

RITOS

LORE OF THE FORSAKEN

Mente Ritual (●)

Un hombre lobo que tiene problemas encontrando equilibrio antes de invocar a los espíritus para energizar sus rituales está en desventaja comparado con Uratha que prestan más atención a los mandatos de la Armonía. Para equilibrar la balanza muchos maestros del rito piden a Madre Luna que vigile sus obras. Aunque Luna probablemente no presta ninguna atención, los espíritus locales reconocen la necesidad del hombre lobo de enfocarse, muchos hombres lobo consideran este rito sagrado de alguna forma, Un ritual creado para ayudarles con las mayores de sus obras. El uso de este rito por Uratha de Armonía menor es casi profano para muchos maestros del rito dedicados, el uso del mismo continúa. Un hombre lobo probablemente no aprenderá este rito primero, pero conocerlo antes de necesitar reforzar su Armonía le marca como un ritualista altamente dedicado.

Ejecución del Rito: Un hombre lobo solo puede usar este rito para ayudarse al usar otro, y el mismo hombre lobo debe ejecutar ambos. Debe preparar todos los materiales para el otro rito antes de empezar y solo promulgar este rito cuando esté listo para comenzar el otro. El hombre lobo mira al este si no puede ver a Madre Luna, o al Oeste si esta es visible en el cielo. Desde ahí toma respira profundamente y aúlla su necesidad de pensamiento claro y equilibrio a las cuatro direcciones cardinales, girando en dirección del reloj. Ejecutarlo lleva menos de dos minutos.

Coste: 1 Esencia

Reserva de Dados: Armonía

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El rito falla, debido al estrés y la confusión extra el rito sufre un penalizador -2 adicional.

Fallo: El rito falla, sin penalizadores o bonificadores.

Éxito: El ritualista puede añadir un dado extra a su tirada de Armonía para el siguiente rito. Este dado extra solo puede ser usado para compensar penalizadores a la tirada, no para ganar dados extra por encima de la Armonía del personaje.

Éxito Excepcional: El ritualista consigue tres dados extra para compensar en lugar de solo uno.

Rastro Renovado (●●)

Los hombres lobo no son los únicos que viven para la caza. Multitudes humanas, rivales Uratha y espíritus vengativos, todos tratan de encontrar a los hombres lobo, y ninguno por una buena razón. Este rito cambia el olor físico del personaje y realiza cambios menores en todas las formas, haciéndole lo suficientemente diferente como para evitar a cualquiera que le cace que no haya probado su sangre. Los hombres lobo que tienen enemigos que no son del Pueblo pueden buscar a un ritualista que conozca este ritual, aunque usar este rito demasiado a menudo es símbolo de cobardía.

A pesar de ser algo similar a Sangre Limpia, este rito a menudo es desaprobado entre el Pueblo, es una llamada a los espíritus a que cambien el rostro del Uratha porque no puede ingeniárselas con un enemigo más poderoso por sus propios medios. Los maestros del rito que lo saben caminan en una muy fina entre la honesta necesidad y tomar la salida fácil.

Ejecución del Rito: Este rito debe ser ejecutado ante un fuego que esté bajo el cielo abierto, un fuego en un lugar cerrado no funcionará. El maestro del rito normalmente echa madera verde al fuego, pero cualquier cosa que genere mucho humo funcionará. El ritualista pone objetos simbólicos del objetivo del rito, que debe ser un hombre lobo, al fuego, destruyendo cualquier identificación con un mechón de pelo o un puñado de pelaje y cualquier otro objeto que represente al objetivo como quien es. Una vez el humo a tomado estos objetos, el ritualista extingue el fuego y realiza glifos con la ceniza en el rostro del objetivo mientras canta a los espíritus. Finalmente el objetivo se limpia con agua limpia, revelando su nuevo rostro y completando el rito. El propio ritualista puede ser el objetivo del rito.

