

# CIRCULO DE LA BENDICION DE PADRE LOBO

El Círculo de la Bendición de Padre Lobo mantiene ciertas creencias especiales sobre Urfarah y su muerte a manos de sus hijos. Ellos creen que en lugar de maldecirles cuando le llegó la hora, Padre Lobo decidió aceptar el fin de su existencia y la nueva situación con un último regalo a los Uratha: la Celosía.

La Celosía apareció justo en el caos del momento de la muerte del terrible dios lupino, y esta ha ayudado a los Uratha, algunos dirían que es lo único que les permite hacerlo, a controlar a los espíritus salvajes manteniéndolos a raya e incluso dando las primeras señales cuando algo va mal. Siendo esto así, ¿cómo puede verse como un mal? Evidentemente Padre Lobo hubiera deseado sobrevivir, pero también debía de quedarle sabiduría suficiente como para saber que aquello era lo correcto. La Celosía no ahoga al mundo espiritual, ni tampoco permite libre paso, es una obra de Armonía. Aunque esta parte de su pensamiento no suele crearles demasiados amigos entre los Puros, y más de un presunto conversor Izidakh ha acabado atacando al borde del Kuruth a un miembro del Círculo que trataba obstinadamente que mantener este razonamiento ante el Ígneo.

El Círculo es uno de los que más énfasis ponen sobre el cuidado que mantienen sobre la Sombra, el mundo físico y la Celosía en los territorios que controlan. Suelen mantener controlada la población local, a veces buscando apoyo de individuos bien posicionados en las

organizaciones mortales locales o tratando de integrar a sus familiares de sangre de lobo en ellas. Sin embargo, es en la Sombra donde más dedicación ponen, y es en ella donde se encuentra el espíritu de todo su trabajo. Trabajan con los espíritus locales manteniendo el orden siempre que pueden y usando ritos para contener sus peligros y manipular la resonancia de los Loci, y extendiendo ésta más allá de la zona de influencia de estos. La Celosía es vigilada en todo momento y suelen actuar al más mínimo indicio de la presencia de Azlu o Beshilu en el territorio u alrededores, a los cuales se consideran los peores enemigos del trabajo de Padre Lobo. Todo esto puede crear roces con las manadas vecinas ya que a veces se trabaja en zonas colindantes con otras manadas y a estas puede no gustarles el efecto general que esas prácticas ejercen en su propio territorio (o simplemente, no quieren que unos extraños manejen lo que consideran sus asuntos como si ellos no pudieran).

El espíritu Patrón del Círculo, un espíritu ancestro de los Sombras de Hueso llamado Jade Sangrante, fue el creador de la filosofía del Círculo cuando estuvo vivo, ya hace siglos, y continúa dando consejos a todo aquel que se acerca a él adecuadamente y con respeto. Fue poco después de su muerte que se empezó a acercar a los miembros de su manada, bastante más jóvenes que él y siguió instruyéndoles en los secretos que había aprendido y que, a causa de su muerte, no

pudo transmitirles. Más adelante, con el tiempo, la influencia de la manada creció y Jade Sangrante tuvo a bien instruir a otros miembros de la Tribu. Éste se aparece como un anciano de unos 70 años, pequeño de estatura pero recio de físico y carácter, con una larga barba y bigote bien recortados y vestido sólo con unos pantalones y camisa sueltos. El ambiente y los espíritus del lugar en que se encuentra suelen reaccionar ante su estado de ánimo, que suele ser de calma.

Con el paso de los años, desaparecida ya la manada que dio origen al Círculo, este sigue existiendo y expandiéndose, seguros de que hacen lo que debe hacerse.

## Entrando en el Círculo

Todos los miembros de la Tribu Sombras de Hueso son posibles candidatos a entrar en el Círculo, especialmente los Ithaeur, aunque éste rara vez invita a nadie a entrar en él. Aún con todo el Círculo está abierto a miembros de otras tribus, siempre y cuando cumplan los requisitos necesarios y pasen una prueba.

Hay dos excepciones al hecho de que el Círculo no invite a nadie a entrar, una es la de miembros con talento que destacan especialmente en alguna hazaña que le haya hecho merecedor de obtener Renombre de Sabiduría por ello, y la otra los que el propio espíritu Patrón del Círculo señala como candidatos.

