

Relaciones Espirituales

Los Garou y los espíritus

Los Garou pertenecen al mundo físico tanto como al mundo espiritual, son tanto parte carne como parte espíritu y es por ello que la Umbra es una parte **indispensable** de Hombre Lobo. Los Garou tienen una relación directa con la Umbra, son sensibles a ella, comprendiendo sus mareas y sus flujos, no la crearon pero son sus herederos, su derecho de nacimiento y su legado.

Pero la Umbra no es solo un paraíso maravilloso, también es un lugar de pesadillas, pesadillas reales. En ciertas partes de la Umbra las Perdiciones y espíritus del Wyrn moran con total libertad, al igual que los espíritus de la Tejedora, del Kaos, y cosas mucho peores.

Al igual que en el mundo físico, en la Umbra también están los enemigos de los Garou, de nada sirve limpiar una zona de la corrupción si en el mundo espiritual tiene el aspecto de una Cloaca, es por ello que nunca hay que olvidar que las garras y dientes de los Garou también han de ser usados en la Umbra.

Antes de entrar en materia demos un repaso a la relación de los Auspicios en la Umbra, cada Auspicio tiene una visión diferente de ella.

El Ragabash en la Umbra

Los Luna Nueva son los cuestionadores embaucadores y bufones. Este Auspicio es el más cercano a la filosofía de la Umbra. Posibilidades ilimitadas y reglas de realidad rotas. El Ragabash se esconde por la Umbra y descubre sus secretos.

Nada puede detenernos, ningún pensamiento, emoción o barrera. Nos reímos del Wyrn, pues el momento en el que se cree más fuerte es en verdad nuestro. Observamos a las Perdiciones viajando desde sus lugares secretos en la oscuridad. Cuando Selene está hinchada, nosotros guiamos a los Ahroun al corazón del enemigo. Ve a la Umbra y habla con los grandes embaucadores y aprende. Recuerda esto, fuerza las cosas y desafía a la realidad como sólo un Luna Nueva puede hacer.

Theurge en la Umbra

Cada Auspicio tiene su punto de vista, los Ragabash son los que más tiempo han pasado contemplando los misterios de la Umbra. Pero nuestros Dones nos permiten comunicarnos con el mundo espiritual y entenderlo más fácilmente que cualquier otro auspicio, para estudiarlo y comprendiéndolo, para buscar poco a poco las piezas del rompecabezas e ir juntándolo todo, pero cada pieza nueva conduce a diez enigmas más y cuando se completa el rompecabezas te das cuenta de que no tienes más que una sola pieza de un puzzle mayor. A los Theurge les encanta los rompecabezas.

El tiempo, el espacio y cualquier otra área constante son tan variables como los vientos. Tenemos que aprender a surcar los vientos Umbrales. Los demás auspicios necesitan de nuestra comprensión de la Umbra. Somos en última instancia responsables del trato con los espíritus y de guiar a nuestros compañeros de manada por los Senderos Lunares entre los reinos. Somos buscadores, y la Umbra es la frontera definitiva. Disfruta del gozo de los descubrimientos y atesora aliados espirituales.

Philodox en la Umbra

La Umbra es un lugar extraño, lleno de visiones ajenas a la tierra. Los Philodox se aseguran que estas nuevas experiencias no hagan olvidar las tradiciones. Todos los demás Auspicios tienen su cometido en la Umbra y los Philodox no son diferentes. El suyo es el papel de equilibradores, haciendo que los demás recuerden que sus acciones en la Umbra pueden tener sus consecuencias en cualquier otra parte.

Hay entre nosotros quien usaría la Umbra a capricho sin preocuparse por los resultados. Hay quienes forzarían los límites de tolerancia de Gaia sin ver que pueden llegar demasiado lejos. Tal y como la Media Luna es el equilibrio entre la luz y la oscuridad, nosotros debemos serlo entre el Lobo y Humano, Kaos y Tejedora, Físico y Espiritual. Debemos ser los abogados de la moderación y el equilibrio en todas las cosas. Nunca debemos olvidar nuestra responsabilidad. Somos árbitros, jueces y guías. Actúa con honor y asegurare de que tu manada haga lo mismo.

Galliard en la Umbra

Muchos creen saber mucho sobre la Umbra. Se desarrollan sistemas, conceptos y teorías sobre ella. Pero la Umbra no es ninguna cosa es la verdad de cada canción cuento o fantasía jamás contada, explicada o soñada. El espíritu de la Umbra es el significado de cada danza, el sentido mismo de la vida y los Galliard saben mucho de esto.

Nosotros los Galliard somos quienes moldean el sueño y la emoción, debemos inspirar y animar a nuestros aliados. Somos los mas cercanos a la Umbra, es allí donde los sentimientos se hacen realidad. La Umbra reacciona ante nosotros y nosotros reaccionamos ante ella. La Umbra es tu reino, Galliard. Cada historia que cuentes esta en la Umbra. Debes traer de nuevo a la Umbra al mundo físico mediante tus canciones y historias. Mantén siempre abierto tu mente y corazón.

