



RITUALES DE LOS KUEI-JIN

*Estudio completo de los rituales Kuei-Jin y sus efectos realizado por la erudita **Ruxandra Stanescu** y el Mandarín **Kintorchin Fen**.*

*Quiero dedicarle este compendio de rituales a mi amigo el Tigre Diablo **Gu Gong**, por ser buen jugador, mejor amigo y por seguir confiando en el **Quincux** después de todo. No cambies nunca.*

RITOS CHI

• *Preservación de la Sangre*

El Chi se mantiene en la sangre o la carne fresca hasta que comienza a descomponerse. En lugares cálidos, esto generalmente significa que las fuerzas vitales se pierden al terminar la noche. Para los Wan Kuei, que son más confiados y coactivos en su alimentación, esto puede ser un serio factor condicionante. Este ritual simple fue elaborado en los primeros días de la Cuarta Era, cuando los jóvenes vampiros comenzaron a necesitar de una dieta impura de sangre y carne. Desde entonces, un arte equivalente a la destilación se desarrolló, creando sangre de fino sabor y cualidades intoxicantes. Esta destilación de sangre es vista con recelo por los ancestros (al menos en publico- se dice que varios toman parte de ello en privado), sin embargo, se ha desarrollado en un proceso bastante sofisticado. Destilar Sangre se puede adquirir como una Habilidad Artesanal, y hay versiones más poderosas y especializadas de este rito por encima del nivel 5. Sin embargo, esto difiere principalmente en el sabor -la sangre creada con este simple ritual se ve muy diluida y ligeramente apagada.

Sistema: El ritualista mezcla la sangre y los ingredientes necesarios (principalmente un extracto de ginsen y aconita) y realiza el proceso de destilación durante media hora. Al final, el jugador hace una tirada de Inteligencia + Ocultismo (Dif 7). Cada éxito indica que se preserva un punto de sangre. La sangre preservada equivale a un vaso grande (pinta) por punto, y debe ser guardada al vacío o se echará a perder en pocos días. El "sabor" de la sangre, Yin o Yang, es tomado de las plantas y encantamientos al momento de su elaboración y no puede ser cambiado después. Hay una variante de este rito de 2o nivel para elaborar pociones Yang de curación que el vampiro crea para usar con los mortales, que omite la aconita, cinabrio y otros materiales venenosos.



•• *Atando los Bienes*

Los Wan Kuei son criaturas protéicas, que suelen cambiar sus formas, haciendo brotar picos y creciendo varias veces su estatura normal. Obviamente esto puede hacer difícil el mantener una apariencia digna, sin mencionar el problema que esto representa a los bienes y pertenencias valiosas que lleve consigo durante estos cambios. Atando los Bienes es un ritual mágico con que el vampiro "adjunta" ropa y pertenencias, de modo que las lleve consigo durante sus cambios. Mientras la ropa y cinturones pueden cambiar de tamaño, los objetos cargados no. El cinto para el cuchillo favorito de un jina no se caerá cuando sus ropas se rompan al tomar la forma del Shintai Demoníaco, pero tampoco crecerá para tomar la forma de una espada que pueda utilizar en sus ahora gigantescas manos.

Sistema: El vampiro debe realizar un ritual la noche anterior sobre los objetos que desee llevar consigo, que al final se armonizarán con su energía espiritual. Estos se ajustarán a su tamaño sin importar la forma o el tamaño que el vampiro tome. Además, si las ropas se rompen o rasgan mientras se toma una nueva forma, las ropas volverán a repararse cuando el vampiro regrese a su forma humana.

El vampiro puede adjuntarse tantos objetos como puntos de Hun tenga, y esta "capacidad" no puede ser reclamada si alguno de los objetos es destruido. Una forma popular de humillar al enemigo es destruyendo o robando uno o varios de los objetos que lleve adjuntos y luego esconderlos secretamente en algún lugar remoto y peligroso.

PULIR LAS ESCAMAS DEL DRAGÓN

Los ritos descritos en esta sección se relacionan directamente con las fuerzas Chi del Yin y el Yang, permitiendo al Kuei-jin localizar lugares de poder, lograr el acceso a los mundos espirituales y realizar pequeños ajustes energéticos en sus cercanías. Estas ceremonias son conocidas en su conjunto como "pulir las escamas del dragón".

• *Seguir la Sangre del Dragón*

Seguir la Sangre del Dragón es emplear el Chi propio para invocar las corrientes de Chi que fluyen entre los nidos dragón. En esencia, el Yin llama al Yang, y viceversa. El ritual permite a los Kuei-jin percibir todas las potentes líneas de poder dentro del alcance de la vista e identificarlas como Yin o Yang. Una vez se vean claramente las líneas se podrá decir dónde conducen (salvo que hayan sido ocultas deliberadamente, un efecto que requiere un ritual que solo conocen Catayanos muy poderosos).

Sistema: El Kuei-jin elige un punto ventajoso desde el que invocar el ritual (evidentemente, la cima de una montaña proporciona el mayor campo de visión, aunque las líneas más lejanas pueden requerir acercarse a ellas y volver a invocar el rito). Después gasta un punto de Chi y se concentra en la localización de líneas dragón al tiempo que pide la ayuda de los dragones locales. Después se sacrificará un pequeño objeto que satisfaga a estas criaturas (jade, dinero de la suerte, hierbas aromáticas, incienso o un punto adicional de Chi). El ritual suele llevar entre 10 y 20 minutos, dependiendo de lo elaborada que sea la invocación. No será necesario hacer tiradas a no ser que las líneas estén ocultas, en cuyo caso se tirará Percepción + Ocultismo (dificultad 8) para dar con ellas. Sin embargo, los puntos de destino no se podrán percibir claramente. A discreción del Narrador, los rituales especialmente elaborados u originales pueden rebajar en uno o dos la dificultad de un ritual.



•• *Contemplar el Portal de los Espíritus*

Encontrar los puntos de entrada hacia los mundos espirituales permite a un Kuei-jin entrar en ellos sin la necesidad de réplicas de jade o de los niveles superiores de las Disciplinas Prana. Como los portales se abren hacia destinos concretos, usarlos es más preciso que elegir un lugar y cruzar desde allí, buscando después el lugar al que se quería ir.

Los portales siempre se encuentran en nidos de dragón, pero no todos los nidos de dragón sirven como portales. Estas ventanas a los mundos espirituales conducen al Mundo Yin o al Yang. Aunque persisten los rumores sobre aberturas hacia el Mundo Yomi, ningún Kuei-jin ha localizado nunca una. Los vampiros que quieren encontrar un portal deben viajar hasta una zona en la que crean que existe, usando luego este ritual para determinar su localización exacta, si es Yin o Yang y cuál es el punto de destino.

Sistema: tras llegar al lugar en el que se cree que está la entrada, el buscador inscribe un ideograma kaja que simboliza "portal". La inscripción puede realizarse con tinta sobre un pergamino, con una cuerda de seda con la forma del ideograma, con un dibujo de tiza sobre el suelo, con polvos esparcidos, con varias piedras dispuestas para formar un portal, etc.

Mientras se escriben los caracteres o se forma la entrada, el buscador entonará una plegaria a los moradores de ambos mundos y les suplicará que le concedan la visión que necesita. Después encenderá incienso y lo agitará sobre el ideograma, haciéndose visible el portal.

••• *Imbuir el Jade*

Este rito permite al Kuei-jin imbuir al jade con propiedades que permiten a su dueño entrar en los mundos espirituales o utilizar las líneas dragón. El vampiro crea diminutas réplicas de jade de sí mismo para seguir los pasos del cangrejo, mientras que para cabalgar la lengua del dragón talla pequeños botes.

Sistema: el Kuei-jin debe conseguir varios trozos pequeños de jade. Si desea viajar al mundo Yin éste deberá ser blanco; para el Yang se prefiere el jade rojizo. Para los botes puede usarse cualquier color. El Kuei-jin llena un cuenco de bronce con agua clara, añade una infusión de hierbas aromáticas y lo deja todo bajo la luz de la luna durante una hora. Mientras la infusión se asienta, el vampiro emplea un cuchillo de bronce para cortar cada pieza de jade que desee imbuir. Debe obtener una figura humana o un bote, aunque no hace falta que la manufactura sea buena. Se gastan dos puntos de Chi y se sumerge el jade en el agua. Bajo la luz de la luna, el mineral asume la forma adecuada (un bote o una persona), cargándose de poder. Los jades de viaje (como suelen llamarse normalmente) suelen guardarse en una pequeña bolsa bien ornamentada y confeccionada. Cada ritual puede crear doce jades de viaje que pueden dividirse como se desee (por ejemplo todos pueden ser botes, o todos personas, o cualquier combinación de ambos). El agua empleada en el ritual se carga de Chi y puede mejorar el crecimiento de cualquier planta de florecimiento nocturno sobre la que se vierta.

•••• *Ocultar el Paso del Dragón*

Este ritual, diametralmente opuesto a que sirve para rastrear la sangre del dragón, sirve para ocultar una línea dragón y su punto de destino. Es un método mediante el cual un Kuei-jin cuyo refugio se encuentra cerca de uno de estos caminos puede hacerlos más difíciles de encontrar, aunque manteniendo la línea para su uso en sus propios rituales. Si alguien descubre la línea dragón el ritual deberá volverse a invocar.



Sistema: el vampiro debe usar un bote de jade para recorrer toda la línea que quiere ocultar (ver "Cabalgar la Lengua del Dragón). Mientras viaja gastará dos puntos de Chi, invocará la ayuda del dragón y dejará a su paso una mezcla de polvo de jade, gemas machacadas y ginseng cubriendo el camino. Este preparado puede ser muy costoso, dependiendo de la calidad de los materiales empleados. Se deberá dejar un puñado cada pocos metros mientras se entonan plegarias a los dragones guardianes. Aunque parece que este ritual tarda horas en realizarse, en realidad no dura más que el tiempo normal de viaje. Si se emplean materiales extraordinariamente costosos el Narrador puede asignar una mayor dificultad a los intentos de descubrir el camino oculto (hasta un máximo de 10).

•••• *Ritual de Súplica*

Una vez se ha encontrado e identificado un portal, un Kuei jin de gran poder y posición puede abrirlo y entrar en los mundos espirituales. Aunque se trate de algo engañosamente simple, solo los más poderosos pueden hacerlo apropiadamente. Tras completar el rito de Contemplar el Portal de los Espíritus, el Kuei-jin que quiera pasar al otro lado no tendrá más que hacer sonar una pequeña campana o un gong.

Sistema: el Kuei-jin toma una pequeña campana o gong y lo hace sonar lentamente cinco veces. Cada uno de los sonidos debe morir completamente antes de producirse el siguiente. Cuando la última nota se apague el portal se abrirá y el viajero podrá entrar. Puede haber guardianes, tanto en el Reino Medio como al otro lado, que deberán ser aplacados o vencidos antes de poder entrar.

••••• *Crear el Portal Fluvial*

Para poder cabalgar en la lengua del dragón un Kuei-jin debe entrar en un portal y navegar por el río de Ki desde un lugar a otro. Cada año estas entradas (llamadas portales fluviales) deben ser renovadas. Con este ritual es posible tanto crear como mantener estas entradas. Todo los portales fluviales disponen de un "protector", que es el responsable de su cuidado. Algunos ignoran esta obligación y toleran que cualquiera que lo desee emplee estas puertas; otros pueden imponer una tarifa, o permitir su uso solo en determinadas ocasiones. Algunos se niegan a dejar pasar a nadie, a no ser que sean derrotados antes en combate o en cualquier otro tipo de reto.

Sistema: en el día de Año Nuevo, el Kuei-jin responsable del mantenimiento de un portal fluvial debe renovar su poder. Tan pronto sea posible debe ir hasta la entrada, elevar un cántico al dragón afiliado con su portal y sacrificar una pequeña pieza de jade o una perla (machacándolos). Después gasta un punto de Chi para estabilizar la entrada durante otro año más. Cada dirección que tenga la lengua termina en un portal similar, que también deberá ser renovado por su guardián para permitir el viaje entre los dos. Si se ignora este mantenimiento, el portal se cerrará y no podrá ser reabierto hasta que se invoque este ritual y se gasten tres puntos de Chi en la noche de la siguiente luna llena. Aquel que realice la ceremonia se convertirá en guardián, aunque el responsable actual siempre tiene el derecho de ser el primero. Aquellos que se adueñen de un portal fluvial establecido renovándolo sin el consentimiento o el mandato de un ancestro pueden ser expulsados o castigados de algún modo por su trasgresión.



VIAJAR POR LAS SENDAS INTERIORES: RITOS INDIVIDUALES!

Los Kuei-jin suelen hacer un gran uso de los ritos para marcar, conmemorar o resaltar de algún modo los cambios en sus vidas. En algunos casos, estas ceremonias no hacen más que subrayar una decisión que ya se ha tomado: en otros, el rito cataliza una transformación que de otro modo no se hubiera producido.

Los siguientes ritos afectan a individuos, no a grupos, e ilustran el tipo de acontecimientos que reciben una especial atención.

•• *La Senda del Caminante Solitario*

En ocasiones, un Kuei-jin descubre que no se adhiere a la jerarquía estricta o al protocolo riguroso de existencia entre los Catayanos. En vez de ser declarado proscrito de la sociedad, el rebelde o excéntrico se aleja voluntariamente de los sistemas de la corte y el wu y se declara heimin. Este rito de renuncia proporciona un modo aceptable para que un Kuei-jin insatisfecho legitime su decisión sin tener que cortar todos sus lazos con la sociedad Catayana y ser víctima de una abierta hostilidad. Un Kuei-jin que busca la senda del extraño suele aferrarse a su Dharma o a su dirección establecida. No desea negar su naturaleza, solo ignorar las obligaciones y adornos de la sociedad.

Sistema: el vampiro que desee realizar este rito debe enviar invitaciones a los miembros de su wu (si tiene uno) y al menos a un anciano apropiado (su antiguo sifu o uno de los mandarines de corte que abandona). Una vez reunidos todos los participantes en el momento y lugar indicados, el renunciante realiza la ceremonia del té (empleando una infusión de agua, sangre y hierbas) para sus invitados. Él no beberá para simbolizar su ruptura con la sociedad Kuei-jin. Tras la ceremonia, romperá las tazas y dará la espalda a sus invitados, que se marcharán dejando al heimin recién reconocido para que siga solo su propia senda.

•• *Tomar el Camino de la izquierda*

Los Kuei-jin que comprenden que su actual Dharma no es el más adecuado suelen realizar este rito para despojarse de su antigua senda y abrazar una nueva. Aunque esta ceremonia suele tener lugar en presencia de los compañeros de wu o en una reunión de su corte, algunos prefieren hacerla en privado para anunciar más tarde su decisión.

Sistema: antes del comienzo del rito el Kuei-jin prepara una lista de razones por que su antigua senda Dhármica ya no le proporciona la visión y la energía necesarias para poder seguir progresando en el Camino de Vuelta. Podrá usar caligrafía o pinturas para realizar esta lista, de modo que se convierta en un objeto bello que sirva como centro del rito. Éste consiste en una serie de purificaciones (baño, incienso, meditación y ayuno) seguidas por el uso de prendas totalmente nuevas, símbolo del nuevo comienzo del vampiro. La ceremonia culmina con la destrucción de la lista anterior y la inscripción en un nuevo pergamino o la pintura de un cuadro que ilustre la nueva senda Dhármica. No es necesario realizar tirada alguna, pero el personaje tiene que gastar un punto de Yin y otro de Yang para solidificar el cambio. Tras completar el rito, el personaje pierde todos los niveles en su viejo Dharma y comienza en el nuevo con una puntuación 1.



••• *Acumulando la Furia del Dragón*

El P'o es la maldición de los Wan Kuei. Aunque han aprendido a extraer fuerza de el, desafortunadamente es algo perezoso. Los vampiros que dependen de las Artes Demoníacas están a merced del P'o, al dictado de sus ritmos erráticos al momento de utilizar estas Disciplinas. Este rito fue desarrollado como un modo de acelerar la por lo general agonizantemente lenta restauración del poder del Demonio. Lejos de ser perfecto, este ritual es mejor que esperar día tras día para que el poder del P'o se regenere.

Sistema: El vampiro medita durante 3 horas, acosando al P'o y enfocando la justa ira del Hun. Al final, el jugador tira Stamina + Meditación (Dif 9). Si tiene éxito, el vampiro puede convertir cualquier número de puntos de FV temporal en Chi Demoníaco, siempre y cuando la cantidad no sobrepase su nivel de Meditación o el de su P'o. El P'o recibe entonces recibe una tirada de Naturaleza Sombra. Si se han convertido más puntos de FV que el la puntuación Hun del vampiro, la dificultad de la tirada para Naturaleza Ola del P'o se reduce en 1 por cada punto.

•••• *Restaurar el Equilibrio Dhármico*

Este rito restaura aun vampiro joven que ha caído de su Dharma y que he revertido al estado de chih-mei (Dharma cero). Otro Kuei-jin, normalmente un anciano (o al menos alguien más iluminado), debe realizar esta ceremonia por el vampiro caído. El objetivo se somete a un ritual de limpieza con agua, la quema de incienso y el recitado de mantras. Si el rito tiene éxito, el chih-mei recupera el sentido y reinicia de nuevo su camino Dhármico.

Sistema: normalmente el chih-mei debe ser subyugado y llevado por la fuerza al lugar de purificación, que suele ser un espacio rico en Chi o que tenga alguna importancia especial para el sujeto o el invocador. Tras completar los pasos indicados, el Kuei-jin que realiza la ceremonia tira Astucia + Expresión o alguna otra Habilidad apropiada (dificultad 9). El número de éxitos obtenidos se resta de 10. La diferencia será la dificultad de una tirada sostenida de Fuerza de Voluntad por parte del sujeto. Se podrá hacer una tirada por noche, de modo que es posible que sea necesario repetir el rito varias veces. Una vez el chih-mei logra los éxitos suficientes, el rito consigue restaurar a uno la puntuación de Dharma y trae de vuelta al Kuei-jin para que continúe con su existencia "normal".

RITOS SOCIALES

Igual que los Kuei-jin utilizan ceremonias personales para mejorar y estructurar su existencia, también existen rituales para reconocer los cambios que afectan a toda la comunidad. Los siguientes ritos proporcionan algunos ejemplos de conmemoraciones para situaciones propicias. Podría haber ceremonias para declarar akuma aun Kuei-jin, o para reconocer la declaración de una guerra de sombras entre vampiros o cortes rivales, pero esta servidora las desconoce.

• *Abrazar el Cambio del Espíritu*

A medida que los años se acumulan, el Kuei-jin pasa por muchas fases de progreso personal y social. Desde las noches de "juventud" (una vida normal) hasta la probable (aunque no segura) obtención de una posición importante en la sociedad Catayana, todos los Kuei-jin experimentan cambios considerables en la personalidad y el temperamento que les transforman en personas totalmente nuevas. Muchos Kuei-jin señalan estos pasos por el Camino de Vuelta adoptando nuevos nombres, con lo que subrayan sus nuevas identidades. Este rito reconoce públicamente este cambio.



Sistema: primero el Kuei-jin pide a los miembros de su wu o a los mandarines de su corte el privilegio de tornar un nuevo nombre. Tras recibir el permiso, pasa las tres noches anteriores a la ceremonia en purificación ritual, durante la que meditará sobre el nombre adecuado. La ceremonia consiste en la aparición del vampiro ante la concurrencia (su wu o corte), la entrega de los obsequios necesarios y el anuncio público de su deseo de tomar un nuevo apelativo. Después se recita éste cinco veces hacia cada una de las direcciones (norte, sur, este, oeste y centro) y los asistentes se refieren al Kuei-jin por su nuevo nombre, vistiéndolo con realidad. El personaje gasta después un punto de Chi para vincular el nuevo apelativo a su yo interior y cortar la asociación con el antiguo. Si el Kuei-jin no quiere reemplazar el viejo nombre con uno nuevo, sino que desea adoptar ambos (simbolizando la continuidad de su personalidad), gastará otro punto de Chi para unirlos a ojos de los espíritus.

