

# IDOLOS OSCUROS Y RETOÑOS IMPIOS

Para los Acólitos, el acto de Crear significa poder. Mediante él, nuevas cosas o seres son introducidos en el todo que es la realidad. Los seres vivos lo hacen continuamente, es parte del hecho de vivir. Crecer y multiplicarse. El estatismo de la no muerte les aleja de esta posibilidad, dejándoles solo con la capacidad de destruir, o eso parece.

Para los miembros del Círculo de la Bruja, la creación es no solo engendrar vida, sino también crear arte de todo tipo, cuidar de algún ser vivo o grupo de ellos, etc.

Si bien para algunos este acercamiento a la vida suele bastar, los Acólitos han descubierto hace tiempo que los Dioses atienden sus plegarias, y han desarrollado rituales que les acercan a la vida e incluso les permiten imitar el acto de crear nueva vida.

Estos rituales parecerían una blasfema parodia a cualquier observador que no fuera uno de los Condenados, e incluso entre ellos, muchos los clasificarían de aberrante. Por lo menos, aquellos que no siguen las inhumanas enseñanzas del Círculo.

Los Rituales de *“La Progenie de Tiamat”* y *“Un Hijo de las Piedras”* pueden crear seres que, si bien no son lo que se dice independientes, ni pueden asemejarse exactamente a lo que es tener realmente un hijo, tienen un componente que les hace diferentes de cualquier otro poder de los vástagos salvo del más esencial de estos: la capacidad de conceder el Abrazo.

Con esto en mente he decidido que puede ser interesante explorar un poco más estos dos rituales para ver que se puede sacar realmente de ellos y para que quien no vea realmente el potencial de los mismos no los deje solamente como un “poder de crear servidores”.

## LA PROGENIE DE TIAMAT

A pesar del nivel medio del Ritual de *“La Progenie de Tiamat”* es un rito muy importante y muy buscado por los Acólitos que adquieren el rango de “Padre” o “Madre”. Esto puede reflejarse perfectamente dentro del juego de forma que no sean enseñados salvo a los miembros que lleguen a esa fase de su Réquiem.

Para ello sería necesario efectuar el rito exitosamente como si fuera una prueba de llegada a la madurez y, una vez realizado, el Acólito podrá llevar con orgullo el título que ahora posee.

Sobre el ritual en sí hay que tener varias cosas en cuenta.

El primer asunto es el hecho mismo de “crear” la criatura en cuestión. El proceso de crear al homúnculo puede ser un proceso muy creativo para el jugador, en el cual puede mostrar los aspectos religiosos del personaje y los usos que se le quieren dar al homúnculo. El cerebro de un perro, el cuerpo de un ave, tentáculos de pulpo... todas estas cosas pueden ser otorgadas al homúnculo para obtener los mejores resultados en sus tareas, así como para venerar los aspectos animales de su/s dios/es o espíritu/s tótem. Así, un adorador de Odín igual podría coger cuervos para crear a sus homúnculos, mientras que un adorador de Neftis podría escoger un halcón.

Otra cosa a tener en cuenta es que el rito requiere 13 horas de “gestación” de la criatura, por lo que un vampiro que realice el rito deberá soportar al menos una noche y un día sufriendo los dolores, y la penalización que conlleva, antes de que “nazca” su pequeño y pueda dar por terminado el rito. Esto significa que, después de preparar a la criatura y de introducirla en su cuerpo, el vampiro debería de permanecer en algún lugar a salvo para evitar problemas. Aunque bueno, si es del Círculo es porque no tiene problemas con los ídem.

Otro asunto serían los momentos de realizar el rito o de “dar a luz” propiamente dicho. Esto puede dejarse aparte, y el jugador y el Narrador pueden decidir que realmente no importa cuando se lleva a cabo el rito. Sin embargo, sería interesante para otorgar algo más de simbolismo, escoger una fecha determinada para remarcarlo especialmente. Se puede dar a entender que solo se realiza en un momento determinado del año, como un día antes del Solsticio o así, provocando el nacimiento el día del Solsticio en cuestión. Otra opción es que, en caso de que la deidad que venera el vampiro sea solar, este de a luz en el momento álgido del sol durante el día, lo que para el vampiro incluiría

mantenerse despierto con graves dolores y llevar a cabo el proceso con mayores molestias, debido al sopor que tienen que soportan durante las horas diurnas. En la descripción del rito realmente pone que nace a medianoche, pero bueno, no creo que haya problemas en cambiarlo al medio día si es por algo de la temática religiosa del Acólito.