Reserva de Dados: Armonía

Acción: Extendida, 10 Éxitos, cada tirada representa cinco minutos.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: Se pierden todos los éxitos. El olor del objetivo se vuelve más fuerte, otorgando un bonificador +1 a rastrearle durante el resto del día.

Fallo: No se añaden éxitos.

Éxito: e añaden éxitos. Una vez se consiguen los 10 éxitos el color y medida del pelo, constitución estructura facial del personaje cambian lo suficiente como para hacerle parecer diferente. Los intentos para rastrear al objetivo por su vieja apariencia sufren un penalizador -5 durante una semana después del rito. El rastreo ayudado por el sabor de la sangre del objetivo no se ve afectado.

Éxito Excepcional: Si se consiguen 5 o más éxitos de los necesarios los cambios duran un mes lunar.

Modificadores Sugeridos

Modificador / Situación

+1 El sujeto ofrece todos los objetos identificativos que porta normalmente.

-1 El objetivo tiene marcas obvias que le distinguen como tatuajes o cicatrices.

-1 El objetivo mantiene más de un objeto de su verdadera identidad.

Rito del Garrote de Hueso (●●●)

Los hijos de Padre Lobo han batallado entre sí y con los humanos desde la Caída. Los humanos caen como grano ante las poderosas garras y la rabia ardiente de los Uratha, pero los hombres lobo encuentran rivales más merecedores entre los suyos, ya sean otros Exiliados o los Puros. Una manada rampante de hombres lobo que ha perdido la mayor parte de su Armonía interna desatará su furia sobre humanos y hombres lobo por igual, intentando ganar respeto con su salvajismo sin darse cuenta de que el control y el equilibrio es lo que necesitan. Este rito otorga al ritualista una poderosa herramienta para detener semejante desenfreno.

Este es el primer ritual dedicado a la guerra del que los Uratha tienen noticia. Una historia habla de cómo un Elodoth esperando atacar, aplacó a los espíritus de aquellos a los que sus enemigos habían asesinado para que fueran en su ayuda y dieran poder a una poderosa arma. Otras hablan de un Ithaeur que forzó la ayuda de sus propias víctimas para que le ayudasen a destruir a su enemigo. Lo único en que concuerdan las historias es en la ferocidad con que el portador del Garrote de Hueso golpeó a su enemigo, ignorando golpes que mutilarían a otros hombres lobo.

Ejecución del Rito: El maestro del rito graba intrincados patrones de glifos con significados de muerte y guerra en un hueso de una víctima de su enemigo. Entonces deja el hueso en el centro de un círculo de fuego de cualquier tipo, desde ramitas enredadas hasta gasolina, y aúlla letanías a los caídos e historias de las acciones de su enemigo. El ritualista corta su palma y lanza gotas de su propia sangre al fuego mientras lo hace uniendo el hueso a si mismo y su enemigo. Termina el rito manchando el hueso con su sangre mientras lo saca del círculo. A partir de entonces el hueso es un poderoso amuleto unido al ritualista que es vigorizado por el rito para que mate al enemigo que ha nombrado. Una vez se completa esa hazaña, o tres puestas de sol después de completar el rito el hueso se deshace en un fino polvo mientras los espíritus se cobran su deuda.

Reserva de Dados: Armonía

Acción: Extendida, 25 éxitos, cada tirada representa 15 minutos.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: Se pierden todos los éxitos y el hueso se deshace hasta la inutilidad.

Fallo: No se añaden éxitos.

Éxito: Se añaden éxitos, Una vez se consiguen los éxitos necesarios el hueso se carga. Una vez hecho se vuelve más duro que el acero. Contra cualquiera salvo el enemigo nombrado funciona como un garrote normal. Cuando se usa contra el enemigo nombrado en el rito de creación del garrote, el ritualista gana tres puntos extra de Salud y el garrote hace daño agravado.

Éxito Excepcional: El hombre lobo hace un progreso considerable. Si se consiguen cinco o más éxitos de los necesarios para completar el rito, el garrote gana un +1 para dañar al objetivo del rito.