••••• •• *Coronando al Ancestro*

Entre los Wan Kuei, "ancestro" describe no solo una posición política, sino un estado espiritual. El líder de la corte no es simplemente designado como un oficial; mas bien, es elevado por los esfuerzos de los mandarines que le asignan el oficio. Este rito esta compuesto de un varias pesadas pruebas, donde el prospecto a ser ancestro demuestra no solo su conocimiento y sabiduría sino también su poder y dominio sobre el P'o. Cuando logra completarlos (si es que logra hacerlo- no hay otro modo de calificar, y las pruebas finales pueden ser fatales si se falla), los mandarines en cuestión culminan el rito con la coronación del ancestro, llevándolo a su trono sobre una silla colocada en sus propios hombros. Este rito requiere la participación de al menos una docena de mandarines, lo que significa que solo puede ser llevado a cabo en las cortes más poderosas.

Sistema: El examen en si varía de versión en versión. Varias cortes y Dharmas tienen sus propios y únicos exámenes, enfatizando en varias habilidades y puntos fuertes. Mientras varios mandarines se reúnen para elegir al ancestro, generalmente mezclan y reúnen partes de varios ritos que conocen para crear uno apropiado para la situación en que el nuevo ancestro se enfrentará. Aparte de los componentes académicos, el examen involucra al menos una situación de tipo combate, además de al menos una situación que involucre una seria tirada de estado del alma de cada tipo (sombra, fuego y ola).

Después de sobrevivir al rito, el ancestro gana varios beneficios:

* Puede acumular cinco puntos extra de Chi Yin y Yang en su cuerpo del que su nivel de Dharma normalmente permite.

* Puede gastar un punto de Chi extra por turno del que normalmente puede.

* Las tiradas del jugador para entrar en un estado del alma negativo se reducen en 2; sin embargo, como efecto secundario, no puede entrar voluntariamente en naturaleza fuego.

* Puede utilizar Chi Demoníaco para utilizar las Artes Demoníacas y quemar Chi Demoníaco puro sin hacer una tirada para naturaleza sombra. El Viento Negro todavía requiere una tirada de P'o cada turno para evitar entrar en naturaleza fuego, sin embargo, la dificultad se modifica, al igual que anteriormente, únicamente a 6.

Estas habilidades duran mientras el vampiro exista - los únicos Wan Kuei conocidos que han ganado estas habilidades y luego las han perdido son aquellos que han sido convertido en akumas poderosos o han sido de otro modo transfigurados.

Este rito es más extraño de lo que parece - por razón de sus beneficios - ya que reunir a 12 mandarines para que estén de acuerdo en apoyar a un solo ancestro es en verdad una tarea difícil. Además, el ritual es muy peligroso, no necesario para Retomar el Camino ni tampoco una cuestión de mera habilidad y conocimiento - el recipiente esta en cierto modo sujeto al escrutinio celestial, y se vuelve contra aquellos que conspiran para recibir el mandato de autoridad de la Augusta Personalidad del Jade bajo falsas pretensiones.



RITOS DEL VIENTO Y EL AGUA

Algunos Kuei-jin practican su versión del feng shui, usando su estudio de los alineamientos armoniosos con las líneas Chi para lograr efectos alimentados por la energía de los mundos espirituales.

• *Escudo Armonioso del Hogar Guardado*

Este rito protege el lugar de reposo del Kuei-jin o la tumba en la que se encuentran sus restos de la profanación o la invasión. La ceremonia, similar a los efectos del ritual Taumatúrgico Defensa del Refugio Sagrado, evita que cualquier influencia negativa entre o degeneren el lugar trabajado. También advierte al Kuei-jin durmiente de cualquier intruso.

Sistema: el invocador del rito debe pasar una hora purificando el lugar. Sino desea perder el tiempo personalmente en esta actividad puede emplear a servidores mortales, pero durante el proceso deberá estar físicamente presente. Después el vampiro coloca incienso y hierbas purificadoras en un tazón de agua hirviendo y deja que se empapen hasta que el aroma inunde el lugar. El paso final consiste en la utilización de un pequeño pincel para pintar símbolos armoniosos dentro de la estancia o alrededor de la tumba, trazando líneas curvas o círculos para repeler a los demonios. Algunas versiones de esta ceremonia se realizan disponiendo granos de arroz en un círculo alrededor de la zona protegida. Cada punto de Chi gastado proporciona 24 horas de seguridad, pero no pueden gastarse más de tres puntos a la vez.

••• *Construir la Prisión de Hueso del Dragón*

Mediante este rito el invocador atrapa a otro Kuei-jin en su lugar de reposo, impidiéndole abandonar su prisión hasta que haya concluido un tiempo especificado durante la realización del ritual. Se rumorea que algunos Kuei-jin han desarrollado variantes de esta ceremonia que permiten afectar a Vástagos occidentales.

Sistema: primero el personaje tiene que localizar el lugar de reposo del objetivo y hacer un estudio detallado de su disposición y su relación con las líneas Chi más próximas. Empleando espejos, biombos u otros elementos apropiados el vampiro construye luego una serie de líneas Chi que actúen como barrera alrededor del lugar, impidiendo que nadie pueda abandonarlo mientras las líneas permanezcan intactas. Normalmente se ocultan todos estos elementos para que la víctima (o, más normalmente, uno de sus sirvientes) no los localice y elimine fácilmente. Después se tira Destreza + Ocultismo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo). Son necesarios tres éxitos para atrapar a la víctima durante 24 horas; cuatro éxitos permiten fijar una duración de hasta una semana, y con cinco se puede prolongar el cautiverio hasta un mes.

Para romper la trampa, un Kuei-jin debe tirar Fuerza de Voluntad (dificultad 9) y lograr 10 éxitos para escapar de los confines de su prisión durante una hora, tiempo en el que deberá localizar los obstáculos que forman su jaula. Para ello se necesita una tirada de Percepción + Investigación, con una dificultad igual a Destreza + Sigilo del invocador (máximo 10). Si la víctima no localiza todos los objetos en esa hora, deberá regresar a su lugar de reposo y no podrá repetir el intento hasta pasadas 24 horas.



RITUALES DE LOS TIGRES DIABLO

RITOS INDIVIDUALES

•• *Sueño del Gato Sofocado*

El Tigre-Diablo usualmente utiliza métodos sobrenaturales para castigar a los pecadores de modo sutil. Los Tigres-Diablo creen que las lecciones de moralidad se llevan mejor en casa con la influencia de fuerzas aparentemente impersonales que a través de demonios arrancando la carne del pecador. Por medio del Sueño del Gato Sofocado, la victima es atacada por terrores nocturnos - sueños de sofocación que dejan a la victima sin poder dormir y fatigado.

Sistema: El ritualista debe tener alguna parte de la victima - cabello, uñas, sangre y lágrimas son las elecciones más comunes. Al crear un fetiche de la victima y realizar un ritual durante 20 minutos, envía espíritus menores de maldad para perturbar sus sueños. El objetivo debe hacer una tirada de Stamina (Dif 4) o sufre los efectos del Defecto Pesadillas como si fallara su tirada de FV. Por cada dos noches que se repita el ritual, la dificultad de la tirada de Stamina se incrementa en 1, hasta un máximo de 8. Si el objetivo duerme en terreno sagrado, es bendecido por un sacerdote o de otro modo busca refugio en algún lugar libre de influencias negativas (dentro de un área guardada por el ritual del Escudo Armonioso del Refugio Sagrado, por ejemplo), estará a salvo de los efectos del ritual durante esa noche, pero la dificultad de la tirada de Stamina no se reduce.

•••• *Recuerdos de Tormentos No Experimentados*

Por medio de este ritual, el Tigre-Diablo se recrea en uno de sus pasatiempos favoritos - el tormento - sin las dificultades que involucran el mutilar físicamente a la victima. Al entrar en una residencia y llevar a cabo el ritual sobre su victima dormida, pueden "torturar" al objetivo durante toda la noche, y cuando la victima se despierte, se encontrará con que nada ha sucedido. Este tipo de tortura en sueños tan elaborada es la favorita entre aquellos que castigan a los pecadores, aunque se le han encontrado otros usos (generalmente eróticos) de vez en cuando.

Sistema: El Tigre-Diablo debe pararse al lado de la victima y recitarse a si mismo un mantra durante 15 minutos. Al terminar, la victima es transportada a un paisaje en sueños que el Tigre-Diablo controla. Nada de lo que le sucede es real, y no puede ser asesinada, sin importar que tan severamente sea mutilada. El Tigre-Diablo puede elegir aparecer en el sueño, como otra persona o no aparecer en absoluto, manteniéndose como el amo invisible de la pesadilla revelada.

Más de un vampiro puede participar en este ritual, compartiendo el control del paisaje de sueños. Todos los Tigres-Diablo participantes deben unir sus manos al rededor del cuerpo de la victima y deben conocer y realizar el ritual.

Los vampiros no necesitan estar visibles durante el ritual, y para propósitos de gasto de Chi para mantener Disciplinas, todo el sueño equivale a una escena. El tiempo correspondiente entre el tiempo del sueño y el tiempo real queda a elección del Tigre-Diablo - la victima puede ser torturada en sueños durante días y despertarse tan sólo un instante después esa misma noche gritando de terror. Si el ritual es interrumpido, aún por solo un momento, el sueño termina y la victima comienza a despertar. Si el ritual se prolongara hasta el amanecer, el Tigre-Diablo decide si la victima despierta a esa hora o no. El uso repetido de este ritual de un modo intenso puede llevar a la victima a un abuso suicida de estimulantes para evitar el sueño o puede causarle un fuerte trauma psicótico.



••••• *Digiriendo el Festín*

Los Tigres Escarlata creen que con su mandato como diablos, el Cielo les ha otorgado el privilegio de consumir el alma de aquellos realmente perversos a través del poder de Consumir el Espíritu del Chi'iu Muh. Los recuerdos adquiridos por dicha acción son efímeros, sin embargo, este ritual ha sido desarrollado por los Diablos Celestiales como un método por el cual los recuerdos del alma consumida puede ser guardado para un uso posterior.

Sistema: el jugador tira su FV (Dif el FV de la victima) y entra en un profundo trance meditativo en el que puede asimilar los recuerdos de la victima. Este trance dura un día por cada dos puntos de experiencia gastados, y durante este periodo, el vampiro esta esencialmente inconsciente de su entorno. Los recuerdos robados por el Kuei-Jin no desaparecen durante el ritual, pero el Tigre Escarlata es esencialmente incapaz de comunicarse mientras esté Digiriendo el Festín. Digerir el Festín debe comenzar en la misma noche que se consumió el alma de la victima, o de otro modo los recuerdos desaparecerán de modo normal. El numero de éxitos adquiridos en la tirada del FV es el limite máximo de puntos en que se puede aumentar la Habilidad o Disciplina adquirida.

El Kuei-Jin puede aprender por medio de este ritual únicamente si tiene suficientes puntos de experiencia guardados para pagar por el conocimiento robado. Sin embargo, el Kuei-Jin puede comprar una habilidad de Conocimiento especial llamada (Nombre de Victima), que en esencia incluye todos los recuerdos mundanos de la victima (es decir, nada de habilidades ni disciplinas, de otro modo, no clasificables). Comprar el Conocimiento (Nombre de Victima) en dos o tres puntos bien cubre cualquier recuerdo relevante de la trama que pudiera surgir durante el juego, pero bien podría haber motivos especiales para comprar el Conocimiento a niveles superiores.

••••• •• *Memorial a los Ministros Despiadados*

Este ritual permite al mandarin de los Tigres-Diablo enviar un memorial a los Cielos, donde es recibido por los ministros que tratan los asuntos de dolor, castigo, pestilencia y dolor. Este documento, en esencia una forma de petición, es firmado por el Tigre-Diablo que lo escribió (y otros posiblemente, ver más abajo). Si el ministro del Cielo esta de acuerdo con las recomendaciones del memorial, podrían cumplir con la petición. Si se muestran desinteresados en el asunto, o un ser superior les pide que hagan algo diferente, si el asunto va más allá de sus jurisdicciones o el objetivo tiene un Horóscopo muy poderoso o aliados en el Cielo o en el Mundo Yomi, podrían verse forzados a simplemente ignorar el memorial. Si la petición es muy presuntuosa o el memorial ha sido malamente escrito, los ministros (que suelen ser quisquillosos cuando están de buenas) pueden hacer que la furia Celestial visite a aquellos que escribieron el memorial, como una lección de que los ministros del castigo y el dolor no deben ser invocados a la ligera. Este ritual es utilizado únicamente en las circunstancias más críticas - cuando un gran akuma anda sobre la tierra y no puede ser detenido por medios comunes, cuando un nido de dragón ha sido destruido o cuando un pecador terrible merece un castigo aún mas allá de las capacidades de los Wan Kuei.

Los Cielos dejaron de recibir estos memoriales de dolor al final de la Cuarta Era.

Sistema: El autor del memorial, quien debe ser también quien practique el ritual, debe tener cinco éxitos en una tirada extendida de Inteligencia + Ocultismo (Dif 9) para establecer la petición correctamente. Cada tirada lleva al rededor de tres a cinco noches. Una vez que la ha compuesto, debe hacer una tirada de Destreza + Lingüística (Dif 10) para redactarla correctamente. Tales misivas son tradicionalmente escritas en Kaja (Ideogramas), así que, el escritor obviamente debe conocer este lenguaje.



Esta misiva es en esencia una petición formal, que es mejor si se acompaña con un gran soborno de jade con calidad de gema. Tanto la petición como el jade son quemados en un fuego de incienso, carbón y resina, siendo el humo el conducto que lleve la petición hasta los Cielos. Antes de enviarla, el ritualista debe dejar una marca de su "corte especial" en el documento, lo que hace que pierda un punto permanente de P'o al adjuntar algo de su perversión al documento para darle credibilidad. Otros Tigres-Diablo pueden hacer sus marcas de corte especial para mostrar su apoyo a la petición (perdiendo también un punto de P'o permanente en el proceso), pero las marcas de vampiros por debajo de Dharma 6 no suelen ser de gran ayuda para efecto que el documento llame la atención celestial, y las marcas de discípulos son tomadas como perjudiciales para la oportunidad del memorial. Si los ministros desearan escuchar a los monos corredores, preguntarían.

Si funciona, los efectos pueden ser ciertamente muy malos, poderosos más allá de lo describable. Las montañas pueden ser arrancadas, los mares podrían hervir, plagas y bárbaros podrían invadir la tierra. Ya en otros tiempos, los efectos son más sutiles, ya que los ministros preferían guardar su presupuesto de poder en vez de gastarlo frívolamente y tener que rogar a la Augusta Personalidad por mas. Sin embargo, si funciona, los efectos son prácticamente inevitables, y si falla, la retribución es igualmente severa.

RITOS ESPIRITUALES

•• *Joss Salvaje*

Los Tigres-Diablo no se limitan únicamente a castigar a los excepcionalmente perversos. Varios Demonios Celestiales también actúan como fuerzas ambulantes de Karma instantáneo, infligiendo pequeños castigos a aquellos responsables de la maldad banal de este mundo. Mientras esta práctica se encuentra muy por debajo de su función como Diablos, algunos Tigres Carmesí muestran una emoción infantil hacia este ritual. Tal es particularmente verdadero para los Monos Corredores en vías de despertar su diablo, aunque algunos jina y mandarines disfrutan el visitar los barrios bajos, actuando como magistrados invisibles y haciendo justicia caprichosa entre el rebaño mortal.

El joss Salvaje invoca una horda de espíritus perversos parecidos a mosquitos que vuelan al rededor del Tigre-Diablo hasta que este los activa. Cuando estos espíritus son liberados en un objetivo, se amontonarán a su alrededor corrompiendo su joss, causando un notable golpe, aunque sutil, de mala suerte.

Aquellos afectados por el Joss Salvaje sufren únicamente un tipo notable de mala suerte, aunque es prácticamente instantáneo. El Joss Salvaje solamente trabaja cuando se utiliza para infligir justicia poética a alguien que ha cometido algún acto de perversión. Los espíritus son bastante débiles, y el espíritu del objetivo debe tener un toque muy fresco de corrupción para que los espíritus puedan afectarlo notablemente. Además, el fuerte flujo de joss al rededor de los shen, incluso de los menores como los bakemono, generalmente previenen a los espíritus de tener un efecto notable en estos individuos.

Sistema: El vampiro pasa 10 minutos preparando un unguento compuesto con miel, pimienta de cayena, aconita y arsénico, después gasta un punto de Chi para activar la sustancia. Luego unta la pomada en sus labios, y cuando desee activar el Joss Salvaje en un objetivo, solo necesita sacar la lengua, lanzar un beso o simbólicamente transferir el atrayente al objetivo. El unguento de miel en los labios es solo necesario para el ritual, al terminar el ritual, el Kuei-jin puede lavarse prácticamente de inmediato, aunque los espíritus invocados se mantendrán con él hasta ser conjurados sobre alguien. Un Kuei-jin puede contener tantos "enjambres" de Joss Salvaje en su persona como puntos de P'o o Carisma tenga, el que tenga la puntuación mas alta.



El Joss Salvaje, como ya esta dicho, esencialmente causa justicia poética instantánea al atacar al objetivo. Un burócrata oficiante será reprimido inmediatamente por su superior por alguna infracción o error de descuido, un corredor desconsiderado se torcerá el tobillo después de dar un empujón a una anciana en la acera, y alguien que no deja de hablar en el teatro se aplastará los dedos con la silla. Hay que señalar que el Joss Salvaje no permite más que un modo de justicia menor. Aunque podría ser utilizada en un asesino, es poco probable que le estalle el cargador de el arma, alcanzando una paridad kármica justa.

Debe evitarse que este ritual se use en combate. No esta hecho para esto, y no funcionará bien de usarse para tal propósito.

••• **Afirmando el Privilegio Celestial del Control sobre Demonios Yang**

Los Tigres Carmesí creen que se les ha otorgado autoridad sobre espíritus malignos menores, un mandato del cual no dudan en tomar ventaja. Es por medio de este ritual (y varios otros relacionados) que los Diablos someten espíritus perversos para que cumplan con sus mandatos.

La magia negra nunca esta exenta de riesgo. Los espíritus malvados son, por naturaleza, violentos y prestos a volverse en contra de aquel que intente dominarlos si el hechicero llegara a mostrarse inadecuado para la tarea de controlarlos. En esta presente Edad Oscura, con el Orden Celestial en tan profunda decadencia, un Tigre-Diablo puede esperar tener autoridad únicamente cuando imponiéndola a la fuerza. No obstante, mientras esta autoridad surge de la fuerza, es tan genuina como cualquier otra. Mientras algunas entidades de poder masivo (Reyes Yama, Maeljin, Incarna, poderosos magos-akuma negros), podrían luchar por el control sobre estos espíritus con el Kuei-jin por medio de la fuerza, no hay mucho de que presumir en ello. Los Espectros controlados por el Tigre-Diablo pueden atacar y atacarán a cualquier otro espíritu o entidad maligna, incluso aquellas de mayor poder, sin titubear.

Sistema: Afirmando el Privilegio Celestial es un ritual justamente complicado, que no puede elaborarse sin una preparación anticipada, incluyendo en ello un brasero encendido y un numero de objetos ceremoniales (campanas, incienso, etc.). Así pues, utilizar este ritual como una defensa rápida contra espíritus hostiles es esencialmente imposible. Aparte, si el Kuei-Jin no tiene algún modo de mantener al espíritu inmóvil (usualmente con el poder de Moldear Chi del Tapiz) puede ser complicado utilizar este ritual en un espíritu lo suficientemente inteligente como para darse cuenta de lo que sucede y huir del área.