Aún en esos casos especiales el aspirante no es invitado directamente, sino que se le estudia y observa durante cierto período de tiempo que puede durar entre un mes a un año. A veces pidiendo consejo al espíritu Patrón antes de hacerle la invitación. A los que piden ellos mismos el ingreso en el Círculo, se les adjudica un mentor para que le vaya adoctrinando en su filosofía y además, para que observe y critique sus métodos de actuación. Si durante éste período se gana algo de Renombre de Pureza o Sabiduría se puede acortar la duración del período de observación.

Pasado un tiempo que se va acordando entre el mentor y los miembros locales del Círculo según los logros y aptitudes del aspirante le informan a este de cuándo empezará por fin su prueba.

Ésta es comenzada durante las noches de Luna Creciente por un grupo de entre tres y cinco miembros del Círculo que actúan de maestros del rito para el iniciado, así como también es presenciado por el Patrón del Círculo. Entonces los Miembros del Círculo llevan a cabo un ritual mediante el cual ligan a un espíritu para que permanezca cerca del iniciado e informe de sus logros en alterar la resonancia de un lugar determinado elegido anteriormente por los miembros del Círculo, a veces con consejo del propio Jade Sangrante.

La Resonancia debe cambiarse de la forma que se le diga al iniciado, y prácticamente nunca se le deja a su elección. El lugar suele ser parte del territorio del Tur local, una zona entre manadas o alguna zona no reclamada o de las manadas de los jueces. Esta prueba debe ser realizada solo por el aspirante, y se le niega que reciba ayuda incluso de su propia manada, solo para este propósito, por lo demás puede seguir su rutina tranquilamente. Además, estos podrían ayudarle de manera indirecta, participando en un rito que él mismo lleve a cabo, concederle información que pida mientras no sea la manera de resolver el asunto, etc.

Normalmente se le da al iniciado el tiempo que necesite para ello, si bien no se le deja del todo solo (gracias al espíritu), y si crea más problemas de los que soluciona en su intento, los jueces intervendrán y terminará la prueba. Las nuevas oportunidades se conceden, pero suelen tardar mucho tiempo.

A pesar de ello, los jueces tienen en cuenta las capacidades del iniciado, nunca se le adjudicará a un cachorro un lugar cercano a una Llaga, aunque a un Uratha curtido si se le podría adjudicar un territorio del Hisil convertido en un Bajío o un Yermo.

## El Misterio del Jade Sangrante

Los Compañeros de Jade Sangrante se sorprendieron por la vuelta de su antiguo compañero y mentor, pero sobre todo por los cambios en su carácter. En vida siempre fue bastante arrogante, algo que su habilidad y poder no hicieron más que aumentar. Sin embargo, tras su muerte, se muestra bastante diferente, meditabundo, e incluso humilde. Atribuyendo estos cambios a su muerte no se plantearon indagar mucho en ello. Ahora sus antiguos compañeros hace tiempo que han fallecido y sus nuevos discípulos escuchan con atención sus lecciones y consejos.

Mediante sus consejos y críticas sobre el mantenimiento de la Sombra, el espíritu patrón está organizando las Sendas de Lobo a través de los territorios del Círculo sin que se sepa de esto dado la enorme cantidad de terreno que abarca su trabajo. Nadie sabe para qué lo hace, pocos hombres lobo se han dado cuenta de este asunto y aunque algunos pocos Ithaeur sí han encontrado pruebas de que las recomendaciones hechas por Jade Sangrante parecen hacer coincidir las energías del lugar con las de algunos de sus vecinos del Círculo, ninguno tiene idea de

para qué puede servir ni de la enormidad real del trabajo. Aunque en principio nadie pone en duda sus motivos, sí están intrigados, aunque los pocos que se han atrevido a preguntarle algo se han topado con una franca sonrisa y una frase críptica del poderoso espíritu a la que nadie ha conseguido sacar sentido alguno.

