

RITOS PUROS

Todos los ritos que se encuentran en **Hombre Lobo: El Exilio** son también perfectamente conocidos por los Puros, aunque los ritos a menudo toman una forma muy diferente. Por ejemplo, un rito Puro de Dedicación puede suponer cortarse la propia piel en patrones superficiales como un gesto de sacrificio al mundo espiritual, mientras que la variante Pura del Rito de la Marca Espiritual involucra a espíritus de fuego y sangre que marcan al sujeto con cicatrices en lugar de las marcas plateadas de la Lúnulas. Cualquier rito Puro que tenga la intención de llamar a un espíritu toma una forma mucho más humilde y requiere grandes ofrendas a modo de tributo. Se anima al Narrador a personalizar cada rito para reflejar la espiritualidad local Pura como sea necesario; aunque la mecánica puede continuar siendo la misma, los detalles de la realización pueden tomar cualquier forma que lo haga parecer más interesante y colorida.

• *Demostración de Obediencia*

Los Garras de Marfil son los pioneros de este Ritual, el cual da al objetivo más poder cuando lleva a cabo otros ritos en virtud de su obediencia a los decretos de Lobo Plateado (específicamente las leyes ortodoxas, ver archivo de **Garras de Marfil**). Algunos Ígneos y Reyes Depredadores conocen sus propias variantes que requieren obediencia a leyes igualmente restrictivas de su Tótem Primogénito. Pocos hombres lobo de cualquier índole son capaces de obedecer estas leyes durante mucho tiempo, pero algunos Garras de Marfil ritualistas y eremitas son capaces de mantenerlas durante meses, cuando no años.

Ejecutando el Rito: El objetivo del rito, que puede ser el ritualista o cualquier otro hombre lobo, declara que es un hijo obediente de Padre Lobo. Entonces anuncia una de las leyes de pureza de Lobo Plateado que tiene la intención de obedecer. El ritualista unge al objetivo con agua pura ritualmente bendecida y ordena al objetivo obedecer las leyes del gran padre.

Nota que este ritual puede “apilarse” consigo mismo. Si el objetivo del rito obedece dos o tres de las leyes de Lobo Plateado, gana dos o tres dados de bonificación. Sin embargo, no puede exceder de los tres dados de bonificación.

Reserva de dados: Armonía

Acción: Simple. El rito requiere unos cinco minutos para llevarse a cabo, pero una sola tirada determina el éxito.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El rito falla, y los pecados del objetivo llegan a su mente. Sufrirá un penalizador de un dado a todas los rituales durante las siguientes 24 horas.

Fallo: El ritual falla. El ritualista puede intentarlo de nuevo una hora después.

Éxito: Durante tanto tiempo como el objetivo siga obedeciendo la ley declarada, gana un bonificador de un dado a las tiradas de Armonía para llevar a cabo cualquier ritual. Cuando esa ley sea rota, sufrirá un penalizador -1 a todas las tiradas de rituales durante las siguientes 24 horas.

Éxito Excepcional: Igual que un éxito, pero después de romper la ley declarada no sufrirá un penalizador como anteriormente.

Nota de Izuriel: A continuación vienen dos ritos que requieren de una anotación debido a la traducción al castellano. Si bien los Puros tienen un Rito de Penitencia y otro de Contrición, los Exiliados solo tienen el de Contrición. Lo que sucede es que el Rito de Contrición (Rite of Contrition en inglés) de los Exiliados sale en el básico en castellano como Rito de Penitencia. No pasaría nada en principio, hasta que ves que los Puros ya tienen un "Rite of Penance", con lo que mis opciones eran, cambiar los nombres, o ponerlos como deberían. Elegí esto último por varias razones, es por esto que el Rito de Contrición Puro es similar al Rito de Penitencia Exiliado, y el Rito de Penitencia Puro no tiene contrapartida Exiliada.

Asimismo, cuando en los documentos de las tribus Puras de Réquiem Nocte, se hable de Penitencia, se refiere al Rito de Penitencia, mientras que cuando se hable de Contrición se habla del Rito de Contrición similar al de Penitencia de los Exiliados.

● Rito de Contrición

En términos de mecánica de juego, los ritos de contrición Puros, son muy similares al Rito de Penitencia descrito en la pág. 124 **Hombre Lobo: El Exilio** El rito Puro requiere una tirada de Armonía, con éxitos acumulados contra un objetivo igual a 10 veces el Rango espiritual del espíritu. Sin embargo, funcionalmente este rito es diferente. Primero, es un rito de nivel uno, en lugar de dos. Adicionalmente, en lugar de disculparse simplemente por la ofensa, el hombre lobo que usa este rito debe permanecer fuera de la vista de la luna durante un periodo extendido. El hombre lobo debe hacer una tirada de Armonía que permanezca fuera de la visión de la luna (en lugar de cada diez minutos); cuando consigue los suficientes éxitos, el rito se considera completo y el ritual tiene los mismos efectos que el rito descrito en el libro de reglas básico de hombre lobo.

● Rito de Penitencia

Los Ígneos creen que el pecado puede ser perdonado, con tal de que sea llevada a cabo la penitencia adecuada. El rito de Penitencia es uno de las partes más importantes en la cultura Izidakh., y dado que este rito puede ser llevado a cabo en solitario, la mayoría de los Izidakh lo aprenden. Con ello, los Uratha encuentran algo de perdón por los pecados recientemente cometidos, no importa como de graves sean. El rito es interesante por el hecho de que no requiere que el hombre lobo busque el perdón de la gente contra la cual ha pecado, solo una forma más abstracta de absolución por parte del propio Gurim-Ur. Si el hombre lobo está buscando el perdón de otra parte, debería estar bien advertido de llevar a cabo el rito de Contrición en su lugar.