Además, el Kuei-Jin debe ser capaz de sentir al espíritu que pretende someter. Esto se logra por lo general con la Visión Vital, pero el poder de Visión Chi del Chi'iu Muh (o cualquier otro método para mirar a través de las Tierras del Espejo Yang) harán el trabajo siempre y cuando sean tan preciso como la visión.

Normalmente, el Kuei-Jin entra en un area del Reino Medio en donde las Tierras del Espejo Yang abundan con espíritus-espectrales. Después de localizar algún espectro relativamente inactivo del tipo apropiado (o inmovilizar a un espíritu activo con Moldear Chi) comenzará a realizar el ritual de la Afirmación. Esto lleva al rededor de 30 minutos, y aunque podría realizarse en exteriores, se ve tal y como lo que es, un ritual demonológico. Por tal razón, es mejor hacerlo lejos de la vista de los mortales.

Al completar el ritual, se hace una tirada de Manipulación + Rituales (Dif Muralla local +1). Si se tiene éxito, el jugador deberá gastar un punto de Chi Yin y hacer una tirada de P'o + Ocultismo (Dif FV del espíritu). El Tigre-Diablo puede intentar esta tirada tantas veces como haya obtenido éxitos en su tirada de Manipulación + Rituales, una vez por turno. El Kuei-jin puede elegir terminar el proceso antes si así lo desea, pero el jugador deberá gastar un punto de Chi Yin en cada intento.



Durante el periodo en que realiza esta tirada de P'o + Ocultismo, el espectro esta conciente del efecto del ritual, y podrá intentar resistirse lanzándole indirectas al Kuei-jin. Obviamente, espíritus no inteligentes no suelen hacer conexión entre la magia y el vampiro, y los espíritus inmovilizados por Moldear Chi o sin objetos para atacar son esencialmente impotentes para defenderse.

Cuando el vampiro se quede sin tiempo o decida no hacer mas tiradas de P'o + Ocultismo, el espíritu quedará vinculado al servicio del Kuei-Jin por un numero de meses lunares igual a los éxitos acumulados en la tirada de P'o + Ocultismo. El espíritu entonces realizará los mandatos del Kuei-jin de buena fe y del mejor modo posible, aunque bien podrá cometer errores o fallar en el intento.

Es posible "reafirmar" el control sobre un espíritu, pero el espíritu se encontrará libre al menos durante el periodo en que el Kuei-jin haga sus tiradas de P'o + Ocultismo. Durante este tiempo, el espíritu intentará ya sea destruir al Kuei-jin o escapar. Esto ultimo puede ser peligroso, ya que la identidad del maestro penetra hasta el entendimiento del espíritu menos inteligente después de varios meses de esclavitud.

Un Kuei-jin puede controlar sin riesgo espectros cuyos Poderes combinados sean igual o menor que 20 veces su puntuación de P'o + Ocultismo. Entre más espectros controle, menor control tendrá sobre un espíritu en particular, y el Narrador debe enfatizar sobre el carácter rebelde de los sirvientes del vampiro. Si el nivel de Poder total de los sirvientes del Kuei-Jin supera el 50% de su total libre de riesgo, se volverán ingobernables. Si exceden el 75%, el espíritu se volverá lento para realizar sus tareas, o torpe en su trabajo. Si el numero excede el limite libre de riesgo, pueden haber intentos de escape y sabotaje. Si el Kuei-jin sobrepasa el 50% por encima de su limite, cada vez que desee dar una orden, el jugador deberá tener éxito en una tirada de Manipulación + Ocultismo (Dif 6), o el espíritu romperá el control del Kuei-jin parcialmente. Si el Kuei-jin es tan tonto como para doblar la capacidad, la misma tirada podría liberar a toda la horda de sirvientes, que no dudarán en buscar venganza inmediata. Un espíritu, en particular uno con Rabia, suele volverse bastante indispuerto a su señor formal cuando su periodo de esclavitud termina.

Si el Kuei-Jin utiliza este poder dentro del Mundo Yang, la dificultad de la tirada inicial de Manipulación + Rituales es de 4, pero deberá considerar muy seriamente su seguridad física antes de entrar a buscar espíritus para esclavizar en algún lugar no muy puro de las Tierras del Espejo. Afirmando el Privilegio Celestial no ofrece protección para el vampiro, ya sea del espíritu o de algún acompañante que este pueda tener. Este ritual no puede someter espíritus con poder superior a 40, aunque hay versiones más poderosas para mandarines o bodhisattvas de los Tigres-Diablo. Un fallo durante el proceso del ritual usualmente tiene consecuencias severas.

••• Las Engañosas Cadenas de Jade para el Control sobre Demonios Yin

Este ritual es la versión orientada al Yin de Afirmando el Privilegio Celestial del Control sobre Demonios Yang. No obstante, mas que someter a los Espíritus, las Cadenas Engañosas de Jade someten Kuei, Fantasmas, Espectros, Sombras Plasmáticas y otros espíritus del Yin. Mientras las particularidades de este ritual difieren en gran manera, la mecánica es prácticamente la misma. Si el Narrador utiliza Wraith: El Olvido, se sustituye el Carisma + Ser del Espectro por su FV. Las Cadenas Engañosas de Jade no someten a muertos vivientes, solo los Devorados por Sombras. Similarmente, las Cadenas son efectivas solo contra Sombras Plasmáticas, no contra los habitantes comunes de la Tempestad.



Vale la pena mencionar que el Guardián Inmortal de los Manantiales Amarillos se ha probado repetidamente inmune a este ritual, y el Kuei-jin que intente atrapar a los sirvientes de terracota del Qin Shihuang han recibido severas represalias. Normalmente menos efectivo que Afirmando el Privilegio Celestial, las Cadenas Engañosas de Jade se han vuelto considerablemente más efectivas durante los últimos meses, mientras que otra de las grandes tormentas del Mundo Yin se ha desatado, fluyendo a las Tierras del Espejo con Espectros, Kuei y otros espíritus perversos del Yin.

•••• **Objeto de Desgracia**

De la misma forma en que el Tigre Diablo utiliza rituales para persuadir espíritus malignos a servir al Gui Ren directamente, también se les somete de modo indirecto. Por medio del ritual del Objeto de Desgracia, un espíritu maligno es forzado dentro de un objeto, imbuyéndolo con poderes místicos derivados de la personalidad del espíritu. Un objeto que albergue espíritus malignos deben de ser de calidad extremadamente fina, ya que el espíritu maligno lo considerará representativo de la Burocracia Celestial. Aun bajo servidumbre, este merece comodidades de acuerdo a su status elevado- Algunos espíritus prefieren un hospedaje que demuestre orgullosamente su naturaleza impía, mientras otros desean objetos de apariencia refinada. Es sabio determinar las preferencias de un espíritu antes de confinarle, ya que un hospedaje impropio podría generar un Objeto de Desgracia con una personalidad distintivamente rebelde. Además, el propósito del objeto y la naturaleza del espíritu deben coincidir. Por ejemplo, un No Daichi haría una residencia altamente incompatible para un espectro que existe para conducir a los mortales a un comportamiento lascivo.

Sistema: el Kuei-Jin debe preparar de antemano el objeto. Aunque el vampiro en si no necesita crearlo, aquel que lo produzca debe ser un maestro artesano (Artesanía 4+). Del modo establecido, el objeto debe coincidir con la naturaleza del espíritu, de no ser así, el objeto será incapaz de ser utilizado a su máximo potencial, o en el peor de los casos puede ser peligroso.

Después, el espíritu debe ser constreñido para entrar en el objeto. Hay dos opciones. La primera es la creación de un Objeto de Desgracia temporal, conocido como el Pequeño Objeto de Desgracia. Un espíritu atado por medio de los Ritos de Control de Demonios Yin y Yang pueden ser colocados en tal objeto durante una breve versión del ritual del Objeto de Desgracia que dura cuatro horas e involucra el sacrificio de un mono. El ritual debe ser ejecutado en un Nido de dragón corrupto.

"Sacrificio"

Mientras el sacrificio de un mono puede completar el trabajo, cualquier Tigre Diablo que valga el aceite usado para ser frito en el Yomi sabe perfectamente que el único modo de llevar a cabo este ritual de modo perfecto involucra el sacrificio de un pecador. Entre más apropiados sean los crímenes del pecador para intentar realizar el ritual, mayor será la reducción de la dificultad del mismo, hasta un -3.

El jugador entonces tira Manipulación + Ocultismo al momento de dejar caer el cuchillo. La dificultad de la tirada es de 8. Por cada éxito, el Pequeño Objeto de Desgracia podrá ser utilizado una vez. Aunque los objetos sean útiles hasta que sean ocupados, en ningún caso el numero de usos posibles por medio de este rito podrá exceder el numero de meses lunares restantes de servicio del espíritu.

Los espíritus no suelen cooperar voluntariamente en la creación de un Objeto de Desgracia permanente, llamado también Objeto de Desgracia Superior. Para forzar al espíritu en el objeto, deberá ser derrotado hasta una puntuación de poder 0 en combate, o limitado por medio de Moldeo de Chi. El sacrificio en este caso no es la sangre de una bestia humanoide, sino parte de el alma superior del Tigre-Diablo, que es utilizada para fundir el lazo que une al espíritu y su nuevo recipiente.



Para crear un Objeto de Desgracia Superior el Tigre-Diablo deberá realizar un ritual que dura toda la noche, el cual culmina como una tirada de Carisma + Rituales (Dif 9). Nuevamente, este ritual debe ser realizado en un Nido de dragón corrupto. Si el ritual es exitoso, se crea un Objeto de Desgracia Superior. Si el ritual falla, el recipiente se rompe y el espíritu escapa. Ya sea que el ritual funcione o no, el vampiro pierde un punto permanente de Hun.

El Narrador y el Jugador deberán trabajar juntos para determinar los poderes de cualquier objeto creado por medio de este ritual. Como regla general, el nivel máximo para un Objeto de Desgracia es igual al Poder del espíritu, dividido por 10 y redondeado. Los Tigres-Diablo no pueden crear Objetos de Desgracia con niveles superiores a su puntuación de Hun al comenzar el ritual.

•••• *Bakemono*

A través de este ritual, el Tigre-Diablo invita a un espíritu maligno a unirse con el alma de un mortal inicuo, creando un ser impío conocido como Bakemono. La víctima de este ritual debe ser escogida cuidadosamente. Los Tigres Escarlata deben asegurarse que sus futuros sirvientes no serán extrañados. Más importante aún, los Espectros no pueden unirse con el alma de un mortal a menos que este de señales de haber vivido de modo pecaminoso, dejando espacio para que la maldad prospere. Mientras los candidatos a elegir son bastante comunes, en algunas partes del reino medio aún no crecen en los árboles. Los Tigres Diablo en busca de alguno deben pasar bastante tiempo buscando, particularmente si desean reclutar a un número de tales sirvientes, y si los candidatos mortales todavía guardan aún algo de integridad, los espectros podrían volverse en contra del Kuei-Jin que los invocó.

Sistema: El Kuei-Jin deberá llevar al pecador en cuestión a un Nido de dragón corrupto. De igual modo, el espíritu que vaya a ser ligado al alma del mortal debe estar presente y atado al servicio del catayano, ya sea por medio de algún ritual o por medio del poder de Moldear Chi del Tapiz. El Kuei-Jin deberá gastar un punto de FV temporal y hacer una tirada exitosa de Carisma + Rituales, con una dificultad igual a la puntuación de la Muralla local, o la puntuación del FV de la víctima, lo que sea mayor.

El Ritual del Bakemono lleva varias horas, y de ningún modo es algo agradable. Incluso los mortales más perversos tienden a pensarlo dos veces cuando una criatura de maldad pura comienza a hospedarse en su alma. Incluso si el mortal no se arrepiente de esta situación, por alguna razón (que a estas alturas es cualquier remedio que no sea morir), las convulsiones y la increíble agonía que acompañan la posesión son realmente terribles, lo que podría hacer que la víctima se resistiera. El lleva aproximadamente una hora, y la parte inicial de la posesión puede llevarse de cuatro a seis horas. La personalidad del Bakemono se manifiesta en su totalidad en un lapso entre tres y siete días. Este tiempo es el más difícil para el Señor de los Duendes, los poderes sobrenaturales del Bakemono comenzarán a manifestarse, pero la voluntad del mortal podría no haber sucumbido aún completamente a la influencia del espíritu maligno.

Si el espíritu utilizado para crear al Bakemono estaba controlado por medio de algún ritual demonológico al momento de la fusión, el goblin suele ser sumiso por naturaleza al demonologista. Debilitado por la unión con el alma del mortal, el espíritu nunca podrá librarse de las ataduras del ritual. Aquellos goblins sometidos por medio de Moldear Chi suelen tener personalidades considerablemente más rebeldes, y un uso generoso de Chi'iu Mu u Obligación es aconsejado para asegurar la lealtad absoluta del Bakemono.



Como regla general, cada 10 puntos de Poder del espíritu, redondeados, permiten al Bakemono manifestar un poder sobrenatural (aparte de la habilidad de absorber daño agravado, que es inherente a la condición del Bakemono en si). Es posible fusionar espíritus con Poder superior a 40 con el alma de un mortal, pero no es aconsejable. Mientras el resultado es por lo general un Bakemono de gran poder, raramente sobreviven durante mucho tiempo. El cuerpo de un mortal no esta hecho para albergar tanta maldad. Un mortal que se convierte en Bakemono no puede tomar el segundo aliento - como un ave de alas rotas, sus almas heridas caen directamente en el avismo del Yomi después de la muerte.

•••• *Convocar al Espíritu Impío*

Con su confianza en los rituales demonológicos, los Tigres Diablo usualmente se ven en la necesidad de tratar con espíritus de algún tipo específico. Incluso en esta era de viajes en jet y comunicaciones en tiempo real, los Demonios Celestiales no pueden darse el lujo de pasarse la no-vida recorriendo la tierra media en busca de de esta entidad demoníaca o aquella. Por medio de Convocar al Espíritu Impío, el vampiro intenta llamar a algún espíritu maligno de algún tipo en particular desde el lugar en donde se encuentre. El proceso puede casi siempre llevarse un tiempo bastante prolongado, y llamar a un Merodeador de los Nexos al propio Nido de dragón es un acto de sabiduría cuestionable incluso para un mandarín.

Sistema: el Kuei-Jin debe armar un altar en un nido de dragón corrupto y llevar a cabo un ritual de invocación cada anochecer para llamar la atención del espíritu en cuestión. Este ritual se lleva al rededor de 10 minutos por noche. Si el tipo de espíritu al cual esta dirigido el ritual se encuentra en la vecindad (a discreción del Narrador), el jugador podrá hacer una tirada de Inteligencia + Rituales (Dif 7) cada siete días. Si el espíritu debe ser atraído de algún lugar lejano, la tirada deberá hacerse únicamente una vez cada mes lunar, por lo general en luna nueva. Las tiradas realizadas en luna nueva reducen su dificultad en 2. Como regla general, el Kuei-Jin puede únicamente solicitar tantos tipos de espíritus como puntos tenga en Rituales.

El numero de éxitos indica que tan pronto el espíritu llegará. Si el espíritu es de tipo ordinario y se obtienen muchos éxitos, podrían atraerse más de uno por medio del ritual. Es absolutamente posible ser demasiado exitoso al Convocar al Espíritu Impío. Los espíritus con identidades únicas pueden también tener suficiente libertad de voluntad como para ignorar la Convocatoria. Además, si el espíritu es muy raro o se encuentra únicamente en lugares demasiado remotos para el vampiro, el Narrador tiene todo el derecho para decidir que el ritual fallará inminentemente sin importar que tanto tiempo éste se haya estado preparando.

RITUALES CHI

•• *Guardia de Ébano*

Al igual que los mortales protegen sus hogares de demonios y otros espíritus malignos, los Diablos también necesitan proteger sus refugios de los mortales. Por medio de este ritual, el Kuei-Jin guarda su refugio con oscuras plegarias e invocaciones a los ministros menos piadosos del cielo. Después de realizar el ritual, los mortales encontrarán alguna razón para no entrar o acercarse al área protegida. La mayoría de los mortales no se dan cuenta de la protección, ignorando las áreas marcadas como si estas no estuvieran allí. Algunos mortales ocasionalmente desarrollan algún tipo de atracción hacia el lugar y deambulan por los limites sin saber que es lo que los atrae, sin atreverse a entrar hasta que la protección cesa. Hay que observar que los mortales "pueden" entrar al área protegida, solo que deciden no hacerlo. Los mortales pueden ser llevados dentro por un Shen, o enfocar su atención inevitablemente a la estructura (digamos, por un monstruo de tres metros que se ve arder en llamas a través de una de las ventanas). En ambos casos, la protección deja de funcionar contra el mortal.



Mientras las oraciones escritas en papel arroz y seda pegadas al rededor del área protegida no pueden ser vistas por los mortales, son bastante obvias para otros shen. Un Tigre-Diablo que realiza este ritual durante un largo periodo de tiempo, atraerá notablemente la atención. Tales señales son declaraciones abiertas del poder del Tigre Escarlata, y estas pueden atraer a sirvientes de los Reyes Yama ansiosos de destruir a un enemigo del Yomi. Otros shen podrían responder también a las plegarias, y el vampiro podría encontrarse llamando la atención indeseable de Hengeyokai locales, hsien y otros shih.

Sistema: El Kuei-Jin debe impartir una bendición de modo ritual la estructura, lo que le lleva aproximadamente 30 mins. Hacerlo requiere una tirada de Inteligencia + Rituales (Dif igual a la Muralla local) y la inversión de ambos puntos de Chi Yin y Yang para proteger el área. La guarda dura tres días por cada éxito obtenido en la tirada, y puede ser restaurada un numero infinito de veces una vez que el tiempo de duración expire.

••••• • *Ritual de Corrupción Celestial*

Los Tigres-Diablo aprecian muchísimo los Nidos de Dragón. Preocupados por sus camaradas Gui Ren, prefieren que tales lugares bullan con Chi oscuro y trabajan a lado de espectros y Kuei. Por medio de este ritual, los Tigres-Diablo corrompen el Ki de un Nido de dragón. Mientras el efecto de este ritual es similar al de liberar al P'o durante la alimentación osmótica, este cubre un area mucho menor y opera de un modo más cuidadosamente controlado.

Estos Nidos de Dragón corruptos son importantes para las practicas del Tigre-Diablo. La mayoría de los rituales demonológicos de los Diablos Celestiales se llevan a cabo en dichos lugares, y en varios casos, estas áreas están naturalmente pobladas de espíritus perversos que los Tigres-Diablo controlan. Los Hengeyokai llaman a estos lugares "Escondites de Cienpiés", y tanto los evitan como los buscan activamente para destruirlos.

Sistema: El Tigre-Diablo lleva a cabo un ritual que le lleva cinco noches. Durante este tiempo, el veneno de cinco animales venenosos deberá ser regado sobre el suelo del Nido, y el ritualista deberá elaborar ofrendas a los Cielos y a los Ministros de la Burocracia Celestial. A la media noche de la quinta noche, el Chi del nido se corta como leche agria. Después viene una tirada de Carisma + Manipulación, con una dificultad igual a la Muralla +2. Por cada éxito obtenido, el Tigre-Diablo de Dharma 6 o superior podrá absorber un punto de Chi Demoníaco del Nido de dragón cada noche.

