



Dones

LUNA CRECIENTE

El Reino de las Sombras es un lugar peligroso de ideas y conocimiento que toman forma. Cargado con la tarea de descifrar ese conocimiento y enfrentarse al lado oscuro del mundo espiritual, los Ithaeur tienen mucho cuidado en aprender tanto como puedan sobre la Sombra. Los Espíritus del Coro de la Luna Creciente favorecen esas búsquedas, a su propia manera reservada. Es mejor para el Pueblo, sin embargo, atemperar su curiosidad intelectual con moderación, para que por falta de sabiduría no les conduzca a problemas y causen una impresión desfavorable a los Ithalunim.

Los siguientes Dones solo están disponibles para los Ithaeur.

0 Ojos de Dos Mundos

Aunque son criaturas de dos mundos, los Uratha solo pueden existir completamente solo en uno o en otro. Pueden mirar de uno a otro, o cruzar la frontera que los separa, pero haciéndolo de esa manera es aún una proposición de todo o nada. Los Ithaeur, sin embargo, pueden echar un vistazo a través de la línea entre los mundos sin sacrificar su percepción de ninguno. En un ojo, el hombre lobo ve el mundo físico, mientras que en el otro ve el área correspondiente de la Sombra. El ojo que mira al mundo que el hombre lobo no está ocupando actualmente se nubla con el índigo profundo del cielo nocturno, iluminado por la luz de las estrellas.

Ninguno de los sentidos del hombre lobo excepto la vista se extiende a través del Guantelete mientras el Don está activo, pero el Hombre lobo no sufre penalizadores por tener su atención dividida. Los efectos duran tantos turnos como éxitos consiga el jugador en la tirada de activación. La presencia o influencia de un Locus no tiene efecto en el uso de este Don.

Usar este Don no alerta a los personajes del otro lado del Guantelete de la presencia ni de la atención del personaje. Los efectos mundanos que disminuirían la visión del personaje (una granada de humo ocluyendo el aire, la simple oscuridad) impondrían el mismo penalizador mientras la atención del personaje esté dividida como normalmente lo harían.

Coste: Ninguno.

Reserva de Dados: Astucia + Ocultismo + Sabiduría.

Acción: Instantánea.



Resultados de las Tiradas

Fallo Dramático: El paisaje a través del Guantelete arrolla los sentidos del personaje en vez de dividirlos equitativamente. Está sujeto al penalizador normal por mirar a través del Guantelete por el resto de la escena. Cruzar el Guantelete durante este período solo provoca que los sentidos cambien hacia el otro lado en vez de arreglar el problema.

Fallo: El personaje no puede mirar a través del Guantelete.

Éxito: El personaje ve y puede entender lo que sucede en ambos lados del Guantelete sin penalizador.

Éxito Excepcional: En adición a la vista, el personaje puede extender su sentido del olfato u oído a través del Guantelete.

00 Leer Espíritu

Los espíritus sirvientes de Luna ven y saben más de lo que cuentan, y los Ithaeur sabios pueden conseguir una porción de la visión de sus aliados Ithaeur para si mismos. Como recompensa por semejante sabiduría, los espíritus del Coro de la Luna Creciente comparten la información que tienen, cantando en un alto y melodioso silbido que solo los hombres lobo con este Don pueden oír.

Con el gasto de un punto de Esencia y un único éxito conseguido en una tirada de Inteligencia + Ocultismo + Ingenio, el personaje hombre lobo escucha una voz interna parecida al Ithalunim etéreo. La voz revela el nombre, tipo y Rango de un espíritu al que se esté observando detenidamente. Otros hechos pertinentes son también revelados por cada éxito después del primero. “Hechos Pertinentes” incluyen el Poder del espíritu, su puntuación de Precisión o Aguante, su Fuerza de Voluntad, Su Esencia, su Velocidad, o que Hechizos posee (en base a un Hechizo por éxito).

Esas revelaciones son siempre formuladas en términos dentro de interpretación. El Don revelaría que un espíritu “tiene una excepcional fuerza de voluntad”, no que el espíritu “tiene Fuerza de Voluntad 9”. Este Don solo puede ser usado una vez en cada espíritu en una determinada escena.

El jugador Ithaeur decide para qué hechos cuentan sus éxitos. Si el Ithaeur es excepcionalmente afortunado, la Lúnula puede incluso revelar un hecho incluso mas interesante sobre el espíritu. Dicha información incluye lo que estaba haciendo el espíritu en un momento específico, que idiomas habla aparte de la Primera Lengua o que comportamiento puede ofenderle.

Alternativamente, si el jugador quiere narrar el uso de este Don en la escena, puedes escoger que la Lúnula que responde tenga una respuesta correcta a sus preguntas por éxito en la tirada de Inteligencia + Ocultismo + Ingenio. Por el bien de la escena se asume que la Lúnula conoce las respuestas de las preguntas del hombre lobo. Hacer que la Lúnula dé esas respuestas, sin embargo, es cuestión de interpretación y tiradas de dados. No es necesario que el espíritu que va a ser leído esté bajo el poder del hombre lobo, ni que esté presente para que funcione el Don, pero el Ithaeur tiene que haber tenido una experiencia personal con el espíritu para invocar el Don. Una escena de cualquier tipo de interacción basta para un espíritu que no esté presente. Si solo ha escuchado historias, o leído acerca de ese espíritu el conocimiento del Ithaeur no ayuda.