Ejecutando el Rito: El Ígneo que está recibiendo el rito debe confesar sus pecados. Si el hombre lobo está llevando a cabo el rito sobre si mismo, normalmente hace un pequeño fuego y dirige sus confesiones ahí, siendo la idea que Gurim-Ur escuchará a través de las llamas. El maestro del rito decide entonces una forma apropiada de penitencia. Algunos ritualistas eligen una penitencia apropiada para el pecado cometido. Por ejemplo, mentir puede desembocar en a lengua del pecador atada a un tocón y entonces golpeada rotundamente con barras de hierro, mientras que matar a un hombre lobo en batalla (aunque puede ser noble, aún es un pecado) puede requerir que el asesino se someta a un minuto entero de ser desgarrado y mordido por otros Ígneos. A veces el ritualista simplemente elige algo apropiadamente doloroso, sin importarle como de bien encaje con lo que hizo el hombre lobo. Después de todo, pocos Ígneos pueden apreciar el simbolismo cuando están, de hecho, soportando la penitencia.

Cualquiera que sea la forma que tome la penitencia, el ritualista debe tener cuidado de no matar al objetivo. El objetivo puede ser herido hasta el límite, pero los hombres lobo pueden recuperarse de las peores heridas en horas. Obviamente el uso de la plata está estrictamente prohibido en



el Rito de la Penitencia (aunque algunas manadas heréticas de Ígneos pueden romper esta norma de vez en cuando).

Cada tirada en el rito requiere cinco minutos de tortura, pero el objetivo puede que no aguante tanto. Después de un número de tiradas igual a la Resistencia + Aplomo (+ Resistencia de Hierro si es aplicable), el cuerpo del objetivo se acostumbra al dolor y su mente se inunda con la Rabia. En ese punto, el objetivo debe comprobar si entra en Rabia Mortal por cada tirada que realice el ritualista hasta el final del rito. Si el objetivo entra en Rabia Mortal, por supuesto el rito falla, trátalo como un Fallo Dramático.

El rito solo puede ser realizado una vez por mes lunar sobre cada objetivo.

Reserva de Dados: Armonía

Acción: Extendida, se requieren 20 éxitos – la Armonía actual del objetivo. Cada tirada representa cinco minutos de tortura.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El acto de penitencia no es suficiente o el objetivo entra en Rabia Mortal arruinando el rito. Todos los éxitos se pierden.

Fallo: No se consiguen éxitos.

Éxito: Los éxitos son añadidos al total. Una vez el ritualista alcance el total necesario (20 – la Armonía del objetivo), el rito tiene éxito. En este punto el sujeto puede intentar purgarse a sí mismo de cualquier trastorno o compulsión acumulados por la pérdida de Armonía. El jugador tira la puntuación *actual* de Armonía por cada trastorno. Si la tirada tiene éxito, un trastorno Leve desaparece o un trastorno Grave se vuelve Leve. Es posible continuar usando el rito hasta que todos los trastornos hayan sido purgados, pero esto consume mucho tiempo, y por supuesto es muy doloroso.

Éxito Excepcional: Se añaden éxitos, sin más efectos más allá de que el rito se ejecuta mucho más rápidamente.

Modificadores Sugeridos

Modificador	Situación
+1	El sujeto nunca ha usado la tortura usada en esta ocasión.
-1	El objetivo lleva a cabo el rito por sí mismo.
-1	Cada tirada (por ejemplo, cada tirada de degeneración) es confesado.

● Sabor de los Ancestros

Este rito permite a un hombre lobo determinar algo sobre los ancestros del objetivo. Específicamente permite determinar si uno de los padres del objetivo era hombre lobo, y si uno lo era, puede determinar si alguno era de las Tribus de la Luna. Este ritual no puede determinar si el objetivo es un hombre lobo, o si llegará a Cambiar.

Ejecutando el Rito: El ritualista debe estar en posesión de cualquier cantidad de la sangre del objetivo. Incluso unas pocas gotas son suficientes para el ritual. La sangre es untada en un poco de lino especialmente preparado, y el lino se quema. El hombre lobo Puro que realiza el ritual observa el humo flotar y según la dirección, que es independiente de las condiciones atmosféricas, deducir información.

Reserva de Dados: Armonía

Acción: Instantánea

Resultados de la tirada

Fallo Dramático: Se revela información poco clara o falsa.

Fallo: El humo flota hacia arriba sin revelar información útil.

Éxito: Si el humo del lino flota del Este al Oeste, uno de los padres es un hombre lobo de las Tribus de la Luna. Si el humo flota del Oeste a Este, uno de los padres es un hombre lobo de las Tribus Puras. Si flota de Norte a Sur ninguno de los padres era un hombre lobo.

Éxito Excepcional: La forma en que el humo forma espirales revela información extra de los padres. Si gira hacia arriba, el hombre lobo es el padre. Si gira hacia abajo, el hombre lobo es la madre. Si



ninguno de los padres era un hombre lobo no proporciona información adicional.

●● *Rito de Purgación*

Vivir en el mundo moderno es difícil de reconciliar con una mentalidad que considera el mentir como algo aborrecible, particularmente dado que los Ígneos creen que incluso aparentar ser humanos es un tipo de mentira. La mayoría de las manada Ígneas tienen un miembro que puede llevar a cabo este rito, extirpando las mentiras de la manada en un momento de dolor abrasador.