A diferencia de absorber el Chi de un área que ha sido corrupta, este modo de alimentación no causa estado de Naturaleza Sombra. De cualquier modo, el Nido no puede ser utilizado para alimentarse por osmosis de modo normal; y el Kuei-Jin que absorba más Chi Demoníaco que su puntuación de P'o, corre el riesgo de desarrollar el defecto de Corrupto. Este ritual puede ser utilizado para "purificar" (por decirlo de algún modo) nidos de dragón corruptos por los Reyes Yama, pero únicamente si el ritualista ha dominado el poder de Purificación del Chi'iu Muh.



RITUALES DE LAS GRULLAS RESPLANDECIENTES

•• *Marcando al Criminal*

Las Grullas Resplandecientes, al igual que los Tigres-Diablo, a veces toman en sus manos la tarea de castigar a los detractores. A través de este ritual, la Grulla marca la frente de alguien que cree que es trasgresor con un símbolo. La tinta es la sangre de la propia Grulla mezclada con oro y jade en polvo. Algunas Grullas llevan a cabo este ritual en los perversos mientras estos duermen, y otros utilizan el Prana Yin para aplicarlo sin que estos se den cuenta. Es importante, sin embargo, que la víctima no sepa que está marcada, o de otro modo, podrían remover el símbolo antes que este tenga el efecto deseado.

Sistema: El ritual lleva al rededor de 10 minutos y se hace sobre la sangre, que debe ser suficiente para hacer una marca. La sangre debe entonces ser utilizada antes de la próxima salida del sol. El símbolo Kaja (Kanji) utilizado es invisible a los mortales, pero es perfectamente visible para los Shen, hombres sagrados y mediums. Ya sea visible o no, el signo se deja sentir ante los demás con la idea de lo que este representa (debe ser algo negativo). El símbolo no puede ser detectado por la víctima y se mantiene claro y legible hasta que sea lavado con agua limpia - agua dulce no servirá, como tampoco el agua de lluvia.

Algunos símbolos comunes son los que representan estúpido, violador, ladrón, asesino y similares. Esto usualmente resulta en un +1 a la dificultad en las tiradas sociales pero puede ser mucho más significativo si la persona puede ver la runa o si esta repudia aquello que esta representa. Igualmente, puede no tener consecuencia alguna, alguien en un antro de bribones quienes saben de antemano que el marcado es un violador podrían ni importarles tal circunstancia.

•• *ó* ••• *La Marca del Juicio*

Este rito es una de las herramientas cruciales de la Grulla Resplandeciente que desea castigar al perverso. La grulla prepara una infusión de su propia sangre (un punto de Chi Yang) y finalmente polvo de oro. Esto produce una tinta especial que la Grulla utiliza para marcar la frente de un Kuei-Jin u otro sujeto, un Kuei-Jin en la versión de nivel 2 o cualquier otro individuo en el nivel 3. La marca le da al objetivo cierto aire de malicia, identificándolo como un pecador de modo que otros aparte de la Grulla que le juzguen puedan identificarlo instintivamente. Esta peste invita a represalias de un modo bastante conveniente.

Sistema: La Grulla pasa diez minutos realizando el ritual de la infusión de sangre y oro. La tinta resultante se mantiene potente hasta el próximo amanecer. El puede aplicarla en la víctima mientras esta duerme, o utilizar el Prana Yin para marcar a los objetivos que apenas despiertan sin que estos se den cuenta. Una vez marcados, la víctima exuda una aura ligera pero distintiva de malevolencia, y su jugador sufre una penalidad de +1 en sus acciones sociales hasta que la marca sea lavada. Esto sucede naturalmente en tres días completos o antes si la víctima se lava la frente con agua fresca. Una fuerte lluvia o la transpiración puede también lavar la marca. La marca no da pistas particulares sobre el pecado del marcado, únicamente un presentir de que hizo algo malo.



••• *Inquisición del Magistrado en Plegaria.*

Por medio de este ritual, una Grulla Resplandeciente puede inquirir en la verdad de algún asunto. Al atar al sujeto a una silla (el sujeto puede sentarse voluntariamente) y realizar este ritual de una hora sobre el, el sujeto se vuelve incapaz de mentir. Puede elegir no hablar, y puede hablar de otros asuntos no relacionados con la pregunta hecha, pero mientras esté sentado o atado, no podrá mentir.

Sistema: El ritualista debe pasar una hora realizando el ritual, que involucra el uso de incienso, plegarias golpes simbólicos (o reales) contra el sujeto. La víctima puede ser torturada, sujeta al uso de la disciplina Obligación u otros modos de persuasión para hacerle hablar y el ritual todavía seguirá funcionando. Sin embargo, si deja el asiento, el efecto termina, así que se recomienda atar al sujeto cuando el ritual sea usado en contra de su voluntad. Si el sujeto es un Wan Kuei, podrá realizar su tirada de P'o (Dif 9) para evitar ser controlado mentalmente, y si es torturado, podría entrar en su naturaleza fuego.

••• *La Voz que Compele a la Verdad*

Este ritual es una herramienta clásica de un magistrado Grulla, desarrollado para ayudar en un proceso de interrogación judicial. EL sujeto del ritual debe estar sentado mientras este se lleva a cabo, ya sea voluntariamente o atado de algún modo. Los ancestros de las Grullas usualmente tienen sillas y grilletes hechos específicamente para los interrogatorios de este ritual, pero cualquier cosa servirá, incluso una silla plegable y algunas cuerdas. Una vez que el sujeto se ha sentado, la Grulla realiza el ritual alternando el recitar pasajes clásicos sobre la temática de la verdad y los beneficios de confesar junto con gesticulaciones intencionadas para hacer fluir el Chi del lugar.

Gradualmente el sujeto se siente cortado, casi literalmente de cualquier impulso o capacidad de mentir. En algunos casos, dependiendo de quien realiza el ritual, una nube oscura de vestigios de deshonestidad surgiría excretada del alma del sujeto, o una masa de Chi liquido negro goteando podría formar un charco al rededor de la silla. En otros casos la compulsión es meramente mental y espiritual. Una vez que el ritual ha sido completado, el interrogatorio comienza. El sujeto no puede mentir hasta que se levante de la silla o la compulsión se disipe, como se escribe a continuación.

Sistema: La grulla pasa al menos una hora realizando el ritual, y el efecto dura una hora más un periodo igual a la duración del ritual (es decir, si la grulla lleva a cabo el ritual durante una hora, el efecto durará dos horas, y así sucesivamente). El efecto se disipa instantáneamente si el sujeto se levanta de la silla (ya sea durante o después de llevar a cabo el ritual) o si se le somete por medio de Obligación u otro método sobrenatural para hacerle hablar.

La incapacidad de mentir del sujeto no se traduce automáticamente en una compulsión a decir la verdad. Este puede decidir quedarse callado mientras se le cuestiona, aunque puede ser sometido a cualquier tipo de mundana coerción, persuasión, chantaje o tortura que el interrogador pueda imaginar. El sujeto puede también dar respuestas incompletas, pero no puede mentir o dar impresiones confusas o que pudieran ser mal interpretadas. Un Kuei-Jin sujeto a este ritual puede intentar resistirse (tirando su P'o, Dif 9) y puede entrar en Naturaleza Fuego si es torturado.



••••• • **Purificación del Arroz y el Ajo**

A través de este poderoso y celosamente guardado ritual, un mandarín de la Grulla Resplandeciente puede, por algún tiempo, hacerse realmente sagrado. Aunque se vuelve frágil en este estado, estará bendito. Las criaturas de perversión no podrán estar frente al vampiro, y su contacto físico les causará un grave dolor. Se dice que aquellos en este estado que enfrentan al Ojo del Cielo ascienden directamente al cielo. Por supuesto, no hay evidencia real de esto. Con el cambio de Era, este ritual se volvió más y más difícil, hasta que finalmente dejó de funcionar a principios del siglo XVIII.

Sistema: La Grulla debe remover sus órganos internos, a excepción de el corazón, el diafragma y los pulmones. Hacer esto siguiendo el ritual adecuado lleva al menos 10 éxitos acumulativos en una tirada de Inteligencia + Medicina (Dif 8). Se permite hacer una tirada por hora, y el proceso debe ser terminado al amanecer. Obviamente, el vampiro no puede realizarlo por si solo.

En lugar de sus órganos ausentes, el cuerpo del vampiro es rellenado con arroz fumigado con el más caro de los inciensos y dientes de ajo en los que se han tallado oraciones a los budas y a los ministros del Cielo. Este proceso le causa al vampiro tres niveles de daño letal que no podrán ser curados ni absorbidos hasta que las vísceras del vampiro sean colocadas nuevamente en su lugar. Tallar los dientes de ajo requiere 50 éxitos en una tirada de Destreza + Artesanía (Tallado) (Dif 8), aunque se puede utilizar ayuda, siempre y cuando los ayudantes se purifiquen de manera correcta durante el ritual.

El vampiro debe entonces mantenerse despierto, meditando, durante las horas de luz de día. Esto requiere tres tiradas de Resistencia + Meditación: uno con dificultad de 7, otro con 8 y el ultimo con 9. Si las tres tiradas tienen éxito, el jugador hace una tirada como si fuera una ocasión de iluminación Dhármica. Si el P'o tiene éxito, el vampiro inmediatamente muere la Muerte Pequeña debido a los traumas físicos y espirituales experimentados por causa de un acto de ceguera. Es tradicional quemar el cuerpo después de tales fallos.

Si el vampiro tiene éxito en su tirada de Dharma, inmediatamente gana una forma de Fe Verdadera. El jugador puede tirar un número de dados igual a la mitad de su nivel de Dharma (redondeado a la alza) para repeler criaturas de maldad como si el vampiro tuviera el primer nivel de la Fe Verdadera de Occidente. El vampiro no requiere el uso de un símbolo sagrado para repeler criaturas malignas, aunque deberá orar, gesticular o de algún modo indicar su desagrado. El toque del vampiro causa un nivel de daño agravado a seres malvados, además del daño normal mano a mano que se pueda aplicar. Obviamente, la Fe del vampiro no le afecta a si mismo.

Este efecto dura hasta que el jugador falla una tirada de Naturaleza del alma. Mientras se encuentre en este estado, el vampiro no puede realizar alquimia interna (ya que no tiene órganos internos) y puede alimentarse únicamente de aliento o por medio de osmosis, ya que el vampiro no tiene estomago. Además, en este estado, el vampiro no puede emplear u obtener Chi Demoníaco.

••••• • • **Nombrando al Ancestro**

En las primeras edades, cada Dharma tenía su propia versión de este ritual, usualmente llamada Coronando al Ancestro. Ahora solo las Grullas practican este de modo regular, y los otros Dharmas simplemente llaman a un maestro de rituales Grulla cuando desean realizarlo en uno de los suyos. La única excepción notable a este ritual es la Bienvenida del Penangallan, el ritual realizado por la Corte Dorada por miembros de la secta de las Brazas Ardientes de los Tigres Diablo y la secta de las Flores Sangrante de Pasión de los Dragones Azotadores.



Un ancestro Kuei-Jin sostiene una posición como autoridad espiritual al igual que un papel institucional, y la preocupación de las Grullas de un liderazgo correcto les mueve a probar que el candidato para ser nombrado ancestro cumple con los requisitos necesarios. Los detalles del ritual varían de una secta a otra; a continuación se ve una versión común practicada entre las Cortes Augustas del Quincunx.

Sistema: El candidato debe primero durante el transcurso de cinco noches, componer un poema o memorial sobre cada uno de los cinco caminos del Gran Principio y luego mostrarlo en una misiva a los examinadores. Cada noche requiere una tirada de Dharma + Academismo para escribir el texto y una tirada de Dharma + Expresión para el discurso, todas con una dificultad de 7. Si hay provocadores o detractores, hacer una tirada opuesta para representar un esfuerzo de distraer al candidato (generalmente Astucia + Expresión o Manipulación + Intimidación) contra la tirada de escritura o lectura del candidato, lo que requiere al candidato más éxitos que los del Provocador. Los modificadores ordinarios para tiradas sociales aplicables son los de diferencia de Dharma de los personajes involucrados.

El candidato debe entonces mantener una vigilia de 24 horas en un lugar elegido por los mandarines de la corte. Este no puede ser bajo luz solar directa, pero puede requerir que el candidato enfrente ambientes terribles o confusos. La tirada normal y el coste para mantener la vigilia durante el día se aplica de modo común, requiriendo una o unas más tiradas de FV con Dif 7 al enfrentar distracciones poderosas. Se sabe que la Corte de la Flama en Hong Kong envía candidatos a volar aviones a baja altura hasta acercarse a un punto reducido de espacio al final de un tramo de pista en un aeropuerto local (de día).

Finalmente, el candidato debe pelear y derrotar a tres discípulos o Jina de entre los rangos de la corte, todos al menos de dos siglos desde su Segundo Aliento. La tradición permite cualquier arma cuerpo a cuerpo para los retadores, mientras el candidato solo puede utilizar sus habilidades y disciplinas. Debe someter a sus atacantes, que le atacarán simultáneamente. La mayoría de las cortes permite la muerte de un contrincante, pero adjudican más muertes como evidencia de la falta de un rango adecuado en los recursos del candidato para responder a tal tipo de crisis.

Un candidato que pasa todas estas pruebas queda confirmado ante la corte. Una noche de bendiciones y celebraciones se da a continuación, después de la cual el ancestro obtiene los siguientes beneficios:

*Puede acumular cinco puntos más de Chi Yin y Yang dentro de su cuerpo que el permitido por su Dharma le permite normalmente.

*No podrá entrar voluntariamente en Naturaleza Fuego, pero recibe un bono de -2 en la dificultad en todo esfuerzo para resistir un estado del alma negativo.

*Puede utilizar Chi Demoníaco para activar sus Artes Demoníacas y quemar Chi Demoníaco puro sin tener que hacer tiradas para resistir entrar en Naturaleza Sombra. El Viento Negro aún requiere tiradas cada turno, pero los beneficios anteriores bajan su dificultad a 6.

Estos beneficios duran incluso si el Ancestro pierde su nivel de autoridad. Únicamente la transfiguración en Akuma u otra transformación del alma comparable pueden removerlos.



RITUALES DE LA CANCION DE LA SOMBRA

Li es una palabra que significa de manera simultanea "ritual" y "principio universal". Aparentemente, los Li a continuación son ejercicios de enseñanza (que ilustran sobre las propiedades del Yin) más que contemplar una finalidad propia de si mismos, pero mientras la enseñanza se desarrolla, se vuelven más útiles.

El Dharma de La Canción de la Sombra esta conformada por un amplio rango de académicos, filósofos, doctores y sagas. Ningún otro Dharma pone tanto énfasis en recolectar, y comprender a fondo, conocimiento de cualquier tipo. Cuatro de los ocho principios de la Canción de la Sombra aluden a la acumulación de conocimiento, verdad y comprensión. No es de sorprenderse, entonces, que las Flores de Hueso utilicen rituales de modo más regular que los otros Dharmas.

Mientras las Flores de Hueso estarán dispuestas a compartir el conocimiento de estos rituales con los seguidores de otros Dharmas, la probabilidad de que otro Kuei-Jin sea capaz de resolver con éxito los complejos acertijos por medio de los que estos rituales son transmitidos es bastante remota. Hacerlo requiere una tirada de Inteligencia + Enigmas (Dif 7) o Inteligencia + Ocultismo (Dif 9), además que debe ser probado sólo después de semanas de estudio. Aún si el vampiro resuelve el acertijo y aprende el Li, no será capaz de transmitirlo a otros. Intentar explicar las técnicas del ritual sin acompañarlo con Koans es como intentar enseñarle a alguien como ser francotirador con una pistola de juguete.

•• *Armonía con la Noche*

Una de las primeras cosas que Kuro Sama enseña a sus estudiantes es como sintonizarse con el "no esencia" del Yin que no puede ser escuchado, visto o sentido. Este ritual convierte a la Flor de Hueso en un el más furtivo de los furtivos, permitiéndole caminar a través de la nieve sin dejar rastro o correr a través de hojas secas in producir sonido alguno.

Sistema: El Kuei-Jin medita durante 20 minutos para traer su mente y cuerpo en una alineación con el principio del Yin. El jugador entonces tira su puntuación de Yin (Dif 6). Por el resto de la escena, recibirá un numero de éxitos automáticos en todas sus tiradas de Sigilo iguales al numero de éxitos obtenidos en su tirada de Yin. Esto comúnmente tiene como efecto que el vampiro sea imposible de detectar a menos que haga algo extremadamente obvio, como matar a alguien frente a una audiencia o gritar en el oído de alguien a todo pulmón.

••• *Beso de Aceite de Hueso*

Por medio de este rito, el Danzante de Hueso puede hacer que un fantasma se enamore de el. El efecto es bastante fuerte, y para la duración de este rito, se utiliza una de las fuerzas principales que motiva al fantasma. El vampiro debe realizar este ritual durante varias horas sobre una pequeña vasija del llamado "aceite de Hueso", que es cuidadosamente destilado bajo la luna llena utilizando huesos, hongos alucinógenos y otras elecciones favoritas encontradas en los cementerios.

Debe aplicar este aceite en sus labios y besar al fantasma. El beso no necesariamente debe ser voluntario, puede ser robado o forzado, pero debe ser en los labios. El amor nace y crece con la luna, terminando en la luna nueva después del beso. Los fantasmas son bastante astutos en lo que a este poder se refiere, que es utilizado regularmente por Danzantes de Hueso ansiosos de la compañía o el Chi Yin de los muertos. Utilizar este poder contra alguna conexión poderosa del gobierno de los Manantiales Amarillos es absolutamente no recomendable.



Sistema: El vampiro debe hacer una tirada de Inteligencia + Ocultismo (Dif 8) para destilar el Aceite de Hueso. Después de ser besado, el fantasma tira su FV (Dif 9), o sentirse profundamente atraído al Vampiro. Entre más éxitos obtenga el vampiro en su tirada de Inteligencia + Ocultismo, mas fuerte será la atracción. Un éxito indica que el fantasma anhela al vampiro; tres éxitos indican que el fantasma está perdidamente enamorado y cinco éxitos indican que el fantasma hará cualquier cosa que el vampiro le pida, movido por un profundo e irremediable enamoramiento.

Para el caso de los Wraith, el fantasma gana una Pasión de Amor (el vampiro que lo ha besado) igual al numero de éxitos obtenidos en la tirada. Un recipiente contiene suficiente aceite para un solo beso, aunque algunas Danzantes de Hueso cargan un buen arsenal de esta poción consigo.

••• *La Bolsa Negra de Seda*

Aunque se considere retractable, a veces es necesario introducir a un individuo al poder del Yin de un modo más directo y literal. Cuando se lleva a cabo de modo correcto, este ritual imbuye los órganos del sujeto con Yin, dejándolo totalmente insensible. No puede ver, escuchar, oler, saborear o sentir. Dones y Disciplinas no pueden ser utilizados para ver más allá de esta negación. Se sabe que algunas Flores de Hueso utilizan este ritual sobre si mismos para entender más profundamente la naturaleza del Yin.

Sistema: El Kuei-Jin obtiene una pieza de Jade negro y graba el nombre del objetivo en ella. Activar los efectos requiere que el jade sea colocado dentro de una bolsa gruesa de Seda que contenga arena negra volcánica y un pez abisal seco (para simbolizar la profundidad del océano). El jugador tira entonces inteligencia + Rituales. El efecto del ritual dura una escena por éxito si se hace teniendo al objetivo dentro de rango visual o un turno por éxito de otro modo. Individuos con dos o más puntos sobre la Percepción del ritualista no son afectados, pero sienten el intento del conjurador.