Junto con esto, vendría la tarea de llamar a la criatura, no solo el nombre individual, si se le da, sino el nombre "racial". Que sí, que pone homúnculo, ¿pero realmente queremos llamarlo así? La diferencia se nota si se busca un nombre decente y en lugar de hablar de "los homúnculos de la Bruja del Pantano" pasamos a hablar de "los Retoños Oscuros de la Bruja del Pantano". Parece una tontería, igual que cambiarle el nombre al ritual para que encaje con la religión del Acólito en cuestión, o dedicarle tiempo a la forma de la criatura, y lo es, pero son tonterías que si uno se lo curra mejoran mucho el ambiente.

Una cosa interesante que tiene que ver con las reglas es como considerar a la criatura, ya sea viva, o no muerta. Podríamos considerarlo un ser vivo, con lo que habría que alimentarlo, dejar que haga sus cosas, dormir y además, necesitaría aire que respirar (y una forma de hacerlo adecuada). Si no, podemos considerarlo como medio vivo, casi como el vampiro que lo creó con lo que se le aplicarían las mismas reglas (no come, no duerme, etc.).

El siguiente punto a tener en cuenta es el entorno. El creador debe tener en cuenta que la criatura necesitará moverse principalmente por el hogar del propio vampiro. Un cuerpo de ave puede ser muy útil si el creador de la criatura es Tarno, el señor del sur del bosque; pero puede que no resulte de gran ayuda a la bruja Agra, cuyo refugio se encuentra en un laberinto de subterráneos inundados por ella misma. Así mismo, para moverse por lugares oscuros necesitará una manera de moverse en la oscuridad sin darse con las paredes continuamente, etc.

Y por fin el último punto estaría relacionado con el anterior, dado que afecta a la manera de moverse del homúnculo. Las tareas que el creador tenga en mente encomendarle a la criatura. Si necesita un espía, lo ideal puede ser un ave o un cuadrúpedo rápido, y que en todo caso sea pequeño y pueda pasar más o menos desapercibido. Si necesita un ayudante puede que un ser bípedo y con manos prensiles le venga mejor. Las formas de ataque de la criatura pueden pasar a segundo plano en cuanto a los homúnculos, debo recordar que las creaciones de este ritual solo pueden tener un máximo de tamaño 2, por lo que no suelen ser

muy buenos combatientes. A pesar de ello, una cantidad moderada de criaturas, cuatro o cinco, pueden meter en aprietos a un ser humano común si actúan a la vez.

### UN HIJO DE LAS PIEDRAS

Ya se le quiera llamar Gárgola, Gólem o simplemente un avatar del dios o diosa adorada, esta criatura cumple a la perfección la labor que a los pequeños homúnculos les costaba realizar, la de guardianes. Y es que teniendo uno de estos en el refugio, o mejor, el templo, podemos estar tranquilos cuando nos marchemos a dar una vuelta sabiendo que el idiota que entre sin permiso se la está jugando pero bien.

Uno de los puntos a la hora de crear a la Gárgola es definir el nombre y como será su forma física. Una opción común sería simplemente decir que es una figura humanoide, puede que con alas. Queda bien en la esquina, es bípedo y tal, pero no es temático. Una criatura temática sería una estatua de un Dios al que se adore, preferiblemente con una descripción bien trabajada.

*"La estatua de una figura humana, representativa de la Deidad de los Acólitos, colocada justo detrás del sangriento altar donde celebran los ritos los miembros del Círculo, parece estar observándolo todo con sus ojos pétreos. Su cuerpo perfectamente esculpido puede verse gracias a las ligeras ropas finamente tejidas y se observa el gran trabajo del escultor en detalles como el pelo de la Deidad, perfectamente desordenado y el rostro iracundo que parece juzgar todo lo que ve. Unos símbolos extraños rodean los brazos y pecho de la Deidad, como si fueran tatuajes o escarificaciones. Las ropas son una simple faldilla y una capa, pero también dispone de varias joyas que deben habersele puesto después de construida. Los adornos de las joyas y los ropajes con temas animales, los favoritos del Dios, ensalzan aún más a la musculada figura."*

Esa, añadiendo los detalles pertinentes como el estilo de los adornos de las ropas y el arte inscrito en la propia estatua, sería una descripción más acorde a lo que se buscaría de algo que requiere tanto tiempo en realizar. Como se ve, no hace falta que la estatua tenga todo de base (por lo menos en el rito no pone nada), se podría hacer la forma física, pero dejarle sin ropas que se le pondrán más tarde, preferentemente de telas de buena calidad, joyería, etc. Así mismo podría usar armas hechas aparte o incluirlas dependiendo de la forma de la Deidad en cuestión. La estatua de

una deidad de aspecto animal o demoníaco bien podría incluir directamente armas en su cuerpo.