**Pre-requisitos:** Inteligencia •••, Ocultismo ••, Ritos •••, Sabiduría ••, Pureza ••, Armonía 6.

**Beneficios:** Al nuevo miembro se le enseña un nuevo rito tras su iniciación exitosa. Este rito puede ser cualquiera, aunque serían aconsejables uno de los siguientes, si no se tienen ya: Desterrar Espíritu, Fortificar los Confines, Rito del Territorio Elegido o Acercar la Sombra. También puede optar por uno de los ritos del Círculo, a los que, adicionalmente, ahora tendrá acceso por medio de los miembros del Círculo. Además, al iniciado se le enseñan cosas acerca del entorno y como manipularlo mejor, de forma que puede comprar las Habilidades Ocultismo, Investigación y Empatía con un coste de nuevo nivel x2, en lugar de x3 como sería habitual.

## RITOS DEL CÍRCULO DE LA BENDICIÓN DE PADRE LOBO

### Mensajero Espiritual (•)

Este rito procura un mensajero espiritual que transmite un mensaje en Primera Lengua a alguien designado por el ritualista en un Locus cercano al cual se realiza el rito, siempre que estos Loci estén unidos por una Senda de Lobo. En el auge de la era tecnológica pocos son ya los que utilizan este rito dado a que es necesario el gasto de Esencia y requiere estar en un Loci

comunicado con otro por medio de una Senda de Lobo (mirar ritual Abrir Senda Del Lobo más adelante) para que se pueda usar, y siempre es más fácil llevar a mano un móvil.

Sin embargo, los móviles son bastante fáciles de neutralizar para los hechiceros avezados, por no hablar de su necesidad de una zona donde tenga cobertura y su tendencia a soportar bastante mal ciertas situaciones (agua, humedad,

golpes, calor o frío extremos) que suelen tener que soportar los Uratha.

Con todo, este rito suele usarse entre los miembros del Círculo para comunicarse cosas concernientes a este, como la posible inclusión de un nuevo miembro. Además, se supone que existe una versión de este mismo rito para ser utilizado sin necesidad de una Senda de Lobo, aunque sin esta suele ser más lenta la transmisión del mensaje.

El Rito llama la atención de varios espíritus menores de la zona, debiendo luego escoger el ritualista a uno al cual transmitirá su mensaje.

### Ejecución del Rito

El Maestro ritualista debe entonar una petición de ayuda en la Primera Lengua para que los espíritus acudan. Una vez ha aparecido uno adecuado, este debe de gastar un punto de Esencia para obligar y convencer al espíritu de que transmita el mensaje que desea en el lugar que desea, usando la unión entre los Loci siempre que estén estos conectados directamente. El viaje del espíritu es instantáneo gracias al poder de la Senda de Lobo (incluso distando kilómetros entre los Loci).

**Coste:** 1 Esencia.

**Reserva de Dados:** Armonía

**Acción:** Extendida (10 éxitos). Cada tirada representa 1 minuto.

### Resultados de la tirada

**Fallo Dramático:** Se pierden todos los éxitos. Si el espíritu ya estaba allí el punto de Esencia se pierde y este se marcha.

**Fallo:** No se añaden éxitos, se puede seguir intentando.

**Éxito:** Se acumulan éxitos. Si es la primera tirada el espíritu aparece. Si se consiguen suficientes éxitos el maestro del rito puede comunicar en primera lengua su mensaje al espíritu, que los comunicará rápidamente a alguien designado en el lugar que se elija empleando la Senda de Lobo para viajar más rápido. Una vez dicho el mensaje el espíritu simplemente se marcha del lugar y sigue a los suyos, sin guardar

rencor (mas de lo normal al menos) al hombre lobo.

**Éxito excepcional:** Se acumulan éxitos. Si se acumulan los éxitos suficientes sucede como un éxito normal, aunque el espíritu quedará encantado con las buenas maneras del hombre lobo, llegando a volver del lugar con una respuesta si se necesita (usando el mismo método anterior). Luego se marchará del lugar igual que con un éxito normal.

## Abrir la Senda del Lobo (...)

Este rito permite a un hombre lobo unir dos Loci entre sí, formando un camino que puede usarse para recorrer el espacio entre ellos en un corto espacio de tiempo. Esta senda llamada Senda de Lobo permite además, la utilización de otros ritos del Círculo, como son el de Mensajero espiritual y el de Cambiar la Resonancia.