••• *Donando la Mascara de Perfección*

Este ritual permite al Ch'ing Shih poner de lado su forma horrenda inducida de Yin, utilizando en su lugar una versión perfecta y serena de su propia apariencia. Cuando acuden a eventos de gran formalidad, todos los Ch'ing Shih que conocen este ritual lo utilizan. Pocas cosas son tan macabras como una asamblea de Kuei-Jin Enmascarados en Perfección. Algunos en el Quincunx rumoran que tales agregados son de Mal Joss (mala suerte), pero los Ch'ing Shih tienen tanto poder en el Quincunx (y de modo más inminente en las Cortes Verdes), que permitir que tales rumores alcancen sus encogidos oídos negros sería una gran desgracia.

Sistema: Primero, el Ch'ing Shih se alimenta de Chi hasta saciarse. Luego busca una línea de dragón poderosa en Chi Yang y se imbuye con suficientes lágrimas de la Reina Escarlata para contrarrestar su apariencia cadavérica. El jugador entonces hace una tirada de Percepción + Rituales (Dif 7). Por cada éxito, el Ch'ing Shih gana una noche de apariencia perfecta. La apariencia del Kuei-Jin se vuelve una ideal, aunque extremadamente pálida versión de su apariencia cuando vivía. Ni una arruga, imperfección o asimetría se manifiesta en la Mascara de Perfección, y el Ch'ing Shih tiene, durante el efecto del ritual, una apariencia parecida al Jade blanco. Cualquier Kuei-Jin versado en los caminos del Yin (con 4 puntos o más en Prana Yin o Shintai de Hueso o que conozca el Li) Reconoce los efectos de este ritual. Trata al Ch'ing Shih como si tuviera apariencia de 4 mientras dure el efecto. Este ritual se puede realizar una vez por ciclo lunar (esencialmente una vez al mes).



•••• *Leyendo las Hojas de la Sabiduría*

Los Danzantes de Hueso suelen utilizar métodos de lectura de la fortuna para adivinar los significados profundos de algún asunto. Por medio de este ritual, el Danzante de Hueso utiliza la bibliomancia (adivinación por medio de libros) para leer el futuro y encontrar el verdadero significado de alguna situación.

El vampiro lleva a cabo el ritual durante 15 minutos sobre un rollo o libro que será utilizado en la adivinación, abre o desenrolla el texto en algún lugar al azar y, con sus ojos cerrados, coloca su dedo en alguna línea o símbolo. Tradicionalmente, el libro debe estar escrito en Kaja (Kanji), siendo el Chi Chuan el texto más comúnmente utilizado. Otros libros también son utilizados, incluso algunos escritos en lengua de mortales, pero ninguno ha ganado tan amplia aceptación como los Comentarios de Chi.

Sistema: El vampiro realiza el ritual durante 15 minutos y abre el libro, colocando su dedo en uno o más símbolos con sus ojos cerrados. Estos símbolos se transforman en el oráculo. El jugador tira Astucia + Enigmas para comprender su significado. Un éxito indica que el vampiro tiene un sentir general, tres éxitos indican una buena lectura, y cinco indican una excelente interpretación, con un mensaje claro y algunas visiones inesperadas acerca de la situación.

Hay que señalar que utilizar este ritual para encontrar la respuesta a un Koan o un acertijo enseñado destruye el verdadero motivo de este, el punto de tales acertijos no es el de encontrar una respuesta, sino llevar a cabo el proceso de encontrarla. En el mejor de los casos, adivinar la respuesta dejará al acertijo sin valor alguno. En el peor de los casos (si, por ejemplo, el estudiante es reprendido por su mentor por tratar su iluminación de un modo tan condescendiente) puede resultar en un acto de ceguera.

••••• *La Grata Aceptación del Muy Reverenciado Regalo del Loto Floreciente.*

Las Flores de Hueso se muestran agradecidos cuando se les otorga el conocimiento que buscan y se sienten fríamente desilusionados cuando no es así. Ya sea que la Flor de Hueso solicite la información de modo incorrecto, sin embargo, bien podría tratar de sacar el conocimiento de la mente de alguien que sí lo sabe a través de este ritual. Al final de ritual, la Flor de Hueso "recordará" tal conocimiento mientras este se escapa para siempre de la mente que alguna vez lo albergó en su mente.

Sistema: El Kuei-Jin debe estar en la misma habitación donde se encuentre el objetivo, quien debe estar conciente. Si el objetivo se encuentra deambulando y no está preparado especialmente para el ritual, la dificultad de la tirada será de 8. Si el objetivo se encuentra boca arriba con su cabeza dirigida al oeste, la dificultad se reducirá a 6. El jugador entonces hace una tirada de Percepción + Ocultismo, y por cada éxito obtenido la transferencia de información será más completa.

- 1 Éxito Una leve noción del conocimiento deseado
- 2 Éxitos Una comprensión casi completa, aunque pueden faltar algunos detalles.
- 3 Éxitos El conocimiento que se buscaba
- 4 Éxitos La información más algunos hechos relacionados de modo vago
- 5 Éxitos La información y cualquier cosa remotamente asociada



El ritualista puede tomar una parte específica de información ("¿Donde has visto a Li-Tsang, el depredador de Shangai?") o algún área particular de Conocimiento (Finanzas, Ocultismo, Ciencias). Si el vampiro roba el conocimiento, gana un punto en la habilidad por cada dos éxitos obtenidos hasta un límite de la puntuación del objetivo en dicha área de conocimiento. Estos puntos desaparecerán a razón de un punto cada semana, [pero el jugador podrá comprar dichos puntos invirtiendo experiencia a un costo de la mitad (1x punto)] Esto funciona únicamente si la víctima tiene más puntos de dicho conocimiento que el ritualista. Cuando el ritual termina, la víctima pierde tantos puntos de Conocimiento como le hayan sido robados, aunque podrá aprenderlos de nuevo en alguna ocasión futura. No se pueden adquirir Talentos o Habilidades de este modo.

••••• • *La Cacería Justa*

Los Danzantes de Hueso, al igual que las Grullas Resplandecientes, guardan la santidad de los ancestros. Sin embargo, a diferencia de las Grullas, no suelen actuar de modo directo contra aquellos que denigran o ignoran a los ya fallecidos. En vez de ello, permiten que los espíritus del Mundo Yang se hagan cargo de tales situaciones por sí mismos.

Este rito marca al objetivo para llamar la atención de los Kuei, fantasmas malignos y otros espíritus impuros del Yin. El efecto exacto varía, pero este puede incluir enfermedades desgastantes de naturaleza fantasmal, terribles pesadillas enloquecedoras o simplemente una muerte terrible e inexplicable a manos de un asesino brutal invisible. Los Danzantes de Hueso no infligen este castigo ligeramente, sino que lo reservan únicamente a aquellos que cometen serios actos de iniquidad, profanar una tumba o la capilla de un ancestro, quemar librerías y perseguir a legítimos académicos y buscadores de conocimiento.

Sistema: Este ritual debe realmente marcar a la víctima en su hogar con una mezcla de Aceite de Hueso, tierra de cementerio y las cenizas de una denuncia cuidadosamente escrita de los crímenes de la víctima. Con suerte, este ritual es lo suficientemente lento y sutil como para ser realizado bajo el refugio de la Luna Amortajada (Prana Yin).

El efecto real varía dependiendo del tipo de espectros y Kuei que sean atraídos por la víctima, pero ser objetivo de varios fantasmas perversos no es algo agradable. Plegarias y magia pueden mantener a los fantasmas al margen del área, pero esto solo los irrita más. La marga se mantiene, incluso en la muerte, y si la víctima muere y llega a los Manantiales Amarillos, su existencia será por siempre atormentada por la depredación de los espíritus malignos del Yin. El único modo de remover la marca de la Cacería Justa es expiando el mal hecho, cuya naturaleza general es capaz de ser adivinada por cualquier médium o exorcista (aunque sea por los iracundos insultos pronunciados por los fantasmas malignos que rodean a la víctima). De otro modo, el sujeto estará a merced de la maldad sobrenatural invocada en retribución a su (probablemente muy breve) vida.

••••• ••• *El Portal de Desgracia*

Este ritual no solo permite al personaje entrar al Yomi, sino que le permite decidir a cual infierno desea visitar. También le otorga un control limitado sobre en que lugar del infierno desea aparecer, pero ello, en la mayoría de las ocasiones, es determinado por el Rey Yama. Este ritual es extremadamente secreto, al igual que aquellos que lo practican.

Sistema: El vampiro busca el lugar más profundo posible (un sótano, un pozo o una cañada), inscribe el ritual completo en los muros del lugar, sacrificando tres víctimas Kuei-Jin e invocando el nombre del Rey Yama a cuyo reino se desea ingresar. El jugador entonces gasta un punto de Chi Yin y uno de Yang y tira Inteligencia + Rituales (Dif 9). Incluso un solo éxito indica que la petición ha sido otorgada por el Rey Yama y se logra acceder a su infierno. Con que propósito, sin embargo únicamente es sabido por el Rey Yama.



RITUALES DE LOS DRAGONES ASESINOS

RITUALES DE EXISTENCIA COTIDIANA

Los Dragones Azotadores utilizan rituales para conmemorar eventos cotidianos más que otros Kuei-Jin. Si no pueden regresar algo de energía a la creación de por medio de un proceso natural, entonces pueden intentarlo por medio de oraciones y ofrendas. Al hacerlo, agradecen al proceso por el cual se sustentan y crecen en iluminación, mientras tratan de pegarse como garrapatas a la vida. Ciertamente La Danza del Dragón Azotador es en sí mismo un ritual, la grande y agitada danza de la existencia misma uniendo un instante con el próximo, y trazando al mundo en cada uno de sus incontables movimientos. Un Dragón Azotador debe luchar por convertir cada ritual que realiza en una pequeña parte del gran ritual personal del mundo. Cuando esto sucede, y el espíritu del Dragón Azotador revolotea perfectamente con la furiosa armonía de la naturaleza, alcanza el estado del bodhisattva y alcanza el final de su camino de regreso. Los tres rituales siguientes son sabiduría ritual del reconocer acontecimientos importantes, más que de actividades mágicas.

El Ritual Más Grande de todos

El ritual más grande de todos entre los Dragones Azotadores era la recitación de la Madre de las Mil Grullas, un Sutra conocido como *El Esparcimiento de las Semillas*. Cuando se sentaba con sus discípulos y les revelaba las doctrinas del Dharma en un modo abstracto, le daba algo de sí misma a cada Dragón Azotador que le siguiera. Para ellos, ella no les daba únicamente la senda de iluminación, sino libertad para encontrar su propia senda mientras les leía la senda del Dharma. Como una tigresa amamanta a sus cachorros, igualmente la Madre de las Mil Grullas compartía su iluminación. Este es el más grande acto de magia que cualquier miembro del Dharma haya alguna vez realizado.)

• *Saludando al Sol*

Para los Dragones Azotadores, no hay visión más sagrada que el rostro del sol. El eterno símbolo de la infinita benevolencia de la Augusta Personalidad del Jade, el sol trae vida y luz al mundo. Sin su brillo, el Tapiz se debilitaría y moriría. Antes de retirarse del día, cada Dragón Azotador fiel realiza este ritual para saludar al sol que regresa al mundo. Naturalmente, este "simple" ritual involucra exponerse ante la fuerza destructiva del sol, lo que lleva al extremo de probar la dedicación de un verdadero Dragón Azotador.

Sistema: Para saludar al sol, el Dragón Azotador asume una postura de meditación, con el rostro al este, y comienza a centrarse mientras el cielo se ilumina. El fin es alcanzar un estado de armonía interna y vaciedad mental mientras el sol despunta por el horizonte, de modo que la gloria del Ojo de los Cielos puede ser apreciado por una conciencia libre de distracciones mundanas y preocupaciones. Varios Dragones Azotadores intentan mantener esta postura hasta que el sol haya salido por completo, pero se permite al vampiro regresar a su guarida después de un tiempo de tres latidos de un corazón mortal. Los Dragones Come-Huesos que están permanentemente desequilibrados al Yin usualmente sufren dificultades espirituales por su incapacidad de realizar este importante ritual. Este ritual no tiene efectos directos, pero el Dragón Azotador usualmente experimenta el dèn mientras reflexiona en experiencias recientes mientras lleva a cabo el prelude de su meditación.



• *Plegaria para Tomar la Vida*

Ser un Muerto Famélico es ser una Aberración. El Kuei-Jin bebe vida y no da nada a cambio al Gran Ciclo. Este estado es tolerable únicamente porque el Cielo lo ha decretado como un castigo. Cuando el Dragón Azotador consume a una criatura para mantenerse, se ha causado una deuda que nunca podrá pagarle al mundo entero. En reconocimiento de esta deuda, el vampiro ofrece plegarias al espíritu de la criatura caída y a los Cielos, que le han permitido al vampiro continuar con su existencia, aún a tan grande precio para la creación.

Sistema: El ritual debe ser realizado entre los primeros tres días en que el vampiro haya matado a un mortal. Si el Dragón Azotador no puede realizar el ritual por sí misma, debe encontrar a otro vampiro que lo lleve a cabo en su lugar. El ritual en sí es bastante simple, consistiendo en una plegaria de una hora seguida por ofrendas de comida, vino y papel a los dioses y al espíritu del difunto, y quemando varias tiras de papel con oraciones escritas convenciendo al Cielo para que sea especialmente benevolente con la víctima.

No hay un beneficio directo en realizar este ritual. Sin embargo, un vampiro que falte en sus responsabilidades hacia sus víctimas puede encontrarse en un momento de ceguera debido a su falta de respeto. En sí no hay nada en el ritual que demuestre que las ofrendas y las oraciones son para pedir perdón al espíritu de las víctimas, los Dragones Azotadores demuestran muy poca lástima al alimentarse. Ciertamente, ellos tienden más a matar a la víctima que cualquier otro Kuei-Jin, puesto que ellos ven esto como su parte dentro del ciclo.

• *Ritual para Dar a Luz.*

Los Dragones Azotadores, particularmente los de la secta de las Flores Sangrantes de Pasión, concuerdan en el hecho de que poder traer nueva vida al mundo es un regalo de los Cielos. Aún cuando no respiran ni retribuyen al mundo de algún modo normal, los Dragones Azotadores al menos pueden reproducirse. Aún cuando sus hijos aún son criaturas semi muertas, también están semi vivos, más aún que un Kuei-Jin. De tal modo valora un penagallan esta experiencia que ninguno puede alcanzar este rango sin haber dado a luz.

Sistema: Con este ritual la Kuei-Jin da a luz a un Dhampiro, y es un evento de celebración. La vampiresa medita en los dolores de parto, utilizándolo como un recordatorio del dolor del Yomi. También reflexiona en la belleza áspera de la vida; que en el corazón de tan maravilloso evento hay agonía, y que el joven entra al mundo gritando y cubierto de sangre. Así es la naturaleza de la vida de modo ilustrado. Este ritual no tiene un efecto directo, pero varios Dragones Azotadores experimentan el dên durante el proceso de dar a luz, un evento hecho más bien para el uso de este ritual.

RITOS GENERALES

•• *Sintiendo la Enfermedad de la Tierra*

Este ritual le permite al Dragón Azotador encontrar el poder que corrompe las fuerzas naturales de una área. Al entrar en un estado meditativo y pensando sobre ello, el Dragón Azotador se sintoniza con las fuerzas naturales. Podría toparse con la fuente de la enfermedad durante una caminata bajo la luz de la luna, puede recibir presagios en sueños proféticos o puede sentirse movida a describirlo por medio de caligrafía o pintura. Depende de algún modo del vampiro, a veces por las circunstancias o a veces por alguna oportunidad ciega.



Sistema: el vampiro medita y se abre como un conducto a las fuerzas naturales, y el jugador hace un tiro igual a su nivel de Dharma (Dif 8). Si el vampiro realiza su meditación bajo la influencia de la No Mente (Interiorizar), la dificultad se reduce a 6. Un éxito le permite decir si es que hay un problema. Tres éxitos le permiten tener una sensación general de la situación, y cinco o más la conducen al problema en una forma bastante clara.

La maldad a sentir debe ser tanto poderosa como pobremente oculta, ya que el rito en si es débil. Males menores (como el dispersado por un bakemono o una persona perversa) o cuidadosamente escondidos (como los que son liberados por un Rey Yama y sus grandes akuma sirvientes) son mucho más difíciles de ser encontrados. Lo único que el Dragón Azotador podría aprender de ellos es que están de algún modo fuera del alcance de el ritual. La enfermedad debe también ser sobrenatural. A diferencia de lo que algunos Confucionistas sostienen, algunos desastres simplemente suceden. Este ritual no detecta la razón de una sequía y enjambres de insectos y similares que son parte del ciclo natural.

•••• *Hablar con las Bestias Locales*

Este ritual es de algún modo similar al Sentir de la Enfermedad de la Tierra pero tiene una capacidad mayor para ser aplicado. A través de este ritual, el Dragón Azotador hace una petición formal para una audiencia con algunos miembros importantes del reino animal local. El ritual debe ser realizado en luna nueva, y el encuentro toma lugar en la próxima luna llena, en el lugar donde el ritual haya sido llevado a cabo.

Dentro de la ciudad, el ritual invocará a los príncipes y las princesas de las ratas, dignatarios y embajadores de las palomas, a los altos rangos magistrados de los gatos y los barones feudales de la población local canina. En áreas silvestres, uno puede esperar cualquier tipo de criatura, al conde de los jabalíes locales, al sumo sacerdote del monasterio de los venados e incluso a los reyes-bandidos de los lobos y a los rajahs de los tigres. Además, si hay algún lugar sagrado de los Xiong Ren, su guardián sentirá el llamado y conocerá su origen, así que la petición para la audiencia probablemente atraerá algunos de los cambia-piel locales, de haber algunos en la cercanía.

Las circunstancias en las que un vampiro podría realizar el ritual varían. Algunos Dragones Azotadores mayores atienden a una corte cada estación o cada año para asegurarse que las cosas en sus territorios se mantienen en calma. Más comúnmente, este ritual es utilizado durante tiempos de necesidad para obtener información o alianzas con animales.

Sistema: El Dragón Azotador lleva a cabo el ritual durante tres horas continuas bajo la luna nueva, y el jugador tira Carisma + Trato con Animales, con una dificultad igual al grado que el Dragón proceda con rectitud. Un lenguaje digno, ropas formales y bastantes ofrendas de comida a la población animal del lugar le hará proceder con una dificultad de 4 o 5, mientras que un vampiro desnudo, con olor a sangre y en forma del Shintai Demonio le daría una dificultad de 8 o 9 mínimo.

El numero de éxitos que el jugador obtenga indican que tan concurrida será la reunión. Un éxito indica que pocos de los dignatarios de bajo rango atenderán a ella, tres éxitos logran una reunión de éxito innegable, mientras que cinco o más éxitos producirán una gran celebración. Los animales invocados deberán ser alimentados y entretenidos propiamente, aunque predadores y presas generalmente pondrán de lado su antagonismo para comportarse como invitados cortes. Estos embajadores le contarán al ritualista sobre situaciones locales que pudieran necesitar la intervención de un espíritu fuerte como el Dragón Azotador, y en retribución, proveerle la ayuda posible en algún asunto de interés para el vampiro. Este es un trato recíproco, el Dragón Azotador puede esperar recibir tanto como da.



Si algún Xiong Ren aparece, no suele alegrarse al darse cuenta que su trabajo como guardián del lugar esté siendo usurpado, y podría tener un impacto negativo entre los convocados si desean hacer aparición en su forma de guerrero. Sin embargo, un anfitrión con fuerte gracia social podría ser capaz de convertir la velada en un éxito arrollador. Un anfitrión con habilidades sociales pobres podría no sobrevivir para ver el final de la velada.