Ahroun en la Umbra

Son los guerreros estén donde estén si alguna perdición mora en la Umbra morando por las cercanías de algún Túmulo, allí están ellos. En la Umbra los Ahroun encontraran a los enemigos mas poderosos que hayan podido imaginar jamás, tan fuertes como una manada de Garou, tan grandes como árboles, los mayores desafíos les esperan al cruzar la celosía, allí, esperando, al próximo Ahroun.

Un gran Ahroun aprende el valor de la sabiduría tanto como el de la gloria en la Umbra. La Rabia no puede derrotar a todos los enemigos en el mundo del espíritu. A veces es más importante inspirar y guiar a tus compañeros de manada que usar tus garras. Hay dos reglas en la Umbra cachorro. Primero cree en ti mismo, el peligro y la muerte acechan a cada pase que des en la Umbra. Segundo, conoce tus límites, no puedes hacerlo todo. Ni siquiera los Grandes Ahroun pueden salir victoriosos de todas las batallas.

Reglas

Los Garou

Poco se puede decir sobre las reglas de HL en la Umbra salvo las de entrada y salida y de combate espiritual.

Ahora a los Hombres Lobo no les hace falta un espejo o superficie reflectante para poder entrar o salir de la Umbra, simplemente han de tirar Gnosis y Caminar de Lado, sin embargo si el personaje falla, alertará a las arañas de la Tejedora que reforzarán el lugar aumentando la dificultad en +2 (acumulable hasta el límite de 10). Para evitar dicho aumento el Garou deberá Caminar de Lado en otro lugar. Un Fracaso significará que queda atrapado en la Urdimbre, aparecerá en medio de una tormenta espiritual o simplemente se desvanecerá para reaparecer horas más tarde sin recordar nada de lo ocurrido mientras ha estado desaparecido.

Una manada puede designar a un "Abridor del Camino" que dirija a toda la manada a la Umbra. El jugador asignado tira Gnosis de forma normal y el resultado afecta a toda la manada. Sólo las manadas pueden beneficiarse del Abridor del camino, cualquier Garou que no sea de la manada deberá Caminar de Lado por su cuenta.

Éxitos	Tiempo de Salto
0	Fallo; no se podrá volver a intentar en una hora
1	5 minutos
2	20 segundos
3+	Instantáneo

Los Hombres Lobo han descubierto que usando espejos es más sencillo entrar o salir de la Umbra, la plata pulida, una charca de agua totalmente inmóvil (etc) hacen más sencillo el Caminar de Lado. Algunos afirman que así se concentran en si mismos y ver su espíritu, otros que son agujeros de la Celosía que reflejan las imágenes por que lo que lo que hay al otro lado no es visible en la tierra. Sea como sea el Hombre Lobo que Camina de Lado utilizando una superficie reflectante le será mas fácil, obteniendo un -1 a la dificultad, también si falla no alertara a la Tejedora ni aumentara la dificultad, pudiendo intentarlo de nuevo sin problemas, y en el caso de que fracase la superficie reflectante se rayara, romperá o se agitara quedando inservible pero no quedara atrapado entre dos mundos ni desaparecerá durante un par de horas.

Si en la antigua edición se utilizaban los rasgos Gnosis, Rabia y Fuerza de Voluntad a la hora del combate, como es en el caso de los espíritus, en esta nueva edición se ha cambiado y dejado los rasgos normales, Fuerza, Destreza, Resistencia, Pelea o Armas CC. A los espíritus sólo les afectaran las garras y dientes de los Garou y sus fetiches, por lo que atacar a un espíritu con bastón o una espada, no servirá de nada si estas dos armas no son fetiches y están activadas.

Por lo demás, las relaciones Garou espíritus no cambian en nada y se usan los rasgos normales, usando sus habilidades y atributos.

Escudriñar

Para que un personaje pueda observar el Mundo físico desde la Penumbra, el jugador deberá tirar Gnosis contra el valor de la Celosía, el personaje vera una oscura versión monocromática del mundo físico, incluidas aquellas personas u objetos que no dejan una huella espiritual. Si no se consiguen diversos éxitos, el personaje no podrá distinguir los detalles pequeños, como las palabras de un periódico. También podrá oír los sonidos del otro lado, aunque parecerá resonar o estarán ligeramente distorsionados. Lo más importante es que los hombres descubrirán que pueden oler todo con la misma facilidad que cuando no están en la Umbra, incluso podrán rastrear a sus presas desde la Penumbra.