Ejecutando el Rito: El Rito de Purgación es ejecutado mensualmente, aunque el momento exacto del mes no es importante. La manada se reúne junto a un pequeño fuego y aúlla al unísono, lamentando el hecho de que las mentiras sean necesarias para la supervivencia. Entonces el maestro del rito coge un puñado de carbones, clavos u otras pequeñas piezas de metal que han sido previamente dejadas en el fuego y las reparte entre los participantes. Cada uno toma uno y los insertan bajo su lengua, manteniéndolo hasta que desaparece el calor. No es necesario que se diga que el resto del rito se pasa en silenciosa meditación, para dejar que las lenguas de la manada se curen.

Reserva de Dados: Armonía

Acción: Extendida. Se necesitan dos éxitos por compañero de manada, cada tirada representa un turno.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: Todos los éxitos se pierden y el maestro del rito no puede volver a intentar ejecutar el rito hasta que haya pasado por el rito de Penitencia.

Fallo: No se consiguen éxitos.

Éxito: Se añaden éxitos al total. Una vez se consiguen todos los éxitos necesarios, cada miembro de la manada sufre un punto de daño letal, que se cura normalmente. Cualquier mentira que la manada haya contado durante el pasado mes es perdonada; si cualquier miembro de

la manada ha perdido Armonía debido a romper la prohibición tribal el último mes, puede comprar un punto de Armonía a mitad del coste. El rito de Purgación no es una medida preventiva. Esto es, no significa que las mentiras que cuente a partir de ahora sean perdonadas a menos que realice el rito de nuevo después de contarlas.

Los Ígneos con puntuación de Armonía 6 o menor no reciben beneficios mecánicos de este rito (*NdT: se entiende que a menos que sea 6 debido a una mentira el último mes*), pero a pesar de ello, están expectantes y deseosos de participar.

Éxito Excepcional: Se añaden muchos éxitos al total.

Modificadores Sugeridos

Modificador	Situación
+2	El maestro del rito es el Atrapa-verdades de la manada.

●● *Rito del Sustituto*

Los Puros saben que están en una guerra cruel contra los Exiliados, así como contra otras entidades oscuras que acechan en la noche. Toda guerra tiene sus víctimas inocentes, e incluso los guerreros de la pureza y la rectitud pueden violar sus votos y juramentos tribales en la persecución de una justicia mayor.

Este ritual permite a los Uratha que lo usan conseguir un perdón anticipado por pecados contra la Armonía que saben que pronto cometerán. Este ritual no es perfecto ciertamente; los Uratha que lo usan aún pueden sufrir mientras violan prohibiciones de la Armonía, pero éste mejora las oportunidades del hombre lobo de aguantar cualquier oscura tarea a la que se enfrente.

Los Garras de Marfil no tienen rituales específicos para aliviar los efectos negativos de los pecados contra la Armonía que ya han cometido; Lobo Plateado ordena a sus sirvientes prepararse para las batallas que se avecinan físicamente y, con la ayuda de este rito, espiritualmente. Sin embargo, los Garras de Marfil aún pueden participar y ejecutar otros ritos descritos en esta sección; simplemente ninguno de los ritos

relacionados con la Armonía les llegará de Lobo Plateado.

Ejecutando el Rito: El objetivo del rito, que no puede ser el propio ritualista, se mantiene ante el ritualista en una forma lupina y entona un aullido a Lobo Plateado. Este aullido suplica el perdón de Padre Lobo por un pecado que aún no se ha cometido. Entonces el ritualista y el objetivo cometen simultáneamente una versión ritualizada del pecado que el Uratha va a intentar cometer. El objetivo del rito debe describir el rito que espera cometer, en un nivel moderado de detalle. “Intentaré pecar” no es suficientemente detallado, pero “intentaré matar a Lars McGahee desgarrándole su garganta” es más detallado de lo que se necesita ser. Simplemente “Intentaré matar a un humano en batalla” sería suficiente en este caso.

El pecado ritualizado que el ritualista comete debe ser él mismo una transgresión en la jerarquía de pecados de Armonía. Sin embargo, el pecado ritualizado debe ser un pecado “menor” que el que va a ser cometido, su “puntuación” puede ser hasta tres puntos menor que el pecado que el objetivo va a cometer. El pecado ritualizado debe estar relacionado con el que se va a cometer de alguna manera. Por ejemplo, si el objetivo del rito intenta matar a otro hombre lobo en el calor de la batalla (pecado de Armonía 5), el ritualista puede matar a un humano en una batalla simulada (un pecado de Armonía 6). El ritualista sufre las consecuencias de sus transgresiones normalmente.

Se puede deducir que los ritualistas con baja puntuación de Armonía son especialmente útiles en llevar a cabo este rito. Esto es cierto, excepto en que los éxitos del rito dependen de una tirada de Armonía, y dichos ritualistas tienen más probabilidades de fallar.

Reserva de Dados: Armonía

Acción: Extendida, se necesitan 10 éxitos, cada tirada requiere un minuto.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: No se consiguen éxitos. El rito no falla de forma obvia y si el personaje sigue adelante y comete el pecado falla la tirada de Degeneración

automáticamente y pierde un punto de Armonía.

Fallo: Los espíritus han hablado, el pecado no debería ser cometido esta noche, a no ser que quiera enfrentarse a las consecuencias. El rito falla y no pueden unirse más éxitos.

Éxito: Se consiguen éxitos, una vez se alcanzan los 10, el personaje gana un dado para resistir la Degeneración cuando cometa el pecado que describió el rito. Nota que el pecado en cuestión debe ser cometido dentro de 24 horas después de haber realizado el ritual, y el ritual solo ayuda al hombre lobo en *una* tirada de Degeneración hasta que el rito deba ser llevado a cabo de nuevo, ya tenga éxito la tirada de Degeneración o falle.