••••• **La Mascara de Aliento**

El deseo más grande del Dragón Azotador es regresar a la vida. Por medio de este rito, los ancianos Dragones pueden (hasta cierto punto) vivir de nuevo. A través de una gran preparación del ritual, el Dragón Azotador puede caminar a la luz del día y experimentar drogas, sexo y alcohol como lo haría un humano normal.

Las resacas son el precio y el increíble carácter adictivo del proceso. Algunos materiales para el ritual pueden ser encontrados únicamente en el Mundo Yang y en los Reinos Yomi, otros como el cuerno de rinoceronte, deben ser comprados con mercaderes de la Ruta de la Seda, que los traen del otro lado del mundo. El precio de pequeñas dosis incluso es suficiente para dejar los bolsillos de los mandarines más ricos bastante livianos. Incluso aquellos que pueden pagarlo pronto no pueden ya debido a que, después de probar el aliento de vida una vez, hay pocos que se puedan negar a una segunda vez y a una tercera y sucesivamente. Tal como sucedía con aquellos que consumían el Chi de los hsien, cientos de años de iluminación pueden desplomarse en unos pocos meses de adicción.

La existencia de este ritual es bien conocida entre los Dragones Azotadores, al menos en forma de rumor. Los ancianos que lo conocen no están dispuestos a enseñarlo a aquellos no suficientemente sabios para utilizarlo como una herramienta hacia la iluminación y no como un bache para evitarlo. Ciertamente, varios ancianos rechazan el uso de este ritual en lo absoluto y lo ocultan muy celosamente. Los frenéticos intentos de algunos jóvenes mandarines para obtener este ritual, ostentosamente con el propósito de alcanzar la iluminación, son por lo general tristes de contemplar, y este solo ritual ha causado más dolor para el Dharma que todos los demás combinados.

Sistema: A diferencia de otros rituales, este puede ser realizado sobre un Wan Kuei por otro vampiro o sobre el mismo Wan Kuei. El sujeto debe estar permanentemente desequilibrado al Yang para que este ritual funcione, y el ritualista debe tener al menos cuatro puntos en Ciencia y en Ocultismo para llevar a cabo el complejo proceso de mezclar los varios ingredientes para la poción. Esto requiere una tirada de Inteligencia + Ocultismo (Dif 8). Los ingredientes deben ser bebidos en el amanecer siguiente, y los efectos duran desde el amanecer hasta el anochecer.

Mientras el ritual mantenga el efecto, el vampiro estará vivo nuevamente. No podrá utilizar Disciplinas, no podrá gastar Chi, no tendrá acceso a sus poderes innatos ni podrá absorber daño agravado. El P'o aún susurrará en su oído, y aún estará propenso a la Naturaleza Sombra (aunque su Hun disfruta de un bono de -1 en su dificultad), pero será inmune al fuego y a la Naturaleza Ola. En su mayor parte, será un mortal normal. Si es asesinado, sufrirá la Muerte Pequeña, sin importar la causa. Los vampiros que han estado expuestos a este ritual deben hacer una tirada de FV (Dif 9) para tratar de evitar experimentar nuevamente la Mascara de Aliento.



RITOS DE INTENCIÓN MÁGICA

Aunque los Dragones Azotadores son criaturas de actividad ritual, no se limitan a un comportamiento de rituales cotidianos, varios de estos rituales guardan un gran poder oculto. Los siguientes rituales son exclusivos del Dharma, y la mayoría son guardados como secretos de la fé. Son enseñados únicamente a miembros confiables de la secta.

••• *El lazo Sagrado de Seda para Atar Espíritus Yang*

Los Dragones Azotadores de la secta del Relámpago de Los Mil Rostros usualmente tienen congresos con espíritus y elementales. Estos vampiros viven en contacto cercano con cortes urbanas de espíritus, y actúan como azotadores de estos lugares, consumiendo espíritus corruptos o negligentes. Estos Kuei-Jin usualmente ejecutan su poderío sobre otros espíritus menores del dominio tecnológico, pequeños elementales de datos, poderes atómicos o complejos panal. Algunas veces atan a estas criaturas para usarlos en talismanes, que requieren de este y también del ritual de Fabricación del Instrumento Elemental también. En otros tiempos, solían ser usados como valets, sirvientes y guardias, y dicha servidumbre requiere únicamente de este ritual.

Un hechicero que utiliza este ritual puede estar seguro de la lealtad de sus sirvientes. Los espíritus que son atraídos por tal se comportan mansa y fielmente, llevando a cabo las ordenes del hechicero a su máxima capacidad. La orden del ritualista es algo real. No puede ser simplemente ignorada o dejada para después, ni aún por una orden de un espíritu superior, ya que el poder del hechicero emana directamente de donde los espíritus superiores también lo adquieren. Un espíritu de menos de 90 en poder es incapaz de liberar al espíritu controlado ni puede adjudicarse la autoridad sobre el espíritu menor tampoco.

Sistema: Colocarle el lazo a un espíritu es un ritual bastante complejo, y no puede ser realizado sin una previa preparación. Ello incluye un bracero encendido y cierto numero de objetos ceremoniales (campanas, incensarios etc.), así que utilizar el ritual en contra de espíritus hostiles es imposible- el Kuei-Jin no es capaz de golpear su gong para subyugar al espíritu a un ritmo determinado mientras esté siendo atacado por los poderes del espíritu. De igual modo, a menos que el Kuei-Jin logre de algún modo mantener al espíritu inmóvil (usualmente con Moldear Chi del poder Tapiz), puede volverse muy problemático atar a un espíritu lo suficientemente inteligente para darse cuenta de lo que esta a punto de suceder allí. Este es, en cualquier caso, un acto de sabiduría cuestionable, ya que un espíritu lo bastante inteligente para saber que sucede también es bastante inteligente como para crear resentimientos con respecto a sus ataduras.

El Kuei-Jin debe sentir al espíritu al igual que debe inmovilizarlo. Esto se hace por medio del poder del Chi'iu Muh Visión Vital, pero cualquier otro medio para ver en las Tierras del Espejo Yang funciona, siempre y cuando sea tan preciso como la vista.

Típicamente, el Kuei-Jin entra en un área del Reino Medio opuesta al área de las Tierras del Espejo Yang en donde se localice el espíritu a ser atado. Una vez que inmovilice al espíritu comenzará a colocar el lazo, lo cual se lleva aproximadamente media hora. Aún cuando el ritual pueda realizarse al aire libre, es obviamente oculto por naturaleza, involucrando el quemar incienso, campanas de jade, rezos complejos e intrincados diagramas mágicos. Por dichas razones, el ritual es generalmente realizado en privado.



Una vez que el ritual se ha completado, el jugador tira Manipulación + Rituales (Dif igual a la muralla local, o 4 si se está en el Mundo Yang). Si se tiene éxito, el jugador gasta un punto de Chi Yang y tira Manipulación + Ocultismo con una dificultad igual al FV del espíritu. Se reduce la dificultad si el espíritu ha sido atrapado previamente vía Moldear Chi. El jugador puede intentar hacer tantas tiradas como éxitos haya obtenido en su tirada inicial de Manipulación + Rituales a razón de una por turno, pero deberá gastar un punto de Chi Yang para cada tirada. Durante el periodo en que el jugador hace sus tiradas de Manipulación + Ocultismo, el espíritu está conciente del efecto del ritual y podría resistirse al lazo del Kuei-Jin. Mientras espíritus no inteligentes pueden agitarse por causa del ritual y tratan huir, no suelen relacionar la magia de este con el vampiro. Espíritus inmovilizados por Moldear Chi o sin elementos orientados al combate son prácticamente indefensos. Cuando el jugador desee dejar de hacer tiradas adicionales de Yang + Ocultismo (o el Chi para las tiradas se le acabe), el espíritu estará atado al servicio del Kuei-Jin por un número de meses lunares igual a la suma de los éxitos acumulados obtenidos en las tiradas de Manipulación + Ocultismo. El Kuei-Jin puede renovar los efectos del lazo en un espíritu, pero debe liberarlo antes por lo menos durante el tiempo del ritual (cuando el jugador hace sus tiradas de Manipulación + Ocultismo). Durante este tiempo, el espíritu puede intentar escapar o destruir al Kuei Yin - incluso los espíritus más estúpidos se darán cuenta de la naturaleza de su señor después de varios meses de esclavitud.

Un Kuei-Jin puede controlar con seguridad espíritus cuyo poder total sea igual o menor a la suma de su puntuación de Yang + Ocultismo x 20. Controlar más espíritus decrece el control estable sobre el total de ellos, y el Narrador debe enfatizar la creciente debilidad en el control después de que el hechicero sobrepasa el límite. Cuando el vampiro pase el límite del control seguro, se sustrae 1 de su FV para propósitos de control. Cualquier espíritu cuya Rabia sea solamente 1 punto superior al FV ajustado del vampiro, le desobedecerá ocasionalmente, uno con 3 puntos sobre el FV hace uso de su voluntad con libertad, y uno que le sobrepase con 5 puntos se libra del lazo por completo. Un espíritu, particularmente uno con una puntuación alta de rabia suele rechazar pobremente al vampiro que lo esclavizó cuando su tiempo de control caduca.

Este ritual no puede ser utilizado para lazar espíritus con una puntuación de poder superior a 40, aunque hay versiones más poderosas al alcance de los mandarines bodhisattvas. Un fallo durante el uso de este ritual usualmente tiene consecuencias negativas.

••• *Otorgando el Collar de Cráneos*

Este peligroso ritual es utilizado por el penagallan de las Cortes Doradas antes de las batallas como parte de una de sus celebraciones religiosas. Uno o más vampiros pueden tomar parte, todos los participantes beben un potente veneno alucinógeno y comienzan a bailar. Cuando terminan, el vampiro entra en un trance de batalla o en un estado orgiástico, dependiendo de las circunstancias, los ajenos pueden encontrar difícil distinguir entre un estado y otro. El penagallan frecuentemente utiliza su habilidad para incrementar su poder de combate mientras pelea contra enemigos especialmente poderosos, mientras se prepara para duelos con otras reinas de la selva, o como parte de orgías de alianza para fortalecer los lazos del guanxi.

Sistema: La danza dura aproximadamente una hora, y esparce el veneno a cada átomo del ser del vampiro. Al final de la danza, los efectos alucinógenos se manifiestan y el jugador participante debe hacer una tirada de FV (Dif 8) para controlar las alucinaciones. Es más sencillo controlar las alucinaciones si el vampiro forma parte de un grupo. La dificultad de la tirada de FV se reduce en 1, a un máximo de 4, por cada Kuei-Jin que tome parte del ritual. Todos los vampiros del grupo deben conocer el ritual.



Si el jugador falla la tirada de FV, el vampiro queda paralizado e indefenso en un estado alucinante. Los que logran la tirada con éxito entran en un trance extático, volviéndose agudamente alertas en su percepción sensorial. El estado resultante es por lo general descrito como una combinación entre un orgasmo y el placer de matar, varios penangallan han experimentado el dên durante su primera exposición.

Los efectos mecánicos de este le otorgan al vampiro un numero de ventajas en combate. El jugador agrega 3 a la base en sus tiradas de iniciativa, sin sufrir penalidad alguna por heridas y ganando un numero especial de puntos de Yan igual a su puntuación permanente de Yang mas el numero de éxitos obtenidos en su tirada de FV al controlar el alucinógeno. Estos puntos fantasma se pueden utilizar únicamente para activar las disciplinas del Prana Yang Principio del Movimiento y Danza del Dragón, y desaparecen cuando el veneno alucinógeno se elimina. Un vampiro bajo estos efectos nunca se retira del combate, no puede utilizar Chi Demoníaco ni puede entrar en algún estado del alma, y reacciona directa y agresivamente a cualquier cosa que perciba como hostil. Los vampiros afectados por el ritual no se atacan entre si o a sus aliados, y tienen un sentido prenatal hacia todos los otros penangallanes involucrados en la danza - sabiendo su locación o si es que están en peligro.

Este peligroso ritual solo puede ser realizado con seguridad por alguien que conoce la Danza Dragón (Prana Yang) y que ha sobrevivido rituales como Dando la Bienvenida al Penangallan o Nombrando al Ancestro. Los mortales que consumen el veneno utilizado en el ritual mueren algunas horas después de tener terribles alucinaciones. Otros seres sobrenaturales que ingieren el alucinógeno sin algún tipo de refuerzo psíquico entran en un frenesí asesino durante los efectos, y emergen con un numero de trastornos igual a 10- su FV. Esta locura solo puede ser curado por medio de la Purificación (Chi'iu Muh) o algún tipo de potente magia curativa similar.

Este ritual es también utilizado por los Kuei Jin de la secta de los Tigres-Diablo de las Brazas Brillantes.

•••• *El Hechicero de Mil Ojos*

Por medio de este ritual, el hechicero une a un numero múltiple de pequeños espíritus Yang a si mismo. El numero exacto de espíritus es irrelevante, ya que son demasiado pequeños e insignificantes individualmente. El Kuei-Jin utiliza estos espíritus para mirar a una persona o un lugar, y puede ver a través de ellos por medio de concentración.

Sistema: Este ritual lleva aproximadamente 6 horas, y el resultado dura hasta la próxima luna llena. Un Kuei-Jin que haya realizado el ritual de los Mil Ojos puede renovar el control sobre sus espíritus sirvientes cada luna llena y continuar con los efectos sin interrupción.

Por cada punto de Ocultismo que el Kuei-Jin posea podrá controlar suficientes espíritus para un objetivo. El Objetivo puede ser una persona, lugar u objeto, pero el hechicero debe llevar los espíritus consigo hasta que logre colocarlos, y son claramente vistos como una horda de pequeñas criaturas espirituales volando en enjambre alrededor de el. Para colocar los espíritus sobre el objetivo, el hechicero debe tocarlo, y hacer gestos rituales con la otra mano. Esto es bastante sutil como para cubrirlo con la Luna Amortajada (Prana Yin), pero cualquier persona informada que vea al Kuei-Jin sabe que este ha hecho algo mágicamente.

Una vez que han sido colocados, los espíritus atados por el Hechicero de Mil Ojos son bastante sutiles -solo pueden ser vistos por la visión espiritual o desde el Mundo Yang, e incluso entonces el jugador deberá hacer una tirada de Percepción + Ocultismo (Dif 7) para que el personaje logre ubicarlos. Los observadores deben obtener 3 éxitos al menos en la tirada de Ocultismo para darse cuenta de que los espíritus son parte de algún acto deliberado, si es que no están familiarizados o esperan alguna reacción del ritual. Los espíritus tienen 1 en su Poder, Hun, P'o y FV y son bloqueados por cualquier tipo de Protección. Los espíritus atados con este ritual no cuentan en el limite máximo de control de espíritus al utilizar el Lazo de Seda Escarlata.



•••• **Fabricación del Instrumento Elemental**

Los Dragones Asesinos, particularmente los de la Secta del Trueno de las Mil Caras, frecuentemente imbuyen espíritus en objetos, creando poderosos artefactos. Este ritual funciona con todos los espíritus del Mundo Yang, pero funcionan de modo especialmente efectivo si el espíritu voluntariamente sirve al vampiro.

Los objetos a encantar deben ser de material fino, los espíritus no habitan en residencias inferiores, aún si son atados para servidumbre. Los materiales de calidad pobre se quiebran o resultan en encantamientos que atacan al usuario. El hechicero inteligente determina la preferencia del espíritu antes de obtener el receptáculo. Lo más importante es que la forma de la habitación coincida con el propósito del espíritu, un espíritu de amor erótico tendrá poco interés en habitar una pistola automática.

Sistema: El hechicero debe primero obtener y preparar el objeto a ser encantado. El vampiro no necesita prepararse a sí mismo, pero quien haya preparado el objeto debe ser un maestro artesano (Artesanía 4+). Si el objeto es de naturaleza tecnológica debe ser un original o un prototipo, un producto en serie es antitéxico a un talismán. Acto seguido, el hechicero debe convencer al espíritu a entrar en el objeto; el proceso para lograrlo varía dependiendo en si el hechicero intenta crear un objeto temporal o permanente.

Los objetos temporales, también conocidos como instrumentos elementales menores, son relativamente sencillos de crear. Un espíritu atado vía Lazo de Seda Escarlata puede ser colocado en dicho objeto durante una versión de cuatro horas del mismo ritual. Este debe ser realizado en un nido de dragón, y requiere el sacrificio de al menos una libra de incienso y una libra de jade. El jugador tira Carisma + Ocultismo (Dif 6) cuando el ritual es completado. Por cada éxito, el objeto podrá ser utilizado una vez. Para instrumentos elementales menores que deban ser gastados cuando se utilizan (como polvos rituales o listones), cada éxito permite crear la cantidad suficiente para usarse una vez. Aunque los objetos son efectivos hasta ser usados, estos caducan en un tiempo igual al número de meses lunares restantes del servicio del espíritu.

Los espíritus no suelen tomar parte en la creación de un objeto mágico permanente, llamado instrumento elemental superior, incluso cuando son sometidos. Para forzarlo en un objeto, el espíritu debe ser derrotado hasta alcanzar 0 en su Poder en una lucha espiritual, o siendo restringido por medio de Moldear Chi. La excepción a esto son los espíritus aliados de la secta del Trueno de los Mil Rostros. Un Kuei-Jin con tal relación personal puede negociar con los espíritus aliados para obtener a alguno de los sirvientes inferiores para crear un objeto permanente, normalmente con la condición de que el objeto sea destruido (liberando al espíritu) después de algunos años. En cualquier caso, el Kuei-Jin debe sacrificar parte de su propia energía vital para atar al espíritu al objeto. Para crear un instrumento elemental superior, el Kuei-Jin toma parte en un ritual que dura toda la noche en un nido de dragón para luego hacer una tirada de Carisma + Rituales (Dif 9). Si tiene éxito, se ha logrado crear un objeto mágico permanente. Si falla, el objeto se rompe, junto con cualquier medio de retención con que se haya sometido al espíritu. Ya sea que lo haya logrado o no, el vampiro pierde un punto de Yang permanente.

El narrador y el jugador deberán trabajar juntos para determinar los poderes del objeto creado vía este ritual. Como regla general, el nivel máximo del objeto que el vampiro puede crear por medio de un espíritu es igual a la puntuación de Poder del espíritu dividido entre 10 y redondeado a la baja. Un ritualista no puede crear un artefacto cuyo nivel sea superior a su puntuación en Yang al iniciar el ritual.



..... **Dando la Bienvenida al Penangallan**

Entre los vampiros de las Cortes Doradas, el termino Penangallan describe a un Kuei-Jin que ha completado ciertos requisitos. Entre estos se requiere que haya alcanzado un nivel elevado de iluminación (Dharma 6), que posea características sexuales femeninas, haber dado a luz a un hijo después de haber adquirido el segundo aliento y haber acumulado suficientes reservas de modo que no necesiten un esposo para incrementar su riqueza.

Pero este rango no es únicamente cuestión de llenar algunos requisitos. Para convertirse en un verdadero penangallan, un vampiro debe sobrevivir un severo ritual similar al utilizado por los mandarines del Quincunx para coronar a los ancestros. Este comprende una serie de pruebas en las que el prospecto penangallan demuestra su conocimiento Dharmico, habilidades en combate y para soportar y trascender el dolor. Si el participante sobrevive, el penangallan que le hizo la prueba celebra forzándola a tomar el veneno alucinógeno utilizado en el ritual de Donar el Collar de Cráneos entre sus labios y arrastrándola a la danza ritual y a la orgía subsiguiente. Si no resiste la prueba, su cuerpo se dejará al Ojo del Cielo, y el polvo de sus restos que quedan al caer la noche son utilizados en el jardín del penangallan que le patrocinó cuando era una langsuir.