El mero hecho de hacer la estatua es realmente un desafío si nos lo trabajamos, más que el homúnculo, dado que no es solo conseguir material, sino esculpir la estatua durante esas noches. Un Acolito podría tardar varias semanas en conseguir el material, esculpirlo (o forjarlo, o como sea) y luego darle los retoques finales (vestuario, armas, parafernalia).

El material con el que se va a hacer a la figura es importante dado que de él dependen ciertos factores como su vulnerabilidad a ciertas cosas, o la Durabilidad que deberíamos ponerle (ver más abajo). Por ejemplo, si decidimos no hacerlo de piedra sino de madera podría llegar a estacar a los adversarios vampíricos con su armamento natural, pero igual resulta que es vulnerable al fuego y es menos resistente que un pedazo de piedra. El metal es interesante, puesto que es más duro y resistente, pero igual es demasiado difícil conseguir ese material y la deidad en cuestión es una relacionada a los árboles o la tierra y preferimos no hacerlo así. Una decisión semejante (hacerlo de un material relacionado con la deidad, aunque no sea exactamente beneficioso) bien podría ganarse un bonificador la hora de realizar la tirada para activar el ritual o imponer un penalizador a quien quiera desactivarla. Todo esto reglas opcionales de un servidor, nada que venga en ningún lado, por supuesto.

El momento de la activación del ritual también debería ser un momento importante para el Acólito y su grupo (si son del Círculo). Podrían convertir el ritual en la parte central de una gran ceremonia en honor a la Deidad., en la que finalmente esta despierta y hace ver que acepta algún sacrificio (puede que incluso aún vivo o no muerto).

El entorno, aunque en menor medida que para el homúnculo, también es algo a tener en cuenta. Si queremos que pueda desplazarse bien por sitios estrechos puede ser mejor que sea de menor tamaño. Si no, podemos dedicarnos a hacer de la criatura un verdadero gigante con un tamaño de 7 u 8.

Lo último que voy a tratar de la gárgola es el detalle de sus características tal y como vienen en el libro Básico de Vampiro: el Réquiem pág. 204. La gárgola, al contrario que el homúnculo, nunca podremos considerarlo un ser vivo, es un ser construido con material inerte, y como tal debería ser diferente de los vivos y más parecido a un objeto (como tal no come, no duerme, etc.). ¿Que recomendaría? Un cambio de reglas simple.

Lo siguiente es estrictamente no oficial, pero creo que es mejor para mostrar lo que es realmente esta creación:

Los Atributos ofrecidos en el libro para la gárgola vienen bien hasta cierto punto, y ese es el de la Resistencia. Al ser algo construido, hecho de piedra o metal (u otras cosas), no debería tener un Atributo semejante, sino que en su lugar debería tener puntos de Durabilidad. Mirar la pág. 121 de **Mundo de Tinieblas**.

Otro punto anexo a ese es que sus Niveles de Salud serán sustituidos por Puntos de Estructura.

Ahora que hemos nombrado todo lo que debe ser, pasemos a los puntos buenos y malos, y hay uno de cada. El punto malo de esto es que si nos fijamos, los Puntos de Estructura son pocos, incluso la piedra solo tiene Durabilidad 2, con lo que sumado a su tamaño, pongamos 6 para hacer algo más decentilla a la criatura, nos dejaría con 8 Puntos de Estructura en comparación con los 10 Niveles de Salud que tendría en su lugar.

Pero llega el punto bueno del asunto, y creo que lo compensa con creces, y es que los puntos de Durabilidad se restan de los éxitos obtenidos en la tirada de Ataque siempre que sea Contundente o Letal. Esto significa que cada vez que alguien quiera herirle los primeros 2 éxitos en la tirada no valen para nada y tendrá que sacar por lo menos 3 para hacerle 1 punto de daño a su Estructura. Además, según el libro de reglas, podemos considerar que al ser una criatura mágica, su Durabilidad también se emplea contra el daño Agravado.

Si lo miramos así, a la larga (a partir de dos golpes que se lleve) ya es mejor la Durabilidad que la Resistencia, pues lo convierte en una verdadera amenaza imparable. Y ya no me paro a hablar de hacerlo de metales y eso que incrementaría en algo más la Durabilidad lo que significa más Puntos de Estructura y capacidad de aguante...

En definitiva, dos rituales a los que se puede sacar mucho jugo si nos ponemos con ellos, tanto para Narradores que quieran ambientar una crónica como para los jugadores que realmente quieran darle un aire mas interesante a su personaje y profundizar en un Réquiem estilo Círculo de la Bruja.

Documentos:  
No Oficial

Autor:  
Luziel

Fuentes:  
Circle of the Prone

Maquetación:  
Oras

Requiem Nocte  
[www.requiemnocte.net](http://www.requiemnocte.net)