Éxito Excepcional: Se consiguen muchos éxitos de una vez. Si se consiguen 5 o más en la misma tirada en que se consiguen los 10 éxitos, el personaje tiene éxito automáticamente en la tirada de Degeneración que describía el ritual.

●● Destrozar la Misma Alma

A pesar de la doctrina Pura de guerra total, a veces se ven con prisioneros Exiliados u otros cautivos. Los cautivos pueden ser un estorbo a menos que posean algo de valor para los Anshega. Los cautivos pueden poseer información o ser útiles como moneda de intercambio para asegurar el retorno de un prisionero Puro a los Exiliados.

Los prisioneros con información útil no pueden ser siempre persuadidos de que entreguen esa información a sus captores Puros. Los Exiliados resisten la mayor parte de formas de tortura, y el tipo de tormento que los Puros causan a menudo matan de forma inadvertida a los humanos, incluso a aquellos con sangre lupina.

La intención de este ritual es tanto un sacrificio a Lobo Plateado como una herramienta para que los Puros traten con sus cautivos. Destrozar la Misma Alma permite a un ritualista hombre lobo infligir un dolor horrible sobre el objetivo del ritual y al hacerlo aplastar la voluntad del objetivo para resistir las peticiones del

ritualista de información. La Esencia generada por la agonía del objetivo es canalizada hacia Lobo Plateado. Destrozar la Misma Alma previene que el objetivo muera bajo los cuidados del Garra de Marfil.

El uso de este ritual es un **pecado de nivel 3 de Armonía**.

Ejecutando el Rito: El objetivo del rito debe ser oculto de la visión de la Luna, ya sea bajo tierra o en una habitación cerrada. Además debe ser limpiado completamente a través de una inmersión total en agua y luego atado en un lugar lejos de esa agua. El ritualista puede infligir dolor en el objetivo en cualquier forma que vea bien; puede usar sus propios puños, garras o colmillos o equipamiento ritualmente preparado. Este rito lleva mucho tiempo y puede, a discreción del narrador, requerir tiradas de Resistencia por parte del ritualista. Al contrario que entre los torturadores humanos, puede que al objetivo no se le dé esperanza, comida, bebida o sueño. No se le puede decir, “tu dolor terminara si cooperas”. Lobo Plateado requiere que el Exiliado solo vea una eternidad de dolor ante él.

Reserva de Dados: Armonía

Acción: Extendida, se requieren cinco éxitos, cada tirada representa cuatro horas de trabajo.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El rito termina abruptamente. El objetivo recupera un punto de Voluntad y puede que entre en Rabia Mortal a discreción del Narrador.

Fallo: No se consiguen éxitos.

Éxito: Se acumulan éxitos. Si se consiguen los suficientes el rito tiene éxito. El éxito destroza dos puntos de Voluntad del objetivo; esta Voluntad no puede recuperarse por ningún medio hasta que no pase al menos un día completo desde que el rito fuera usado en el objetivo. Lo que es peor, este rito destroza la Rabia del objetivo. El objetivo no podrá entrar en Rabia Mortal durante el mismo período.

Éxito Excepcional: Se acumulan muchos éxitos. Si el total de éxitos conseguidos a través de un éxito

excepcional supera la puntuación de Voluntad permanente del objetivo, el objetivo pierde todos los puntos de Voluntad que le quedasen.

●●● *Expiar el Pecado*

En el corazón de la mitología de los hombres lobo yace la creencia de que los Uratha cometieron un gran pecado al permitir que Padre Lobo fuera asesinado. Los Exiliados sufren por las acciones de sus ancestros y sus espíritus patrones; los Puros sufren por la inacción o incapacidad de sus ancestros.

Usando este rito los Puros pueden expiar por los pecados de sus ancestros y al hacerlo, recuperar una fracción del estatus de los Puros dentro del mundo espiritual. Expiar el Pecado también permite a los Puros reclamar parte de su estabilidad perdida y paz mental después de cometer grandes crímenes.

El uso de este ritual es un pecado de nivel 3 contra la Armonía. Por tanto este rito requiere jugársela.

Ejecutando el Rito: El ritualista y su manada deben tener a un Exiliado vivo cautivo en su poder. El cautivo debe estar atado, amarrado a un poste que debe estar colocado bajo la luz de la luna, para que la traidora Iduth pueda ver el destino que le aguarda a ella y a todos sus sirvientes. Usando un cuchillo de plata el ritualista corta a través de la piel, tendón y hueso del cautivo hasta que alcance su corazón, sin matar al cautivo. Entonces el ritualista lo clava profundamente en el corazón, matándolo instantáneamente, y la manada desgarrar vuelve el cadáver del cautivo hasta volverlo pedazos, como se dice que hicieron primero los Exiliados a Padre Lobo.

El ritualista es el único que sufre una potencial pérdida de Armonía por la muerte del Exiliado capturado; la profanación del cadáver no es, por sí mismo, un pecado de Armonía.

La tirada de Degeneración por la muerte del cautivo sucede después de que se haya completado el ritual y se consiga

beneficio. Lo que significa que el ritualista puede superar un trastorno y conseguir uno nuevo en el mismo rito.

Reserva de Dados: Armonía

Acción: Extendida. Se necesitan 2 éxitos por cada hombre lobo que se vaya a beneficiar del ritual; cada tirada representa 15 minutos de trabajo.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: Todos los participantes deben comprobar inmediatamente si sufren degeneración de Armonía por un pecado de nivel 3. El ritual falla, y si se llevó a cabo en el exterior las Lúnulas tienen conocimiento de la fea blasfemia.

Fallo: No se consiguen éxitos.

Éxito: Se añaden éxitos. Si se consiguen los suficientes, cada participante puede hacer inmediatamente una reserva de dados como si cometiera un pecado igual en magnitud a su puntuación *actual* de Armonía. El éxito en la tirada permite al participante eliminar uno de los trastornos que sufra debido a la degeneración.

Éxito Excepcional: Se acumulan muchos éxitos. Si el ritualista acumula los éxitos necesarios superándolos en cinco o más éxitos en la misma tirada en la que el ritual tiene efecto, la consunción del pecado colectivo de la manada por parte del ritualista realmente permite a la manada superar su degeneración. El resultado es igual al Éxito, más arriba, si los hombres lobo tienen éxito en esta tirada tienen derecho a una segunda con la misma reserva. Si esta segunda tiene éxito, el hombre lobo puede gastar puntos de experiencia para aumentar su puntuación de Armonía en uno.

Modificadores Sugeridos

Modificador	Situación
+1	El rito es ejecutado en el exterior bajo la luna llena.
-1	El ritual es ejecutado en un interior.
-1	El rito es ejecutado bajo la luna nueva.

●●● Rito de los Encontrados

Los Puros aprecian a los Nuzusul. Si los nuzusul son encontrados antes del Primer Cambio, se le puede ocultar de la mirada de Luna y prevenir la quema del auspicio. Aquellos que nunca han sido echados a perder por su toque son considerados el pináculo de la pureza entre las tres tribus.

Por tanto, encontrar a un nuzusul, cualquiera que sea el coste, es una prioridad para muchas manadas.

Este rito permite al maestro del rito rastrear a un nuzusul como si ya hubiera probado su sangre. Al transubstanciar la propia sangre del maestro del rito en la sangre del objetivo, y entonces consumiéndola, los Puros pueden rastrear a un hombre lobo antes del cambio mediante las reglas de la Sangre de la Presa.

El maestro del rito no necesita saber quién es el objetivo, o incluso si existe: si un nuzusul está dentro de 5 millas cuadradas, su sangre es transubstanciada (si hay más de uno, el maestro del rito gana el bonificador para rastrear al que esté más cerca).

Ejecutando el Rito: El maestro del rito debe colocar una piedra en una vasija y entonces sangrar sobre ella. Como lo haga poco importa, pero debe usar una garra o cuchillo afilado. La vasija debe ser calentada para que la sangre hierva alrededor de la piedra. Cuando la piedra está caliente, después de que la sangre haya empezado a coagularse, el maestro del rito debe tragarse la piedra entera. Ya tenga éxito o no el rito, al tragar la piedra el maestro del rito se lleva un punto de año agravado de donde se cortó para sangrar.

La herida literalmente se abre y arde; al curarse, la herida forma una cicatriz que no se va. Algunos Puros consideran estas cicatrices una marca de honor y las muestran con orgullo cuantos nuzusul potenciales han cazado.

Reserva de Dados: Armonía

Acción: Extendida. Se necesitan 10 éxitos, cada tirada representa un minuto.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El maestro del rito transubstancia su sangre pero en la del objetivo equivocado. Por lo que el bonificador de la Sangre de la Presa se aplica, pero no para el nuzusul. El maestro del rito no se da cuenta y literalmente lleva a su manada a por el individuo equivocado.

Fallo: No se consiguen éxitos.

Éxito: Se añaden éxitos. Cuando se consiguen todos los éxitos el hombre lobo cuenta con un bonificador +4 para rastrear al nuzusul como si hubiera probado su sangre. El maestro del rito puede usar el rito de Olor Compartido para dar a sus compañeros de manada una prueba de la sangre.

El efecto del rito dura tantas horas como el Instinto Primario del ritualista, una vez pasado ese tiempo, el bonificador se pierde. También se pierde para aquellos que han realizado el rito Olor Compartido.

Éxito Excepcional: La duración del ritual se dobla.

●●● *Rito de la Pureza*

Este rito ha estado con los Puros tanto como pueden recordar. Algunos dicen que ha estado con ellos desde el principio, cuando sus primeros hijos sufrieron las marcas de Madre Luna sin darse cuenta de que era tan vigilante. Cuando el maestro del rito lleva a cabo este rito sobre un pre Cambiado, nuzusul, lo oculta de la visión de Luna y asegura que experimentará su Primer Cambio sin obtener un auspicio. El hombre lobo nunca tendrá un auspicio a menos que un rito de contra sea ejecutado exitosamente. Dichos ritos, sin embargo, son guardados por ancianos Exiliados y se consideran bastante raros.

Ejecutando el Rito: El nuzusul debe ser atado y tumbado boca abajo. Debe ser en la tierra abierta (tierra, barro, arena, césped) y no un material creado por los humanos (cemento, asfalto, bloques). El maestro del rito traza un círculo alrededor del objetivo (ya sea dibujado en la arena o trazado con piedra, no importa).

Una vez atado y dentro del círculo el objetivo debe ser cubierto con al menos tres tipos diferentes de material contaminante.

Uno de estos materiales debe ser sangre, lo suficiente como para cubrir la mayor parte del cuerpo. Esta sangre puede ser animal o humana, pero no de hombre lobo. Los otros dos tipos de sustancias entran dentro de lo que considere apropiado el maestro del rito. Las elecciones potenciales incluyen vomito, saliva, orina, leche cortada, aguas residuales o alimentos podridos. El objetivo de esto es, algo irónicamente, que esto contamine tanto al objetivo que Luna se convenza de que dicha criatura es profundamente impura y no merecedora de su mirada. La contaminación es, para los Puros, una mentira necesaria.