Sistema: El rito involucra tres partes: una prueba de conocimiento Dharmico, una prueba de habilidad combativa y una prueba de resistencia. Cada prueba requiere que el jugador haga tiradas extendidas con una dificultad de 7. En la primera, el jugador tira Yang tres veces, en la segunda, tira sus Artes Marciales, Armas cuerpo a cuerpo y Armas de Fuego una vez cada una, y en la tercera, tira su Stamina tres veces. En cada caso, debe acumular 5 éxitos en cada una de las tres tiradas para que su personaje pase la prueba.

Si el vampiro falla la prueba, pierde en rostro y no puede tomar la prueba durante los 5 años siguientes. Si falla la segunda vez, sufre la Muerte Pequeña (incluyendo una tirada por posible acto de ceguera) y no podrá tomar la prueba durante otro año. Si falla una tercera vez la prueba, sufrirá la Muerte Definitiva, y su alma caerá al Yomi. Si pasa la iniciación, el penangallan gana varios beneficios:

- * Su máximo numero de Chi Yang se incrementa en 5.
- * El jugador puede gastar 1 punto más de Chi por turno del que su nivel Dharmatico actual le permita.
- * Sus intentos para resistir la naturaleza Ola del alma se reduce en 2 en la dificultad.
- * No sufrirá más la tendencia a caer en naturaleza Fuego del alma debido a su desequilibrio permanente al Yang.

Estas habilidades duran mientras el vampiro siga existiendo. Al igual que Donando el Collar de Cráneos, este ritual es compartido con la secta de las Brazas Ardientes del Dharma de los Tigres-Diablo.



RITUALES DE LA SENDA DE LOS MIL SUSURROS

RITOS GENERALES

••• *El Ritual de la Máscara Invisible*

Los Mil Susurros son cambiaformas maestros. Este ritual representa su forma más básica de cambio de forma, la habilidad no de cambiar la forma sino persuadir a otros de que se ha cambiado de forma. El vampiro realiza un elaborado ritual, vistiéndose con varias prendas y una máscara que representa una caricatura de la identidad que el vampiro desea asumir. Hasta que la máscara sea removida, cualquier ser no-shen que lo vea lo confundirá con la identidad que haya asumido. Seres Despertados no son engañados tan fácilmente, tiran Percepción + Alerta (Dif 6) para penetrar en el disfraz, y los shen utilizando cualquier forma de sentidos sobrenaturales automáticamente ve a través de la máscara.

Sistema: El ritual para asumir la identidad se lleva casi una hora e incluye un gran número de ejercicios psicológicos calculados para permitirle al Sabio Ciempiés adoptar el papel más completamente. Mientras use el disfraz, el vampiro no parece un muerto (aunque podría verse enfermo si lleva el ciclo negro del Yin), pero aún será frío al tacto, no podrá comer ni tener sexo o de otro modo, no podrá realizar actividades de mortal que normalmente puede llevar a cabo. Aquellos que logren ver a través del disfraz lo verán tal y como es: un vampiro con un disfraz elaborado.

Cada identidad asumida debe ser única: el vampiro no puede compartir y readaptar prendas del disfraz para hacer otras identidades. Mientras el vampiro crea una identidad al usar un disfraz (es decir, sale varias veces utilizando la misma ropa, de modo que la gente lo identifica como el mismo individuo noche tras noche), este ritual no permite imitar a alguien en específico, o a alguna persona existente.

•••• *Sabiduría de los Caminos del Espíritu*

En el transcurso de vivir muchas vidas, los Mil Susurros deben ser capaces de tomar cualquier papel. Mientras la forma puede ser cambiada fácilmente, el Conocimiento y la memoria son más difíciles de obtener. Para ganar el conocimiento necesitado para interpretar su próxima máscara, los ancianos de los Mil Susurros se toman tiempo entre sus vidas para viajar a las cortes espirituales en los Reinos Yang. Allí, los vampiros aprenden habilidades esenciales a los pies de los espíritus. Esto no solo les permite alcanzar nuevo conocimiento y habilidades críticas para su próxima "reencarnación", también es una fuente de sabiduría y de autoconocimiento, de profundizar en las lecciones de la vida que se acaba de abandonar. Es de los seres de los Reinos Yang de quienes los ancianos Mil Susurros aprenden los irresponsibles y paradójicos acertijos que utilizan como herramientas de meditación.

Sistema: Este ritual es particularmente elaborado, llevándose varios días. El vampiro lleva a cabo preparativos funerarios y luego "muere", tomando la Muerte Pequeña de un modo ritualístico que le previene de ser un acto de ceguera. Su cuerpo funciona como un ancla para arraigarse al Reino Medio, y si es destruido, el vampiro se pierde para siempre, por ello, la tradición de los Mil Susurros de guardar el cuerpo durante sus viajes espirituales.



A diferencia de una Muerte Pequeña normal, esta no es una pesadilla traumática, sino un periodo parecido a un sueño de aprendizaje y meditación. En este estado, el vampiro absorbe las experiencias de su vida pasada y recibe instrucción espiritual por parte de los habitantes de las cortes espirituales. Los efectos cuales sean quedan a discreción del Narrador - en general, esto ayuda al vampiro a dejar ir su reciente vida y a abrazar su nueva vida. Los efectos en concreto son que el vampiro puede gastar su experiencia acumulada para comprar o incrementar Habilidades, Virtudes, Atributos al coste normal pero sin necesidad de buscar a un tutor. Los Sabios Ciempiés no pueden comprar Diciplinas de este modo.

La duración del viaje del vampiro a los reinos espirituales es lo común para la Muerte Pequeña, una noche por punto de Yin permanente.

••••• •• *Juncos en el Ciclo de las Estaciones*

Al igual que una cañada a veces es quemada hasta las raíces durante el tiempo de sequía, también el Sabio Ciempiés sabe que ocasionalmente debe salir de escena. Por medio de este ritual, los Mil Susurros realizan su propio desenlace. Mientras no se llega a la Muerte Final, si es muy cercana. El cuerpo del vampiro es reducido a cenizas, y pasa décadas o siglos siendo llevado por los vientos de los reinos espirituales hasta que finalmente regresa a la sustancia en algún lugar donde el Tapiz es delgado.

Este rito toma varios meses para ser preparado, ya que el Sabio Ciempiés se prepara para su propia muerte por los medios que desee, en el momento y en el lugar elegido. Ya que es bien necesario conocer el modo, el lugar y la hora exactas de la muerte, este es un tipo de suicidio ritual. Este generalmente puede ser como el Enfrentar al Ojo del Cielo, pero también puede ser extremadamente elaborado e involucrar a un gran numero de participantes inesperados. Hay también historias de maestros de las Lagrimas del Dragón y el Tzu Wei utilizando este ritual para sagazmente preparar desenlaces que habían presagiado pero que no podían evitar.

Sistema: El vampiro debe pasar varios meses preparándose para el gran evento, aunque no necesita invertir su tiempo completamente en ello; sin embargo debe invertir una cantidad pertinente de tiempo en prepararlo, y el Narrador puede sentirse libre de inventar horóscopos urgentes o rituales para interrumpir las actividades cotidianas de un vampiro que desea alejarse de la existencia durante algunos siglos. El ritual requiere largas horas elevando plegarias en varios momentos y varios lugares, pero no podrán ser hechas si estuviera atado o bajo arresto domiciliario, al menos no sin el consentimiento de los captores del vampiro. Si el ritual se utiliza para aparentar la muerte del vampiro, aún el mas pequeño error en el tiempo o el método de morir podría resultar en la destrucción real del vampiro.

Un personaje debe tener sus puntuaciones de Rituales y Ocultismo ambos a nivel 4 para poder llevar a cabo este ritual. Si nada ha interrumpido la preparación de este, el personaje tira Inteligencia + Rituales (Dif 7) al momento de su desenlace físico. Si tiene éxito, significa que el ritual ha funcionado. Si falla significa que ha encontrado la Muerte Final. El tiempo que el vampiro se mantiene fuera de la Rueda es indeterminado; no hay modo de que el vampiro pueda predecir la duración de su muerte falsa, que puede ser tan corta como algunas décadas o tan larga como varios siglos.

Cuando esta "muerto", el Sabio Ciempiés es prácticamente imposible de contactar. Su cuerpo se pudre o se quema en cenizas. Su espíritu no puede ser alcanzado o atrapado con Necromancia, se encuentra totalmente inconsciente de lo que sucede a su alrededor y no gana experiencia. Para el mundo exterior, será como si hubiera alcanzado la Muerte Final. Para el vampiro, es como si se hubiera quedado en un letargo profundo y sin sueños.



El vampiro se levantará en torbellinos desde el polvo, hojas caídas, viento ligero y otros presagios en una noche lejana en el futuro. Al reformarse, el vampiro estará desnudo y físicamente perfecto, lleno de Chi y FV. Ha dejado sus vidas pasadas atrás y comienza una nueva. Esta es una de las ocasiones más propicias que el Sabio Ciempiés puede experimentar, y deberá tirar un tiro de Dharma inmediatamente en oposición con el P'o.

RITOS CHI

•• Caminar por la senda espiritual

Este ritual permite al Kuei-Jin enviar su espíritu a los mundos mas allá de la Muralla, dejando su cuerpo atrás en el Reino Medio. El cuerpo se mantiene en un estado inerte, muerto, mientras el espíritu vaga. Si el espíritu viaja demasiado lejos, el cuerpo puede descomponerse por la falta de Chi.

Este ritual debe ser llevado a cabo en un nido de dragón. El buscador prepara un lugar de descanso para su cuerpo, inscribiendo ideogramas a su alrededor, luego encendiendo incienso para preparar el camino de su espíritu. El viajero se acuesta y se hunde en un trance, separado su espíritu del cuerpo para entrar en las tierras del espejo. A partir de allí, puede viajar a los Mundos del Yin y del Yang.

Sistema: Los preparativos llevan una hora, aunque puede reducirse a tan solo 10 minutos si se incrementa la dificultad del ritual en +2. El jugador gasta un punto de Chi Yin o Yang (dependiendo a que mundo desea viajar el vampiro) y hace una tirada de Astucia + Meditación (Dif 6). Si el ritual se realiza ante un portal espiritual identificado con el ritual de Contemplar el Portal de los Espíritus, la dificultad es únicamente de 5.

Si tiene éxito, el espíritu del Kuei-Jin entra en las tierras del espejo, y puede viajar al mundo espiritual apropiado. Un error indica que el Kuei-Jin no puede alcanzar el estado apropiado de meditación. Un error indica que el espíritu del Kuei-Jin quedará atrapado durante un numero de días igual a su puntuación permanente de Yin. El cuerpo se mantiene en un estado parecido a la muerte, y los Kuei-Jin generalmente se sustentan con Chi Yin durante este tiempo, haciendo que su cuerpo se vea frío y sin vida. Un error o una falla puede por otro lado molestar al espíritu guardián del nido de dragón.

••••• Liberar al Espiritu Vagabundo

Algunas veces, los Juncos Huecos encuentran la unión con su cuerpo como un obstáculo para seguir su senda. Ellos buscan alcanzar la libertad que poseen las almas cambiantes de los Yulan-Jin para habitar otros cuerpos, convirtiéndolos en una mascara. Este ritual permite al Sabio Ciempiés hacer esto. Varios otros Kuei-Jin ven esto como una gran tontería, un intento de engañar al Karma del peor modo. Este ritual es únicamente enseñado y realizado por los seguidores de la Senda de los Mil Susurros y por lo general lo hacen en secreto.

La ceremonia es similar a los ritos del Amante del Jade Oscuro, conducidos al final de una mascara de mortal. El suplicante pone todos sus negocios en orden, luego prepara un rito funeral completo, incluyendo una tumba para su cuerpo. Entones entra en la Muerte Pequeña, forzando a su espíritu para separarse de su cuerpo.

Sistema: Cuando el vampiro entra en la Muerte Pequeña, el jugador hace una tirada de FV (Dif 9). Si tiene éxito, el espíritu del sujeto es separado de su cuerpo y se convierte en un Yulan-Jin, con todas sus habilidades y limitaciones normales. Una falla resulta únicamente en la Muerte Pequeña, de la que el vampiro deberá recobrase de modo normal, aunque hará una tirada de Naturaleza Sombra al recuperarse con una dificultad de +2 contra su Hun. Un error tiene como resultado que el alma del vampiro quede atrapada en el Mundo Yomi, sin posibilidad de escapar sin ayuda exterior. Si el alma es liberada, se convierte en un Yulan-Jin, pero perderá un punto de Dharma y de FV permanente en el proceso.



RITOS INDIVIDUALES

•• El Cerrar del Loto

La senda de los Mil Susurros enseña que a veces la única manera de restaurar el equilibrio de alguna cosa es destruyéndola. Los Juncos Huecos utilizan este ritual para romper los lazos que han formado con su Wu. La mayoría de los Susurros hacen esto como un medio final de protesta para lo que ellos ven como un comportamiento desequilibrado por parte de sus compañeros de Wu. A diferencia de la Senda del Caminante Solitario, este ritual no separa al Sabio Ciempiés de la sociedad de los Kuei-Jin, es libre de unirse a otro Wu si así lo desea o se lo ordenan los ancestros. El ritual simplemente rompe el guanxi con un Wu existente sin dañar a aquellos que están involucrados.

El kuei-Jin manda invitaciones a los miembros de su Wu y al menos a un Antiguo, usualmente al mandarin de la corte al que el Wu pertenece, si es que esta disponible. Si el Wu tiene un Nushi, el ritual puede ser realizado únicamente con su permiso. Los Kuei-Jin se reúnen en el lugar y la hora citada, y el Sabio Ciempiés lee un poema explicando las razones por las cuales deja el Wu, usualmente haciendo énfasis en la raíz del desequilibrio.

Si los miembros del Wu deciden revocar y corregir su comportamiento, entonces el Wu continua y ninguna vergüenza o culpa cae sobre nadie. Si se oponen a cambiar, entonces el ritualista sacará una espada y la pasara entre si mismo y cada miembro del Wu, cortando simbólicamente la conexión entre ellos. Si el ritual falla en romper los lazos, es tomado como una señal de la voluntad Celestial, y el Sabio Ciempiés continuará su trabajo junto con la familia de los muertos.

Sistema: Queda en si en la interpretación que los miembros del Wu deciden reformar su comportamiento o no, aunque se puede hacer que el jugador de los Mil Susurros haga una tirada de Manipulación + Expresión contra una dificultad del FV promedio de la audiencia para ver si su plegaria les conmueve o no. Romper el guanxi requiere que el jugador gaste un punto de Chi y tire Carisma + Rituales contra la puntuación del guanxi. Si todos los lazos son rotos exitosamente, el personaje no será más un miembro del Wu. Si el personaje falla en romper un solo lazo, el ritual falla y el Wu se mantiene completo. En este caso, cualquier lazo de guanxi que haya sido roto anteriormente se restaura, pero se reduce en 2 puntos. Un error en cualquier tirada de ruptura hace un daño agravado al ritualista y al compañero de Wu involucrado.

••• Asumir la Mascara Superior

Para seguir su Dharma, los Juncos Huecos necesitan la habilidad de vivir mil vidas diferentes. Aún en tiempos antiguos, sin embargo, era generalmente difícil para el Kuei-Jin hacerlo sin cambiar su apariencia; en el mundo moderno es todavía más difícil. Este ritual permite al Sabio Ciempiés crear una nueva forma de su nueva vida, una forma nueva que poder asumir para vivir una vida mortal sin levantar sospechas.

El Sabio Ciempiés debe fabricar cuidadosamente una mascara actual para su nueva persona y prepararla por medio de meditación y purificación con incienso, tomándole esto un total de 5 noches. Si la mascara ha sido preparada de modo apropiado, esta le permitirá al Kuei-Jin tomar una apariencia nueva mientras la utilice. Un Junco Hueco solo puede tener una de estas mascaras superiores a la vez. Cuando el Kuei-Jin termine esa vida mortal, rompe la mascara como etapa final del ritual de los Mil Cortes. El personaje entonces puede realizar el ritual nuevamente para crear otra mascara superior, si así lo desea.



Sistema: El jugador hace una tirada de Destreza + Artesanía (Dif 6) para crear y preparar ritualmente la mascara. Si falla la mascara no podrá ser usada. Después de pasar por el ritual del Amante del Jade Oscuro y levantarse de su lugar de descanso, el Kuei-Jin toma esa mascara, declarando su intento de tomar una nueva vida, y la coloca sobre su rostro. La mascara se desvanece y el Kuei-Jin gana la habilidad para cambiar de su forma verdadera a la forma de la mascara a voluntad. El sujeto puede decidir remover la mascara, terminando así con su habilidad para utilizarla, en cualquier momento.

La nueva forma puede ser diferente de la forma normal del Kuei-Jin en términos de color de cabello y ojos, raza, edad e incluso genero. El atributo de Apariencia de la nueva forma puede ser superior a la del Kuei-Jinn, un punto por cada dos éxitos en su tirada de Destreza + Artesanía. También puede ser inferior en cualquier cantidad deseada. La mascara no puede ser hecha para verse como una persona existente, a excepción que el Árbol sin Raíces haya utilizado el Reunir la Mascara Rota para tomar la identidad de un alma desequilibrada. En ese caso, la dificultad para la tirada de Destreza + Artesanía es de 8; aunque un solo éxito es suficiente para hacer una replica perfecta de la víctima, otorgándole su puntuación del atributo de Apariencia.

El Kuei-Jin puede asumir su mascara diariamente tan solo gastando un punto de Chi Yang (este no cuenta para animar al Kuei-Jin). Puede regresar a su identidad normal sin costo alguno. Mientras esté en su forma de mortal, el Kuei-Jin parece una persona viva en todos los sentidos, incluyendo la apariencia de respirar (pero sin necesitarlo); aunque sigue sufriendo las vulnerabilidades normales de la no-vida, como la luz del sol.

Otros shen pueden reconocer al Kuei-Jin utilizando la mascara superior si se tiene éxito en una tirada de Percepción + Alerta (Dif 9). Mortales con sensibilidad especial pueden también ver a través de la mascara (con la misma tirada), aunque solo se darán cuenta de que algo esta fuera de lugar en la persona, no que es un vampiro. De otro modo, el disfraz es perfecto.

••• *Usar la Mascara Inferior*

Los Sabios Ciempiés son maestros del disfraz y usualmente apoyan sus habilidades mundanas con disciplinas como el Shintai del Hueso y de la Carne y rituales como este. Usar la Mascara Inferior permite al Kuei-Jin cambiar su apariencia a la de otra persona. El Kuei-Jin debe hacer una mascara que imite la forma deseada, luego realizar un ritual de una hora, meditando y enfocándose en el disfraz. El Junco Hueco se viste con ropas que coincidan con la nueva forma y la mascara. Entonces cambia su forma para parecerse al sujeto deseado, ya sea una persona existente o una apariencia completamente nueva creada por el personaje.

Sistema: Fabricar la mascara de la apariencia deseada requiere una noche y una tirada de Destreza + Artesanía (Dif 5 para un disfraz genérico, 7 si trata de imitar a una persona de memoria, 5 si tiene una fotografía). Si se falla el resultado es una mascara inutil.

A diferencia de Asumir la Mascara Superior, el Kuei-Jin debe usar la mascara inferior. Si es retirada el disfraz se desvanece. Activar la mascara durante una noche requiere un punto de Chi Yang. El Kuei-Jin puede cambiar su edad, raza e incluso genero utilizando este ritual. La Apariencia se puede incrementar un punto por cada dos éxitos obtenidos en la tirada de Destreza + Artesanía o puede ser reducida a voluntad. El vampiro conserva todas sus habilidades y debilidades normales.

Otros pueden penetrar a través del disfraz del vampiro si se fijan en pequeñas imperfecciones. Los jugadores u otros shen hacen una tirada de Percepción + Alerta (Dif 6) en la primera ocasión para ver a través del disfraz del vampiro; si fallan entonces creen que el es exactamente quien parece ser. Los jugadores de personajes mortales tienen una dificultad de 9.