Rito Inquisitivo (●●●●)

Una manada no puede estar en todos los sitios de su territorio a la vez. Un problema apremiante o un territorio enorme pueden aumentar el tiempo durante el cual estos lugares permanecen desguarnecidos, y este rito alivia el problema. No solo se usa para maquillar la ausencia de patrullas: el hombre lobo que dirige este rito puede hacer una pregunta en particular a los espíritus del territorio. Por supuesto los espíritus no necesitan responder honestamente. Si la manada ha descuidado su territorio o la resonancia del lugar no es favorable al tipo de espíritus que responderían la pregunta, es menos probable que el hombre lobo consiga una respuesta. Además, a un Uratha de bajo Renombre le cuesta mucho más convencer a los espíritus de que su necesidad es genuina y merecedora de su atención. Muchos ritualistas están precavidos de los espíritus inquisitivos que han descuidado recientemente, un hecho que hace que este rito no sea usado más a menudo.

Ejecución del Rito: El maestro del rito primero entierra un objeto como ofrenda a los espíritus de su territorio. Estos objetos pueden ser representativos del área o de su pregunta, o comida y otros objetos que los espíritus del lugar encuentren agradables. Entonces se sienta en frente de un cuenco o estanque de agua limpia y aúlla su pregunta al cielo. Hecho esto, el maestro del rito vierte un rito de fuerte olor como orina u olmo escocés en el suelo para amortiguar su sentido del olfato y aúlla, toca el tambor o canta hasta que el mundo exterior se desvanezca de su vista. El rito termina cuando el ritualista vierte tinta o sangre en el agua. Mientras las nubes de tinta o sangre se mezclan con el agua la superficie reluce y refleja una escena en respuesta a la pregunta. La escena no es solo visual, observará la escena como si estuviera presente.

Reserva de Dados: Armonía

Acción: Extendida, 40 éxitos, cada tirada representa 10 minutos.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: Se pierden todos los éxitos. Las visiones otorgadas son falsas (una manada de lobos podría parecer la mayor amenaza al territorio en lugar de una manada de Uratha que trata de conseguir una porción del territorio como propio).

Fallo: No se añaden éxitos.

Éxito: Las visiones comienzan cuando se consiguen el número de éxitos necesarios. El maestro del rito ve claramente la respuesta a su pregunta y las implicaciones que tiene para el territorio circundante. También consigue una sensación del área exacta que le muestra el estanque. Las visiones duran 15 minutos, aunque puede parecer que toman más tiempo.

Éxito Excepcional: Si se consiguen 5 o más éxitos de los necesarios, la visión del personaje responde tanto a la pregunta como indica la amenaza que ha conducido a la respuesta. Todas las tiradas relacionadas con la visión tienen un modificador +1.

Modificadores Sugeridos

Modificador / Situación

+1 Los espíritus locales o la resonancia son favorables al hombre lobo.

+1 Las ofrendas son particularmente valiosas para los espíritus locales.

-1 Los espíritus o la resonancia son opuestas a los intereses del hombre lobo.

-1 o más La respuesta a la pregunta ha sido oscurecida de algún modo.

-2 El hombre lobo tiene un bajo Renombre (siendo el rasgo mayor 1 o 2).

Transferir la Bendición del Espíritu (●●●●●)

Solo un espíritu puede otorgar un Don. Esa es una de las reglas del mundo, una de las leyes inviolables impuestas por Padre Lobo antes de la Caída. Este rito explota una pequeña laguna en esa ley

permitiendo al maestro del rito transferir un Don entre hombres lobo. Este rito no es una experiencia agradable para ninguna de las partes. El maestro del rito arranca la marca-Esencia del Don del otro hombre lobo y lo injerta en su propia Esencia. Este proceso es extremadamente doloroso para ambos participantes. El ritualista también puede dar Dones a otro hombre lobo de forma similar. En cualquier caso, ambos hombres lobo quedan mareados. El recipiente es inundado con conocimiento y sentimientos para los que no estaba preparado, y debe aprender a usar su nuevo Don a la manera difícil. El hombre lobo que pierde el Don tiene un agujero rasgado en su Esencia y debe llegar a término con el haber perdido la bendición de un espíritu.