Reserva de Dados: Armonía (contra la Resistencia + Compostura del objetivo si decide resistirse).

Acción: Extendida (Cinco éxitos por círculo de Voluntad del objetivo). Cada tirada representa un minuto.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El rito falla inmediatamente y no se puede ejecutar de nuevo sobre el objetivo.

Fallo: No se consiguen éxitos.

Éxito: Se consiguen éxitos. Si el total iguala cinco por punto de Voluntad del objetivo, el rito tiene éxito. El éxito requiere por supuesto que el objetivo no haya experimentado el Primer Cambio. Cuando finalmente pase por el Cambio, lo que puede ser al poco de asar por el rito o no, el rito asegura que no obtenga un auspicio, por lo que no tendrá acceso a los Dones asociados con el auspicio ni otros beneficios de este. No conseguirá un auspicio a menos que circunstancias extraordinarias, un rito Exiliado, o una bendición de un poderoso tótem de los Exiliados, lo permitan. De otra forma, no se conseguirán beneficios mecánicos para el objetivo.

Éxito Excepcional: El éxito tiene lugar como arriba y mejor de lo esperado. Si el total iguala a cinco veces los puntos de Voluntad del objetivo más 5 el rito tiene éxito. En adición, el sujeto obtendrá un bonificador +1 a las reservas Sociales

durante la siguiente semana cuando trate con los Puros dado que se le considera especialmente bendecido. Esto es en adición a los efectos descritos arriba.

Modificadores Sugeridos

Modificador	Situación
+1	Cinco o más Puros están presentes durante el ritual.
+2	Diez o más Puros están presentes durante el ritual.
-1	El ritual se efectúa bajo la luna llena.
-2	El objetivo tiene el Mérito Sangre de Lobo

●●●● Ofrenda de Sangre y Plata

Una de las más notorias de las técnicas Puras, este rito corta el auspicio del objetivo. En muchas formas, este rito define lo que son los Puros. Mientras que el Rito de los Encontrados puede prevenir la bendición no pedida de Luna caiga en los nuzusul, todos aquellos que son encontrados después de su primer cambio, o reclutados de entre los Exiliados han pasado por la Ofrenda de Sangre y Plata.

Las implicaciones espirituales del rito son dobles. Es tanto una purificación del sujeto como (quizás más importante) un agonizante sacrificio a los espíritus aliados con los Puros. Al rechazar a Luna, los Anshega muestran que no son amigos de los hombres lobo que cazarían espíritus como su presa. El rito es una ofrenda terrible, pero suficiente para impresionar a sus patrones.

Eliminar ritualmente las marcas plateadas de un auspicio es una tarea atroz. Cada marca plateada de Renombre debe ser eliminada por completo. El proceso hiere gravemente al objetivo del mismo. En algunos casos el maestro del rito debe terminar el rito prematuramente para poder mantener al objetivo con vida, comenzando de nuevo cuando el sujeto se ha curado lo suficiente como para soportar más castigo.

El rito puede ser ejecutado sobre uno mismo hasta cierto grado, aunque el maestro del rito haya encontrado medios inusuales para arrancarse las marcas de las

áreas donde normalmente no llegaría, en particular en la espalda, la voluntad de hierro, la resistencia y la precisión necesarias para ejecutar este rito en la propia carne de uno son espeluznantes.

El rito no puede ser ejecutado en un sujeto que no lo desee. Solo a través del sacrificio voluntario puede un hombre lobo ser apartado de su vínculo con la luna. El daño causado por este rito no puede ser curado por medios sobrenaturales como el Rito de Curación. La ofrenda de carne, sangre y espíritu no se deshace fácilmente.

Ejecutando el Rito: La ofrenda de Sangre y Plata tiene muchas variantes, dado que las marcas plateadas de Renombre pueden ser eliminadas de muchas formas. El maestro del rito empieza invariablemente llamando a los espíritus a contemplar la voluntad del objetivo de renunciar a la Madre Puta y sus mentiras, y luego dirigiendo al objetivo a una declaración similar. El rito en si consiste en cortar o quemar físicamente todas las marcas en todos sus patrones mientras el maestro del rito entona bendiciones sangrientas en Primera Lengua.

El rito causa que las marcas brillen como si el sujeto estuviera en el Hisil, de manera que el maestro del rito puede trazar de forma precisa sus patrones con un cuchillo, hierro al rojo o una herramienta similar. Una variante del rito usa un poderoso ácido, cuidadosamente administrado en un depravado bautismo. El objetivo normalmente es atado con cuerdas o cadenas suficientes como para soportar la fuerza de la forma Gauru, por que el dolor de este rito es una invitación abierta a la Rabia de Muerte.

Reserva de Dados: Armonía

Acción: Extendida, cinco éxitos por punto de Renombre a ser eliminado. Cada tirada representa cinco minutos.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: No se consiguen éxitos. El objetivo se lleva un punto de daño Agravado.

Fallo: No se consiguen éxitos. El objetivo se lleva un punto de daño Letal.

Éxito: Se consiguen éxitos. El objetivo se lleva un punto de daño Agravado. Una vez el maestro del rito ha conseguido cinco o más éxitos, el objetivo pierde un punto de Renombre en la categoría elegida por el maestro del rito. El maestro del rito puede terminar con el rito en cualquier momento; si lo hace, cualquier éxito sobrante se pierde.

Ejemplo: *La Garra de Marfil Daga de Judith está llevando a cabo la ofrenda de Sangre y Plata en el Maestro del Hierro Irraka Jack Pólvora. Jack tiene Maña 3, Gloria 1, Pureza 2 y Sabiduría 2. Daga de Judith consigue tres éxitos en su primera tirada y Jack se lleva un punto de daño agravado. Cinco minutos después Daga de Judith consigue tres éxitos en su segunda tirada y decide eliminar un punto de Maña del pellejo de Jack. El proceso continúa hasta que ha acumulado 22 éxitos.*

Ha eliminado cuatro puntos del renombre de Jack, pero el está hecho un guiñapo sangrante y va a morir si se lleva más daño. Ella decide terminar el rito aquí. Cuando de nuevo comienza a usar el rito sobre Jack tres semanas después, ella empieza de nuevo con cero éxitos. Sin embargo, a Jack solo le quedan cuatro puntos para eliminar, así que si consigue 20 o más éxitos sin matarle, él será libre de su auspicio esta noche.

Una vez todas las marcas del Renombre Lunar han sido eliminadas, el rito tiene éxito y el auspicio del objetivo habrá sido eliminado con éxito. El objetivo pierde todos los beneficios pasivos del auspicio. Esto incluye la habilidad innata de auspicio, el bonificador de especialidad otorgado por el auspicio y la habilidad de conseguir Esencia mirando la fase lunar apropiada. Los dones de auspicio no se olvidan, pero el objetivo sufrirá un penalizador -2 por usar cualquier Don de auspicio que retenga. Cualquier don que llame directamente al poder de Luna o las Lúnulas (como el Don de rango cinco de la lista de Luna Llena: Furia de Luna) no funcionará más para el hombre lobo.

Si el sujeto era previamente un miembro de las Tribus de la Luna y no había renunciado previamente a ella, pierde todos los beneficios apropiados y debe ser iniciado en una de las Tribus Puras para

obtener beneficios similares de nuevo. Lo mismo se mantiene para los Círculos, a menos que el iniciado fuera miembro de una que permita miembros tanto Exiliados como Puros, altamente improbable, pero no imposible.

Éxito Excepcional: Sin variaciones salvo por el hecho de poder eliminar más puntos de Renombre con menos daño para el objetivo.

●●●● *Rito de la Tierra Abrasada*

Los Puros no pueden ganar siempre. A veces los Exiliados hacen retroceder a los Puros, ya sea haciendo estallar sus diferencias tribales, trabajando en el mundo humano o simplemente con buenas tácticas. En cualquier caso, los Ígneos no están deseosos de ceder la victoria incluso cuando no pueden destruir a sus enemigos, y en esos momentos, usan el Rito de la Tierra Abrasada.

Este rito causa que el Hisil arda en llamas fuera de control. El fuego destruye los edificios espirituales, mata a los espíritus de cualquier cosa inflamable (lo que cubre cualquier cosa fuera de los coros espirituales elementales o conceptuales, aunque obviamente los elementales de agua son inmunes) e incineran a cualquier Uratha lo suficientemente estúpido como para ser pillado en medio del incendio. Esto incluye al maestro del rito por supuesto, por lo que el rito de la tierra abrasada suele llevarse a cabo cerca de un Locus para permitir una salida rápida una vez empieza el fuego.

El fuego espiritual inflige daño como si fuera natural (ver Pág. 161 **Libro de reglas de Mundo de Tinieblas**). En su momento álgido (lo que quiere decir, un infierno espiritual) inflige cuatro puntos de daño por turno, e inflige este daño al Corpus de los espíritus y su Esencia (lo que significa que los espíritus pueden ser destruidos por el fuego). La mayoría de los espíritus, por tanto, elegirán huir o descorporizarse en lugar de quedarse y arder, aunque los espíritus que no puedan viajar más rápido que el fuego probablemente pierdan. Parar el fuego es difícil. La intervención de un poderoso espíritu acuático es una posibilidad, pero

los medios ordinarios de combatir el fuego (cavando trincheras, cortafuegos, empezar pequeños fuegos para destruir lo que pueda alimentarlo) no ayudan debido a la naturaleza espiritual del incendio. Los espíritus de fuego buscan consumir cualquier cosa, y la mejor solución normalmente suele ser apartarse de su camino.

El fuego deja Loci activos, pero destruye cualquier guarda o rito usado para ocultarlo o protegerlo. Dado que el fuego destruye las estructuras espirituales, un Locus que toma la forma de la piedra base de una casa puede aparecer descubierta y sin resguardo después de que acabe el fuego, lo que significa que la manada que lo reclame deberá reconsiderar seriamente sus estrategias defensivas.

Ejecutando el Rito: Este rito debe ser ejecutado en la Sombra, y normalmente es llevado a cabo cerca de un locus para permitir a los participantes huir cuando comienza el fuego. A veces, por supuesto, un lobo solitario mártir ejecuta el rito, entregándose a los fuegos para destruir a sus enemigos, pero esto es raro, incluso para los Ígneos.

El maestro del rito mantiene dos antorchas ardientes en lo alto y emite un grito de desafío y oposición. Entonces gira en círculo manteniendo las antorchas cerca del suelo mientras él (y probablemente alguien de su manada) gasta Esencia para alimentar el incendio espiritual. El Hsil mismo grita de dolor y furia, sin embargo, por lo que el maestro del rito solo tiene unos pocos instantes para conseguir la Esencia necesaria y completar el rito antes de que algo se muestre para detenerle. A menudo, los Ígneos usan un área que es el hogar de espíritus que simpatizan con su causa (espíritus de fuego, dolor e incluso pájaros carroñeros pueden ayudarles).

Una vez se completa el rito, el área estalla en llamas. El maestro del rito y cualquiera que esté cerca sufre cinco puntos de Salud de daño Letal por esta explosión inicial, y cuatro puntos por turno subsiguiente. El fuego se propaga rápidamente quemando piedra, tierra, materia vegetal y cualquier espíritu con el que se encuentre. Normalmente no puede

atravesar el agua, pero los espíritus de río de zonas altamente contaminadas pueden contener suficiente de otros tipos de Esencia como para alimentar también el fuego.

