alto de la víctima (resistido normalmente con fuerza de voluntad), y la dificultad de la víctima para todas las acciones sociales aumenta en el número de éxitos. La maldición es visible en el aura de la víctima. Esta va desapareciendo gradualmente a ritmo de un punto al mes, o más deprisa si la víctima abandona la comunidad del geomante, donde el efecto es más fuerte.

Armonizar un Edificio – Nivel 5

Un potente encantamiento, con este ritual el geomante puede bajar la dificultad de un rasgo específico para todos los individuos que hacen uso de un edificio específico. El geomante debe estar involucrado en los planes de edificación desde el principio, llevando a cabo pasos muy elaborados para emplazar el edificio en el feng sui; para las estructuras mayores a una pequeña casa, se necesitan ayudantes. El geomante percibirá aproximadamente el 50 % del tiempo y coste que requiera normalmente la construcción, más la tarifa normal de este. El rasgo seleccionado debe reflejar la función del edificio. Por ejemplo, una casa de cambios debe armonizarse para bajar la dificultad de todas las tiradas de finanzas.

Nota: Las reglas de este libro (Word of Darkness, p.100) se corresponden con las de la Primera Edición del Vampiro: La Mascarada, publicado por Diseños Orbitales, y eso puede verse reflejado en esta senda, que no fue publicada ni revisada posteriormente, ni en la segunda edición, ni en la tercera.

Autor: Dexter Holland, Heraldo de las Calaveras de la 8ª Generación. Sacerdote de Los Angeles Vengadores. Paladín del Cardenal Kyle Strathcona. Chiquillo de Egotha.

Supervisor: Mark Sullivan. Brujah Antitribu. Ductus de Los Angeles Vengadores. Priscus. 6ª Generación (diabolista). Descendiente de Tribonius. (Mi nick actual es Noctis XD)

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Dexter Holland & Noctis

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte