



CRUAC: ESPIRITUS

Algunos Acólitos conocen rituales de Crúac que les permiten tratar de un modo directo y autoritario con los espíritus. **Bajo está regla opcional, los Acólitos están equivocados acerca de los efectos reales de estos rituales.** La descripción de cada uno de ellos (exceptuando “Estrechar la Piel”, que funciona tal y como está escrito) describe tanto lo que los Acólitos piensan que hace el ritual, como lo que realmente hace. Los efectos reales del ritual son indistinguibles de lo que se cree que hacen, y por ello el error persiste. A veces, esa diferencia es realmente importante. Tales son los peligros de tratar con cosas que no entiendes realmente.

Cada ritual incluye una descripción de los efectos mecánicos del ritual sobre los espíritus. **Si no se emplean las reglas oficiales sobre los espíritus estos efectos pueden ser ignorados.** La descripción de los efectos visibles o creídos de estos rituales permiten aplicarlos en juego, y los detalles posteriores pueden proporcionar una idea sobre cómo las observaciones de poder místico pueden llevar a conclusiones erróneas.

A la hora de tratar la relación del Círculo de la Bruja con los espíritus hay diversas maneras de plantearla en el juego:

- **Los Acólitos están Equivocados:** Los Hombres Lobo son quienes saben como funciona el mundo espiritual. Los Acólitos creen y practican filosofías espirituales claramente erróneas. Lo importante es su fe, no la autenticidad animista, y no les importa que los hombres lobo les llamen estúpidos. *Los siguientes rituales (excepto “Estrechar la Piel”) parten de este punto de vista (aunque pueden funcionar sin aplicarlo).*

- **Los Acólitos están Mal Informados:** Los Acólitos están mayoritariamente equivocados acerca de los espíritus y sobre cuales de sus “dioses” son simplemente espíritus o animales poseídos. Algunos Acólitos conspiran o se coordinan con hombres lobo o magos para conciliar sus creencias religiosas con datos cosmológicos objetivos.

- **Los Acólitos tienen razón:** El ser a quien los Acólitos llaman Isis es realmente Isis, o un aspecto suyo. Esto implica que la fe revela o crea una dimensión del mundo espiritual que no puede ser apreciada a través del misticismo Uratha o la magia Atlante. Un hombre lobo puede derrotar a una encarnación de Shiva, pero ese ser no es mas que un filtro de un poder divino manifestándose en la tierra.

- **Nadie tiene razón:** Vampiros, hombres lobo y magos, todos están equivocados. La verdad sobre el poder espiritual y divino es desconocida. La ecología del Mundo Sombra no es representativa de ningún poder superior, y los espíritus simplemente son peones ocasionales de los dioses, como todas las criaturas. De esta incertidumbre viene el miedo. Penetrar en este misterio es la iluminación de la fe.



OO LLAMADA IMPERIOSA

Los Acólitos creen que este ritual obliga a un espíritu concreto a aparecer ante el ritualista. Se pronuncia el nombre del espíritu tres veces durante el ritual, y el espíritu aparece cuando su nombre se pronuncia la tercera vez. El ritual no proporciona ningún control sobre el espíritu, pero como el espíritu se aparece en forma física, las defensas físicas son efectivas.

En realidad, el ritual hace posible que un espíritu se manifieste en el mundo material, tomando forma física. Cualquier espíritu presente puede hacerlo, y puede tomar la forma que desee, aunque normalmente esté restringido a una forma concreta. Si múltiples espíritus quieren manifestarse, una tirada enfrentada de Poder + Precisión determina cual de ellos logra la ventaja para manifestarse. Un espíritu manifestado puede emplear sus rasgos para afectar al mundo físico, pero las armas mundanas pueden causar daño a su Corpus. El espíritu puede permanecer manifestado durante tantas horas como éxitos del ritual.

Excepto en lo mencionado arriba, este ritual permite a un espíritu emplear el Numen Materializar, independientemente que lo posea o no.

OOO MALDICION VELADA

Los Vástagos creen que este ritual marca a un mortal como maldito, y que el poder de su magia obliga a los espíritus a acosarle. El objetivo debe estar dentro de la línea de visión del ritualista cuando se complete el ritual, o el ritual falla automáticamente. La Compostura del objetivo se resta de la reserva de la tirada de activación. Los efectos persisten durante una noche por cada éxito obtenido en la tirada de activación.

Este ritual no maldice realmente a un mortal, simplemente lo hace visible e importante para los espíritus. A la práctica, esto es una maldición, pues muchos espíritus no sienten amor alguno por los humanos. Esto significa que las máquinas pueden negarse a trabajar (puesto que los espíritus en ella se niegan a cooperar), los animales se vuelven hostiles hacia él (y es posible que le ataquen) y las plantas y el clima realmente conspiran contra el sujeto. Como regla general, el sujeto sufre una penalización de un dado y debe tratar con muchas circunstancias adversas, si el Narrador cree que encajan (lluvia, equipo estropeado, etc.).

Este ritual no afecta a los Vástagos, puesto que sus cadáveres no pueden atraer a los espíritus así. Tampoco afecta a hombres lobo ni a magos, pues ya están sujetos a la atención espiritual. El ritual afecta a Ghouls, Sangres Lupina y Sonámbulos, aunque los espíritus pueden reaccionar de modo distinto a tales mortales. Los ghouls suelen sufrir una mayor hostilidad.