•••• *Honrar al Segundo Aliento*

Para el Kuei-Jin, el Segundo Aliento es un renacer, liberando su alma del infierno para continuar en el mundo de los seres vivos y completar sus deudas kármicas. Algunos Juncos Huecos utilizan este ritual para profundizar en el Segundo Aliento y dejar atrás todo rastro de sus vidas ordinarias, cortando todos los lazos con la persona que alguna vez fueron y así poder andar por su senda sin obstáculo alguno. Este renacimiento sucede después del auténtico Segundo Aliento, una vez que ha adquirido iluminación suficiente para darse cuenta que sus recuerdos mortales lo retienen. Algunas veces el personaje es únicamente un Hin, pero la mayor parte son discípulos.

El Kuei-Jin que desea atravesar por este ritual pide permiso a los mandarines de su corte. El Kuei-Jin elige un nuevo nombre para representarlo en la nueva no-vida que a la que entra. Se viste con una simple bata blanca y se presenta ante el ritualista, que lleva a cabo el ritual. El suplicante remueve su bata y entra en el agua, un río, una alberca o incluso el mar, donde se completa el ritual.

Cuando el Kuei-Jin emerge del agua, todos sus recuerdos de la vida mortal desaparecen, son lavados. Mantiene aún sus habilidades y conocimientos, mas no sabe como o donde los aprendió. Hasta donde puede, el Kuei-Jin solo recuerdos empiezan cuando estuvo en el Yomi. El ritualista saluda al Kuei-Jin con su nuevo nombre, y será conocido a partir de entonces con el. Hacer referencia a la vida mortal del Kuei-Jin que ha pasado por este ritual es una seria falta a la etiqueta.

Sistema: El jugador del sujeto debe gastar un punto de Chi Yin para matar su vieja vida y un punto de Yang para unir un nuevo nombre a su espíritu. El ritualista (que no puede ser el sujeto del ritual) no necesita gastar Chi. Sin embargo, su jugador debe hacer una tirada de Inteligencia + Rituales (Dif 5). Fallar indica que los recuerdos siguen vigentes, y un error indica que estos se revuelven de un modo impredecible.

••••• *Reunir la Mascara Rota*

Los Árboles sin Raíces creen que es su obligación restaurar los desequilibrios, incluyendo en vidas de algunos mortales, pero a veces, es imposible rectificar una vida de verdad desequilibrada. Normalmente, un Sabio Ciempiés destruiría al mortal para proteger el equilibrio de las cosas. Sin embargo, la disciplina de Chi'iu Muh ofrece otra opción. El Kuei-Jin devora el alma de un mortal desequilibrado, sacándola del Ciclo de Reencarnación. El Kuei-Jin entonces toma la vida mortal de la victima y busca restituir el desequilibrio directamente. Esto es considerado como una responsabilidad muy seria entre los Juncos Huecos, y no se toma a la ligera.

El Kuei-Jin atraviesa por un ritual similar a uno de los rituales del Amante del Jade Oscuro. Después de devorar el alma de la victima con la habilidad de Consumir el Espíritu del Chi'iu Muh, el personaje entra en un profundo trance meditativo para asimilar los recuerdos del mortal, tomando su vida como si fuera propia. Si tiene éxito, el Junco Hueco adquiere el conocimiento de la vida del mortal, suficiente para personificarlo y corregir los desequilibrios que haya causado. El Kuei-Jin no toma la apariencia del mortal, aunque puede Asumir la Mascara Superior para hacerlo.

Sistema: El Kuei-Jin devora el alma de la victima con el Chi'iu Muh y entra en un profundo trance. El jugador del Kuei-Jin hace una tirada de FV contra la del mortal como dificultad. Se requieren al menos 3 éxitos para que el ritual tenga éxito. De otro modo, el Kuei-Jin despierta inmediatamente y debe hacer una tirada contra Naturaleza Sombra.



Si la tirada de FV tiene éxito, el jugador debe gastar experiencia para comprar una habilidad especial de Conocimiento de la vida de la víctima. Para completar el ritual exitosamente se debe gastar experiencia suficiente para comprar al menos 3 puntos. Una puntuación inferior representa una insuficiencia de conocimiento por parte del vampiro para tomar la vida del mortal. El personaje puede comprar tantos puntos como éxitos haya obtenido en su tirada de FV.

El trance meditativo dura un día por cada punto de experiencia gastado, mientras el Kuei-Jin asimila los recuerdos del mortal (compra la habilidad de Conocimiento). Después de este periodo, el personaje despierta con el conocimiento de la vida del mortal como si fuera suya propia. El Junco Hueco debe entonces tomar la vida del mortal como su identidad primaria mortal (llamada su máscara superior). Si falla en hacerlo, o termina una vida previa demasiado pronto para adoptar esta constituye un acto de ceguera.

RITUALES DEL AMANTE DEL JADE OSCURO

Los ritos del Amante del Jade Oscuro son rituales que los seguidores de la Senda de los Mil Susurros usan cuando pasan de una vida representativa a otra. En ellos representan la experiencia de muerte para el Kuei-Jin, y los ritos más sofisticados acercan al Wan Kuei tanto como se puede a la Muerte Final sin ser destruido de forma total. Estos rituales requieren que el vampiro tenga un lugar óptimo para reposar su cuerpo durante estos, ya sea una tumba preparada o algún otro lugar desolado donde puedan estar sin ser molestados. Los Juncos Huecos generalmente reciben asistencia de algún miembro de su Wu o algún otro seguidor de su Dharma para que cuide su cuerpo mientras el atraviesa la experiencia del ritual.

El Kuei-Jin realiza el ritual de los Mil Cortes y las Cenizas del Fénix cada vez que termina una personalidad mortal superior. Estos dos rituales preparan el escenario para un tercer ritual de muerte en que el Árbol sin Raíces transición a la próxima personalidad. La naturaleza de este último ritual varía de ocasión en ocasión. Los discípulos se sumen el el relativamente simple Verdadero Reposo, mientras los arahs utilizan el Abrazar la Muerte Verdadera. Es cuestión de cada Árbol sin Raíces el decidir que ritual están listos para utilizar, aunque es tradicional perfeccionarse en un ritual simple antes de tomar uno más complejo. Los rituales del Amante del Jade Oscuro siempre terminan con Centrar al Demonio, lo que restaura al Kuei-Jin renacido a la paz de la naturaleza ola.

• El Ritual de los Mil Cortes

Este primer rito preparatorio del Amante del Jade Oscuro involucra el cortar los lazos de la vida que termina. Terminar una vida de modo ordenado y apropiado llevan un tiempo y esfuerzo considerable, que según creen los maestros del Dharma de los Mil Susurros, enfoca al estudiante para comprender las lecciones que dicha vida tiene que ofrecer. Los Juncos Huecos realizan el Ritual de los Mil Cortes para comenzar el proceso de conclusión de una máscara de mortal.

El Junco Hueco debe definitivamente romper todos y cada uno de los lazos que su máscara pueda tener con la sociedad mortal: renunciar a un trabajo, romper sus relaciones, vender su casa, regalar o destruir sus posesiones y asuntos similares. No hay un tiempo determinado para ello, pero se considera apropiado tomar un año aproximadamente para completar el proceso. Dejar pasar más tiempo es una indicación de una desafortunada adjudicación a esa vida.



El Kuei-Jin debe evitar cualquier atención no deseada durante este tiempo, ya que amigos y seres queridos bien intencionados usualmente tratan de intervenir. Una vez que todos los lazos han sido rotos, dejando al Kuei-Jin con nada más que la ropa que usa, el Sabio Ciempiés remueve su ropa y la deshecha, simbolizando su separación con la vieja vida del modo que una serpiente deshecha su piel.

Sistema: El proceso del Ritual de los Mil Cortes es un asunto exclusivo de interpretación. El Kuei-Jin se crta de todos aquellos que ama y odia en su mascara de mortal y de todo otro tipo de unión.

• *Las Cenizas del Fénix*

La contemplación de las lecciones de la vida son una parte importante de la Senda de los Mil Susurros y es el corazón del ritual secundario de preparación del Amante del Jade Oscuro. El Sabio Ciempiés se toma un tiempo al final de su mascara para colocar todas sus experiencias y aprendizajes en un texto (o puede expresarlo por medio de una pintura, caligrafía o cualquier otra forma de arte). Esto generalmente lleva varios días de trabajo. Cuando el trabajo ha sido completado, el Kuei-Jin lo quema, simbolizando como la mascara ha sido consumida, pero que la experiencia que ha ganado de ella se mantiene.

Sistema: Se hace una tirada de Percepción + Expresión (Dif 7) para representar lo que el Kuei-Jin ha aprendido y que tan bien lo expresa. Cuando el trabajo artístico es destruido, cada éxito obtenido en la tirada le otorga un punto de experiencia, representando la visión introspectiva que ha obtenido de la mascara.

Algunos Kuei-Jin practican una variante de este ritual llamado las Escamas de la Serpiente, donde el texto no es destruido. En vez de ello, se le da a un escribano u algún otro auxiliador para ser preservado en imitación del bodhisattva Song Zhen, de quien se guardan sus cartas en el gran texto El Viaje de Mil Pasos.

• *El Reposo Gentil*

El Reposo Gentil es el más simples de los ritos de muerte, un trance meditativo relativamente directo. El Kuei-Jin, habiendo completado el ritual de los Mil Cortes y el de las Cenizas del Fénix, se recuesta en una tumba u otro lugar secreto como si estuviera muerto. El Junco Hueco medita sobre las experiencias y recuerdos de su mascara de mortal, viendo cuales lecciones hay que aprender de ella y dejando ir cualquier conexión remanente de dicha vida, de modo que solo queden la sabiduría y la experiencia.

Los Juncos Huecos pueden experimentar visiones y premoniciones mientras se encuentran en el Reposo Gentil, y pueden ser visitados por espíritus que le llevan mensajes de conocimiento. Cuando la meditación es completada, el vampiro se levanta como cuando en el Segundo Aliento.

Sistema: La meditación del Reposo Gentil requiere una noche por cada punto de Yin permanente que el vampiro posea. El tiempo de meditación usualmente es utilizado para gastar los puntos de experiencia y comprar las nuevas Habilidades relacionadas con la sabiduría que el personaje ha obtenido; si el jugador lo desea, puede guardar algunos de los puntos de experiencia antes ganados para este propósito. Se hace una tirada de Inteligencia + Meditación (Dif 9). Cada éxito reduce en 1 el coste de cualquier rasgo que el personaje desee comprar mientras medita, siempre que el rasgo este relacionado de algún modo con las lecciones aprendidas en la previa mascara del personaje (hasta un mínimo de 1).



Una vez que el vampiro entra en el Gentil Reposo, le es muy difícil despertar nuevamente antes del tiempo designado. Únicamente podrá hacerlo después de sufrir un nivel de daño letal o agravado, y el jugador debe gastar además un punto de FV. Ningún estímulo menor lo podrá despertar de este letargo.

Una vez que el Gentil Reposo ha concluido, el personaje despierta con su alma en Naturaleza Sombra (sin poder tirar para evitarlo) y se mantiene en ese estado durante una escena. El Demonio se libera, por lo general buscando alimento y comportándose indulgentemente en sus oscuros placeres.

• **Centrar al Demonio**

Los Rituales del Amante del Jade Negro terminan cuando el Demonio se manifiesta y el vampiro entra en Naturaleza Sombra. Mientras tal entrega del control puede ser una desgracia en otras circunstancias, los Juncos Huecos lo ven como un equilibrio necesario a las tranquilas meditaciones de los ritos de muerte. Al igual que el Hun debe integrar las lecciones de una vida concluida en contemplación, el P'o debe actuar también.

Una vez que ha terminado el periodo de Naturaleza Sombra, el vampiro realiza un breve rito para aceptar las acciones llevadas a cabo por el Demonio y aprender de ellas. La mayor parte de las veces es una tranquila meditación, pero puede tomar la forma de una plegaria e incluso de pranayama, dependiendo del entrenamiento del vampiro.

Sistema: Una vez que el vampiro sale de su Naturaleza Sombra después de un ritual de muerte, el jugador hace una tirada de Percepción + Manipulación (Dif 4+ la puntuación del P'o). Incluso un solo éxito indica que las acciones llevadas a cabo por el Demonio son comprendidas en un contexto Dharmico, de modo que no constituyen un acto de ceguera. El fallar indica que las acciones del P'o se han rechazado, y el jugador debe hacer una tirada contra para probar un acto de ceguera. Si el personaje no conoce este ritual, no puede aceptar las acciones del Demonio pierde un punto de Dharma automáticamente.

Este ritual puede ser utilizado únicamente después de la Naturaleza Sombra asociada con los rituales del Amante del Jade Oscuro. Otras circunstancias se manejan de modo normal.

••• **El Abrazo de la Tierra**

El ritual de muerte avanzado más próximo lleva al Kuei-Jin un paso más cerca a la experiencia de un ritual de muerte por medio de un entierro real bajo tierra, donde el Junco Huevo se recuesta como si estuviera muerto mientras medita en sus experiencias y recuerdos en vida. Los Susurros atraviesan este ritual para avanzar de un rango de discípulo a jina, alcanzando el ling.

Este ritual incluye rituales funerarios para los "fallecidos" y un entierro real bajo tierra. Algunos Kuei-Jin utilizan Aplacar al Dragón de Tierra (Shintai del Jade) para hundirse en la tierra y mantenerse allí durante el rito. Otros simplemente son enterrados. El Abrazo de la Tierra pretende ser tranquilizante y sedante, ayudando al Kuei-Jin a alcanzar un equilibrio personal.

Sistema: Este ritual funciona como el Reposo Gentil, a excepción de que la dificultad para la tirada de Inteligencia + Meditación es de 7. EL jugador puede gastar puntos de experiencia como en el Gentil Reposo, y el vampiro se mantiene en un trance similar durante el mismo tiempo. Al igual que el Gentil Reposo, el Abrazo de la Tierra concluye con el vampiro en Naturaleza Sombra durante una escena.



••••• **Abrazar la Muerte Pequeña**

Los Juncos Huecos atraviesan por este ritual de muerte avanzado cuando progresan al rango de Mandarín. Deben enfrentar una muerte real de cuerpo y la separación del espíritu. El vampiro voluntariamente sufre la Muerte Pequeña y utiliza el tiempo entre tanto que su cuerpo se restaura para contemplar la muerte y las experiencias de la vida que deja atrás. Este ritual es terrorífico aun para el Kuei-Jin más experimentado, ya que la Muerte Final se encuentra a la mano. Los maestros de la Senda de los Mil Susurros creen que enfrentar la muerte de tal modo ayuda al estudiante a romper la ilusión de la existencia y superar cualquier temor.

El personaje elige el método que ha de tomar para llegar a la Muerte Pequeña. Prácticamente, el jugador reduce los niveles de salud del Kuei-Jin por debajo de incapacitado mientras se asegura que quede Chi en el cuerpo del vampiro. Los rituales elaborados de muerte son comunes, particularmente entre los Kuei-Jin japoneses. El vampiro debe realizar el ritual solo o en presencia de los miembros de su wu y otras personas, si así lo desea. Después del ritual de muerte, el cuerpo del vampiro es encerrado en una tumba.

El espíritu se separa del cuerpo y deambula en las Tierras del Espejo alrededor, permitiéndole al Kuei-Jin comunicarse con espíritus y otros shen que se encuentren allí. Estos pueden guiarlo en un recorrido por los mundos espirituales que se relacionen con su máscara mortal con el fin de iluminarlo sobre las lecciones que debe aprender. Tales visiones pueden ser ocasiones propicias (para subir Dharma) para el Junco Hueco si son particularmente fructíferas.

Sistema: el personaje sufre los efectos de la Muerte Pequeña y debe recuperarse normalmente. Los Sabios Ciempiés generalmente preparan fuentes de Chi cerca para el momento en que despierten. Algunos escogen tener mortales de su previa máscara presentes, permitiéndole al Junco Hueco completar el ritual de los Mil Cortes, rompiendo los lazos que le ataban a la previa máscara mientras sacian sus necesidades de Chi.

El Jugador tira Inteligencia + Meditación (Dif 5) mientras el personaje se encuentra en los brazos de la Pequeña Muerte. Cada éxito reduce en 1 el costo de cualquier rasgo que el personaje compre mientras medita, ello mientras dicho rasgo se relacione de algún modo a las lecciones aprendidas de la previa máscara del personaje (a un coste mínimo de 1 punto de experiencia).

El narrador puede propiciar algunos encuentros con espíritus y otros shen de las Tierras del Espejo mientras el espíritu del Kuei-Jin entra en ellas, incluso puede narrar una historia individual mientras el espíritu guía ofrece las enseñanzas al vampiro. El personaje puede también recibir visiones o premoniciones relacionadas con futuras historias dentro de la crónica.

El personaje automáticamente despierta de la Muerte Pequeña en Naturaleza Sombra. El Demonio se mantendrá a cargo, saciándose durante una noche entera.

••••• •• **Abrazando la Muerte Real**

El último ritual de muerte del Amante del Jade Oscuro es prácticamente una leyenda entre los seguidores de los Mil Susurros, experimentado únicamente por aquellos listos en convertirse en bodhisattvas. Este ritual involucra una destrucción completa del cuerpo, liberando su alma para vagar en los reinos espirituales más que ser lanzada al olvido, mirar a la muerte a los ojos y abrazarla como una aliada, como un amante, recibirla y dejarlo todo. Solo los más iluminados Kuei-Jin pueden realizar este rito exitosamente; lo que es muy raro en la quinta era.



El vampiro elige un lugar y un momento para el ritual y generalmente invita a sus compañeros de wu y a los mandarines locales para asistir. El Kuei-Jin enfrenta la Muerte Final en cualquier sentido que lo desee, generalmente enfrentando al Ojo del Cielo, aunque la auto inmolación es popular, particularmente entre los Kuei-Jin de las Cortes Doradas, y el sepukku es común entre los gaki japoneses. Después de encontrar la Muerte Final, el cuerpo del vampiro se vuelve polvo y se dispersa con el viento. Si el ritual es exitoso, el alma del Kuei-Jin entra en los mundos espirituales y viaja en ellos. Si no tiene éxito, el vampiro muere realmente y se pierde para siempre.

No hay manera de saber cuanto tiempo viajará el espíritu del Kuei-Jin en los reinos espirituales -al menos años, generalmente una vida mortal o más. Durante este tiempo, el Kuei-Jin se comunica con los shen de los mundos espirituales, adquiriendo sabiduría e instrucción. El Kuei-Jin no está conciente de los años que pasan en el Reino Medio, pero cuando el espíritu está listo, regresa al plano físico. El polvo que alguna vez formó su cuerpo se arremolina en el viento, y el Kuei-Jin reaparece, renaciendo de la nada.

Sistema: Se tira la puntuación del Dharma del personaje contra una dificultad de 9. Si falla, el personaje sufre la muerte final y es destruido. Tener éxito le permite al espíritu iluminado pasar a los reinos espirituales. El tiempo y el lugar para la resurrección del bodhisattva queda a elección del Narrador.

El Sabio Ciempiés automáticamente gana un punto en su Dharma por la experiencia y aparece completamente curado de cualquier daño, con puntuaciones completas de Chi de todo tipo. Si lo desea, el personaje puede reubicar sus puntuaciones permanentes de Chi Yin y Yang para equilibrar estas virtudes, si no lo están ya anteriormente. El vampiro regresa en su Naturaleza Sombra y se mantiene así durante una noche completa.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Ichiro Kiriyama

Digitalización:
Uxas

Un Documento de:
Requiem Nocte