Nadie conoce el origen de este rito; los Exiliados y las Tribus Puras por igual lo consideran el ir contra la naturaleza. Unos pocos hombres lobo conocen el rito al tiempo, pero ninguno de ellos lo anuncia y solo lo enseñarán a alguien en quien realmente confíen.

Demasiado a menudo, un hombre lobo que conozca el rito se vuelve despreocupado, y cualquier Uratha que oiga hablar de él se unirá a su caza.

Ejecución del Rito: El rito debe tener lugar durante la luna nueva, cuando el rostro de Madre Luna está más oculto y el Reino Sombra es afectado por su locura. El maestro del rito debe completar el rito al aire libre antes de que el sol se alce, dado que cualquier luz del sol que aparezca provocará que el rito falle. En un valle profundo o una gran ciudad los horizontes efectivos son mayores, aumentando la cantidad de tiempo que tiene el hombre lobo para completar el rito.

Antes de comenzar el ritualista debe tomarse 15 minutos para alinear su esencia con la del otro participante. Los dos se alinean a través de aullidos compenetrados, danzas dementes o relaciones sexuales (esto último puede provocar una tirada de degeneración). El ritual mismo tiene lugar alrededor de un fuego, creado dentro de un círculo marcado con tiza y agua salada. El rito continúa con una serie de exhaustas danzas alrededor del fuego, mientras se

quemar ofrendas para sobornar a los espíritus locales con Esencia bajo la apariencia de estos permitiendo y comprendiendo la transferencia. Ambos hombres lobo toman un alucinógeno natural como peyote, ayahuasca o psilocibina, durante esta parte del rito agotando sus cuerpos hasta que no sientan nada salvo el viento azotando su piel y la Esencia fluyendo entre ellos. Mientras el fuego termina de arder el ritualista corta las palmas de ambos participantes y las arroja dentro de las brasas del fuego. El maestro del rito puede dar o recibir un rito o puede realizar el rito para dos hombres lobo que deseen pasarlo.

Coste: 2 de Esencia por nivel del Don (ambos participantes deben gastar toda la cantidad).

Reserva de Datos: Armonía.

Tomar parte en este rito ya falle o tenga éxito es un pecado para aquellos con una Armonía de 4 o mayor. Además todos los participantes perderán Renombre de Pureza.

Acción: Extendida; 20 éxitos + 10 por nivel del Don. Cada tirada representa 20 minutos.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: Se pierden todos los éxitos, todos los participantes deben tirar Armonía para ver si ganan un trastorno en adición a la degeneración normal

Fallo: No se añaden éxitos. I no se consiguen los éxitos suficientes antes de la salida del sol, el rito falla automáticamente.

Éxito: El Don es transferido una vez se alcanzan los éxitos necesarios. El donante del Don pierde la habilidad de usarlo y nunca podrá volver a prenderlo. El recipiente gana el uso completo del Don, pero sufre un penalizador -1 al usarlo por primera vez dado que no está familiarizado con él. Ambas partes sufren además un penalizador -1 a todo durante la siguiente semana mientras su Esencia trata de reparar lentamente el daño del ritual.

Éxito Excepcional: El hombre lobo hace un progreso considerable. Si se consiguen 5 o más éxitos de los necesarios, el penalizador negativo solo se aplica durante los próximos dos días.

DOCUMENTO:

Oficial

TRADUCCIÓN:

Izurtel

AUTOR:

White Wolf

MAQUETACIÓN:

Uxas

FUENTES:

Love of the Forsaken

REQUIEM NOCTE

www.requiemnocte.net