OOO SIRVIENTE DE LOS REINOS OCULTOS

Los ritualistas creen que este poder obliga a un espíritu a obedecer una única orden. Ésta puede durar el tiempo necesario, pero debe ser algo que el espíritu pueda hacer naturalmente (el ritual no proporciona al espíritu habilidades adicionales). La orden puede ser muy compleja, pero debe tratarse de una única orden, probablemente incluyendo instrucciones de regresar para informar cuando el trabajo se haya realizado.

En realidad, el ritual ofrece una valiosa recompensa al primer espíritu que realice el trabajo encargado. Retorcer el espíritu de la petición niega el acceso a la recompensa. Si hay múltiples espíritus presentes, se apresurarán en ser los primeros para así ganar la recompensa. Cuantos más éxitos obtenga el ritualista, mayor será la recompensa, y en caso de éxito excepcional, los espíritus afectados pueden arriesgarse a ser destruidos para obtenerla (si el riesgo no es demasiado alto). No obstante, si el trabajo es demasiado difícil o arriesgado para la recompensa, ningún espíritu actuará.

El ritual regenera un punto de Esencia por cada éxito en la tirada, disponible para el primer espíritu que realice el trabajo especificado. Esta Esencia sólo puede ser usada para espíritus genuinos: no puede ser empleada por los hombres lobos y los magos no la pueden convertir en Mana mediante el Arcano Cardinal.



0000 GUARDIAN ETERNO DE LA LUNA OSCURA

Los Acólitos creen que este ritual ata a un espíritu como guardián al servicio del ritualista. No obedece órdenes concretas sin emplear otro ritual, pero permanece cerca del Vástago y emplea sus poderes para protegerlo. Un Vampiro tan sólo puede tener un espíritu guardián a la vez, y el ritual debe dirigirse a un espíritu en particular.

Pese al nombre, tiene una duración limitada, concluyendo con la siguiente luna llena. Así, los ritualistas astutos lanzan el ritual la noche después de la luna llena, para maximizar su beneficio. Si el espíritu es destruido, el ritual concluye, por supuesto.

En realidad, este ritual permite a un espíritu obtener un gran poder del vampiro. Primero de todo, la presencia del vampiro le permite al espíritu permanecer en el mundo físico. Segundo, cada vez que el vampiro gasta Vitae, el espíritu gana potencialmente poder. tercero, el espíritu puede materializarse en la presencia del ritualista, gastando un punto de Vitae del Vástago para ello. (el vampiro no puede resistirse, pues le dio permiso al espíritu al realizar el ritual). Así, el espíritu tiene buenas razones para permanecer al lado del vampiro y protegerle (si el espíritu es destruido, los efectos del ritual desaparecen para el espíritu). Por otro lado, el espíritu no desea que el vampiro ahorre su Vitae, y puede emplear sus poderes para animar el gasto de Vitae.

El ritualista se convierte en un ancla para el espíritu en cuestión, aunque el espíritu no posea ese Numen. Cada vez que el vampiro gaste Vitae, incluyendo despertar durante la noche, el espíritu gana Esencia si está a cinco metros del Vástago, está presente en el mundo físico y tiene éxito en una tirada de Poder + Precisión. Si el vampiro gasta varios puntos de Vitae el mismo turno, el espíritu gana un punto de Esencia por éxito, hasta el límite de puntos de sangre gastados por el Vástago. El espíritu puede Materializarse (como si tuviera el Numen) gastando un punto de Vitae del Vástago, siempre y cuando el espíritu esté a cinco metros del Vástago. El espíritu no necesita gastar Esencia para manifestarse de este modo (gasta la Vitae en su lugar), y siempre puede manifestarse durante una hora, aunque no hubiera obtenido ningún éxito en la tirada de Poder + Precisión.

0000 ESTRECHAR LA PIEL

También llamado “*Los Veinticuatro Lobos en el Crepúsculo*” (en referencia a la diosa Holle en su disfraz de la “Muchacha de las Cenizas”, quien cruzó el muro entre la luz y la oscuridad y se vio rodeada por 24 lobos). Se rumorea que este ritual permitiría a un vampiro viajar al mundo espiritual. El ritual requiere que el vampiro se cubra la mitad de su cara con cenizas de restos humanos, y la otra mitad con sangre procedente de un aborto. Tras ello, si el vampiro dibuja la silueta de una puerta con su propia sangre, se dice que el vampiro puede viajar a la Sombra. Lo que detiene a la mayoría de los vampiros de intentar tal cosa es que no existe ningún ritual que ayude al vampiro a regresar al mundo real.

El vampiro debe gastar tres puntos de Vitae y tirar Fuerza + Ocultismo + Crúac, con una penalización igual al nivel de la Celosía. Un éxito permite abrir un portal durante un tiempo máximo de 30 segundos. *Este ritual sólo puede lanzarse una vez al año.*

Otros nombres: *Los Veinticuatro Lobos en el Crepúsculo*

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalización:
Uxas

Un documento de:
Requiem Nocte