Si el ritualista desea unir más de dos Loci deberá tender Sendas de Lobo de uno a otro cada vez. Por ejemplo si quisiera unir los puntos A, B y C, primero podría unir A y B, y luego en otro rito B con C. Finalmente podría unir A con C, o hacerlo en otro orden siempre que una solo dos en cada rito.

### Ejecución del Rito

El hombre lobo debe poseer una piedra de toque con un mínimo de Esencia de los dos Loci que desee unir. Luego deberá colocar estos en un lugar en el que se represente la zona en la que están los dos Loci y pueda ir marcando un camino o línea entre los dos, representando la Senda.

La representación no tiene que ser exacta metro a metro, pero debería contener ciertos detalles del lugar. Colocarlos en un mapa sobre una mesa en el que se vaya dibujando la línea podría valer, pero también el dibujo de la zona en la arena demarcando aspectos geográficos (montañas, algún río si hay) mientras el ritualista marca la línea con un sencillo

báculo. Sea como fuere esto debe realizarse en un lugar a medio camino (nuevamente, más o menos) de los dos Loci a unir.

Al final el hombre lobo debe prender fuego a la línea de manera que una los dos Loci simbólicamente. Esto puede ser más complicado de hacer en ciertas representaciones sin dañar completamente el lugar, aunque un poco de combustible previamente colocado y un poco de precaución bastan para terminarlo exitosamente.

**Coste:** 3 de Esencia

**Reserva de Dados:** Armonía.

**Acción:** Extendida. Se necesitan 15 éxitos. Cada tirada representa 10 minutos.

### Resultados de la Tirada

**Fallo Dramático:** Se pierden todos los éxitos, además de toda la Esencia. En algunos casos, esto puede crear disturbios en el Hisil de la zona en cuestión, con lo que luego será casi imposible retomar el trabajo a menos que se corrijan los daños causados antes.

**Fallo:** No se añaden éxitos, se puede seguir intentando.

**Éxito:** Se añaden éxitos, si se alcanzan los 15 éxitos la Senda es creada exitosamente. La Senda permanece durante dos meses Lunares antes de desaparecer y tener que ser rehecha, aunque se dice que hay algún ritual que permite deshacerlas antes.

Esta Senda permite viajar desde un Locus a otro siempre que se empiece el camino en el corazón del Locus, es decir, no se puede entrar en una Senda entre dos Locus y usarla para ir a uno u otro, y únicamente es visible (y disponible) en el Hisil.

Gracias a esta Senda, cualquiera que la use para viajar de un sitio a otro viajará de forma casi instantánea (un turno o dos en términos de juego). Sin embargo para

viajar en ella hace falta algo más que detectarla (ver más abajo).

**Éxito Excepcional:** Se consigue un gran avance. Si se consiguen los éxitos necesarios, se completa igual que un éxito, pero para la renovación de la Senda se añade un +2 a la tirada para viajar de un locus a otro (ver debajo) de cualquiera que use el camino durante las próximas 24 horas.

Para viajar por una Senda de Lobo un Uratha debe entrar en ella, gastar un punto de Esencia y realizar una tirada de Armonía, mirando a continuación el resultado.

**Fallo Dramático:** El personaje es expulsado, a menudo violentamente, de la Senda en medio del trayecto. Otras veces esto supone aparecer más lejos de ambos Locus que la propia distancia que se suponía que se iba a recorrer. La Esencia se pierde.

**Fallo:** El personaje no consigue ir a ninguna parte y se mantiene quieto en el sitio, la Esencia se pierde.

**Éxito:** El personaje es trasladado directamente al otro Locus. En unos o dos turnos estará allí.

**Éxito Excepcional:** El personaje llega en un turno y dispone de un bonificador de +2 a la Iniciativa en el turno en que llega al otro lado.

Los espíritus que quieran podrían usarla, pero debido a que es algo creado por y para los seres medio espíritu-medio carne, para ellos el cruzar requiere de tantos puntos de Esencia como Rango posean (salvo que se use el rito de Mensajero espiritual). Entre eso, lo vigilado del lugar, la ignorancia de a dónde va a parar y los Uratha merodeando, es seguro que pocos espíritus usarán estos caminos.

AUTOR  
*Izurriel*

MAQUETACION  
*Uxas*

DOCUMENTO  
*No Oficial*

REQUIEM NOCTE  
[www.requiemnocte.net](http://www.requiemnocte.net)