Coste: 10 Esencia

Reserva de Dados: Armonía

Acción: Extendida, se requieren 20 éxitos, representando cada tirada un turno.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: Se pierden todos los éxitos. El maestro del rito incurre en la ira de los espíritus locales y puede esperar ser atacado sin piedad por cualquier espíritu que no sea su tótem de manada durante el siguiente mes si se atreve a poner un pie en la Sombra.

Fallo: No se consiguen éxitos.

Éxito: Se añaden éxitos al total. Cuando el total alcanza los 20 éxitos, el infierno espiritual comienza como se describe arriba.

Éxito Excepcional: Se añaden muchos éxitos al total. Si el total necesario de éxitos es superado por 5 o más, el fuego arde aún más intensamente. Cualquier daño que cause el fuego se intensifica en un punto.

●●●●● *Rito de la Salida Final de la Luna*

Uno de los ritos más mortales conocidos tanto por Puros como por los Exiliados, el rito de la Salida Final de la Luna convierte a un hombre lobo en un arma andante contra sus enemigos. Los Puros que pasan por este rito cambian a una pesadilla de plata viva, y aunque solo tiene escasas horas de vida después del término del rito, pasará esas horas cercenando las vidas de sus enemigos Exiliados. Este rito es un suicidio para el hombre lobo que lo acepte, pero la recompensa, dicen los Ígneos, es una eternidad en Taga Dan.

Normalmente este rito se lleva a cabo cuando un hombre lobo pierde a su manada ante los Exiliados o ha sufrido tanto a sus manos que su honor no puede satisfacerse

de otra forma que matar a sus enemigos y morir en el proceso.

Muy de vez en cuando los Ígneos usan este rito para destruir la oposición del acceso a un locus o un lugar sagrado, aunque por norma general son lo suficientemente reverentes con el rito como para usarlo por cualquier cosa.

Y aunque los Puros nunca lo admitirían, el rito de la Salida final de la Luna es peligroso porque atrae la atención de Luna. Los Puros pueden aullar todo lo que quieran sobre “Luna la Puta” todo lo que deseen, pero saben lo peligrosos que pueden ser sus sirvientes.

El Rito de la Salida Final de la Luna solo puede ejecutarse sobre hombres lobo sin auspicio. Si un hombre lobo Exiliado intenta ejecutar o aceptar este rito puede esperar ser atacado brutalmente por Lúnulas momentos después de que haya comenzado el rito. Además, solo los hombres lobo voluntarios pueden pasar por el rito, y el rito requiere que el recipiente tenga Pureza ●●● para que tenga éxito.

Ejecutando el Rito: El maestro del rito unge al recipiente con un fluido especial hecho con la sangre de la manada del recipiente (si no tiene, de su propia sangre). La manada del objetivo y cualquier Puro que esté en la zona puede entonces decir palabras de despedida, agradecer al Ígneo por su coraje y esperar unirse a él algún día en Taga Dan. Entonces se retiran, dejando al recipiente a solas con el maestro del rito que desgarrar las ropas del recipiente (si tiene) y le pinta el cuerpo de glifos con una mezcla de sangre y ceniza. El recipiente mientras tanto deja salir su Rabia a la superficie pero no se permite desatarla hasta que el rito esté completo.

Cuando el último glifo se pinta el recipiente explota en forma Gauru y su cuerpo cambia en plata. Entonces carga para encontrarse con sus enemigos y su eventual recompensa.

Reserva de Dados: Armonía

Acción: Extendida, se requieren 30 éxitos, cada tirada representa una hora.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: Se pierden todos los éxitos. El rito atrae la atención Lunar, ya sean Lúnulas o una manada de Exiliados detectan la ejecución del rito en el área y atacan.

Fallo: No se consiguen éxitos.

Éxito: Se añaden éxitos. Cuando el total alcance 30 éxitos el hombre lobo cambia en plata viva como se ha descrito. El hombre lobo sufre 2 puntos de Salud de daño Agravado por hora, lo que significa que incluso el hombre lobo más duro morirá en menos de 7 horas. Durante ese tiempo aunque no puede cambiar de forma fuera de la Gauru, a menos que muera, inflige un punto de daño agravado por turno a los hombres lobo por contacto casual y añade 3 dados a los ataques con su armamento natural.

No es necesario decirlo, todos los ataques infligen daño agravado a los Uratha. En adición, el ígneo recibe una puntuación de armadura de 4 contra cualquier ataque de objetos metálicos (balas, cuchillos, espadas) y una puntuación de armadura de 2 contra los demás ataques.

El hombre lobo no sufre penalizadores por heridas. Finalmente cualquier Uratha que le ataque con su armamento natural sufre un nivel de daño agravado.

Éxito Excepcional: Se añaden muchos éxitos al total. No hay beneficios adicionales.

Modificadores Sugeridos

Modificador	Situación
+2	El recipiente tiene Armonía 10
+1	El recipiente tiene Armonía 8 o 9
+1	El recipiente ha pasado por el rito de penitencia en las últimas 12 horas
-1	El recipiente tiene Armonía 2 a 6
-2	El recipiente tiene Armonía 1
-3	El recipiente es un converso Exiliado

DOCUMENTO:

Oficial

TRADUCCIÓN:

Izurtel

AUTOR:

White Wolf

MAQUETACIÓN:

Uxas

FUENTES:

The Pure

REQUIEM NOCTE

www.requiemnocte.net