La parte negativa es que cuando el Garou esta Escudriñando se olvidara por completo de cualquier suceso en la Umbra a no se que empiece a perder niveles de salud. A efectos prácticos los sentidos del Garou no están en la Penumbra si no en el Mundo físico. En la Umbra sus ojos resplandecerán y adoptaran una expresión de concentración intensa. Los Moderadores del cristal se refieren a esta condición con el termino coloquial AFK (“Away from keyboard”), que en los chats de internet significa “Ahora vuelvo” También se puede escudriñar desde el mundo físico a la Umbra aunque es más complicado. El jugador tira Gnosis contra el valor de la Celosía +3 (máximo 10). Los inconvenientes de escudriñar desde el mundo físico son los mismos que cuando se escudriña desde la Umbra al mundo físico (cuando se aprenden ciertos Dones como El Pulso de lo Invisible, escudriñar resulta mas sencillo).

La mayoría de los Espíritus no pueden escudriñar pero disponen de otros métodos para enterarse de acontecimientos del mundo físico. Pueden ver las señales de grandes cambios espirituales en la Penumbra. Aquellos espíritus que poseen conexiones directas con la tierra poseen habilidades de escudriñar (como por ejemplo los Tótems de los Túmulo).

Rastros en el mundo espiritual

El sentido del olfato es uno de los medios de los Garou para rastrear y localizar espíritus en la Umbra. Los Garou pueden usar su olfato para rastrearlos, desarrollando imágenes mentales de los acontecimientos en el mundo del espíritu. El olor permite a los Garou seguir las trochas, pudiendo localizar los reinos y sus patrias tribales

Un Garou en forma Crinos, Hispo y Lupus tira Percepción + Impulso Primario para encontrar el rastro a través de la Umbra y crear imágenes mentales. La puntuación de Instinto Primario esta limitada por la de Enigmas, el Garou no podrá lanzar mas dados de Instinto Primario que la que tenga en enigmas. El narrador elige la dificultad aunque aran falta tres éxitos para “ver” acontecimientos específicos en la Umbra.

Los espíritus

Los Espíritus no suelen tener atributos físicos ni habilidades, solo las tienen cuando aparecen en el mundo físico. Los Espíritus tienen como rasgos, Fuerza de Voluntad, Rabia y Gnosis y Esencia.

Fuerza de Voluntad

Proporciona coordinación, autocontrol y pensamiento. La Fuerza de Voluntad le permite realizar acciones "físicas", también utilizan la Fuerza de Voluntad para resistir y absorber o simplemente revolotear por la Umbra. Como regla general, si una criatura física utiliza Destreza o Resistencia para realizar una acción, un espíritu utilizaría Fuerza de Voluntad.

La dificultad de las acciones son estas:

Dificultad	Acción
3	Acción sencilla
5	Acción bastante sencilla
6	Acción normal
8	Acción difícil
10	Acción prácticamente imposible

Rabia

Algunos espíritus se refieren a la Rabia como "el fuego interior". La Rabia equivale al hambre del espíritu, el deseo de sobrevivir y existir. Los espíritus atacan con su Rabia, que utilizan para afilar sus dientes y garras o para utilizar ataques más místicos. Después de que el espíritu utilice su fuerza de Voluntad para golpear, utiliza la Rabia para calcular el daño (como el atributo Fuerza). La Rabia también sirve para determinar la dificultad para herir al espíritu. Si un Garou golpea a un espíritu, la dificultad de sus tiradas de daño será idéntica a la Rabia del espíritu.

Gnosis

Este rasgo mide la percepción cósmica del espíritu. Los espíritus utilizan la Gnosis en todas las tiradas de Sociales y Mentales. Por ejemplo, un duelo de acertijos con un espíritu podría resolverse utilizando Astucia + Enigmas del personaje que formule la pregunta, contra la Gnosis del espíritu, el que consiga más éxitos será el ganador. El espíritu también deberá utilizar la Gnosis cuando intente intimidar, asustar o engañar a una víctima.

Esencia

La Esencia mide la supervivencia del espíritu. Es una suma normalmente idéntica al valor de la Rabia, Gnosis y Fuerza de Voluntad. Cuando un espíritu es herido pierde puntos de Esencia; si pierde toda su Esencia "muere", desvaneciéndose lentamente en la Umbra. Los Hombres Lobos pueden vincularlos en fetiches o quitarles la Gnosis (llevándoles a su fin permanente). De otra forma, el espíritu entrara en un estado de sopor, donde restaurara su Esencia para luego aparecer de nuevo en cualquier parte de la Umbra.

Notas sobre los cambios en las ediciones sobre los espíritus

La Esencia es lo que en la anterior edición de Hombre Lobo y en las demás ediciones de Mago (segunda y segunda revisada) se conocía como "Poder".

Antiguamente los espíritus sólo podían absorber el daño si poseían el Hechizo Armadura, sin embargo al cambio de edición esta regla se ha suprimido. Los espíritus pueden absorber el daño siempre utilizando la Fuerza de Voluntad, si el espíritu posee el hechizo Armadura se convertirá un enemigo mucho más duro.