Este poder no da información acerca de fantasmas o seres sobrenaturales que se hayan vuelto a si mismos inmatriciales (como un vampiro usando el poder Proyección del Crepúsculo). Tampoco ofrece información sobre hombres lobo, Beshilu, Azlu u otras criaturas que sean mitad carne, mitad espíritu.

Coste: 1 Esencia.

Reserva de Dados: Inteligencia + Ocultismo + Ingenio.

Acción: Instantánea.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: La información de la Lúnula es filtrada a través de una neblina de locura lunar, ofreciendo información incorrecta sobre el espíritu.

Fallo: El Don no provee respuestas a las preguntas del Ithaeur. Solo haya silencio, o quizás una embrollo lunático sin sentido.

Éxito: El Don revela el nombre (si tiene un nombre individual), el tipo y el rango del espíritu. Así como un dato adicional por éxito conseguido después del primero.

Éxito Excepcional: Como un éxito, además la Lúnula revela un hecho específico que puede ser importante en la trama de la historia.

000 Capa del Guantelete

Al mismo tiempo que la comprensión del Ithaeur sobre el funcionamiento del Mundo Espiritual crece, comienza a aprender como manipular el Guantelete mismo. El primer paso en llevar a cabo consiste en tirar de la urdimbre y re-tejerla trazándola alrededor suyo de manera protectora, sumergiéndose a si mismo en la frontera espiritual sin cruzarla. Cuando un Hombre lobo activa este Don, una parte del Guantelete se arremolina alrededor y sobre el personaje, oscureciéndole parcialmente detrás de una membrana cambiante que parece estar hecha del cielo nocturno del Hisil.

Usar este Don inflige un penalizador -2 en todos los intentos de encontrar al personaje, así como un penalizador -1 contra los intentos de reconocer al personaje si alguien le encuentra. El efecto también ofrece un modificador de ocultamiento de -2 contra ataques a distancia. Un personaje que ya está sustancialmente oculto (-3 a los ataques a distancia hechos contra él) impondría un penalizador de -5 a los ataques que sean a distancia. Ver "Mundo de Tinieblas" para detalles acerca de la ocultación. Estos efectos duran un numero de turnos igual al número de éxitos conseguidos en la tirada de Destreza + Ocultismo + Pureza. Un personaje puede atravesar el Guantelete después de activársete Don, pero no recibe bonificadores especiales en el intento. Si desea estar oculto de nuevo cuando llegue al otro lado, debe re-activar el poder.

Debido a los esfuerzos que lleva envolverse y desenmarañarse uno mismo del Guantelete, un Hombre lobo no puede usar Entre el Tejido o Romper las Puertas durante un turno en el cual esta usando Capa del Guantelete.

Coste: 1 Esencia.

Reserva de Dados: Destreza + Ocultismo + Pureza.

Acción: Instantánea.



Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El personaje no manipula el Guantelete para su ventaja. De hecho, lo tuerce de tal manera que lo desgarra. Este desgarró se autosella a si mismo directamente como las paredes de un vaso sanguíneo reventado, aunque un espíritu hostil en el área puede aprovechar para saltar de la Sombra al Mundo Físico (aunque el desgarró no permite que cualquier otra cosa que no sea un espíritu lo cruce).

Fallo: El personaje no puede manipular el Guantelete.

Éxito: El personaje manipula el Guantelete, acumulando los bonificadores e infligiendo los penalizadores listados.

Éxito Excepcional: La condición de la grieta del personaje inflige un penalizador de -3 a los ataques a distancia (como si estuviera substancialmente oculto), así como un bonificador de +1 a la Defensa del Ithaeur en los combates cuerpo a cuerpo.

0000 Entre el Tejido

Cuanto mas crece el dominio de un Ithaeur sobre los caminos del Mundo Espiritual, mejor aprende a manipular el Guantelete. Es ahora adepto en encontrar y desplazarse a través de los puntos locales de menor resistencia, haciendo los viajes entre mundos fácilmente. En un área de influencia de un Locus, él es quizás, el miembro más peligroso de su manada.

Un Hombre lobo con este Don puede cruzar el Guantelete como una acción reflexiva y continuar teniendo una acción en el mismo turno. Puede saltar a través del Guantelete y atacar a un oponente, por ejemplo, infligiendo un penalizador de sorpresa a su enemigo (a menos que esté usando Ojos de Dos Mundos en ese momento o tenga éxito en una tirada reflexiva de Astucia + Compostura con un penalizador -4). Puede también escapar de una situación particularmente horripilante en un Mundo y gastar unos pocos momentos regenerándose en el otro antes de volver a la lucha. Puede incluso atacar a un enemigo, y luego desaparecer antes de que su enemigo tenga oportunidad de llevar a cabo su acción. Si esta dispuesta a devorar su Esencia, puede saltar una y otra vez a través del Guantelete en situación de combate para desorientar a sus enemigos, o ayudar a los compañeros que están en la batalla cruzando de uno al otro.

Este Don, sin embargo, solo convierte el cruzar el Guantelete en una acción reflexiva. No otorga al personaje acciones adicionales. Además, este Don requiere que el Ithaeur este dentro del área de influencia de un Locus. Esto solo le permite pasar rápidamente de un lado a otro, no pasar de un sitio a cualquier otro.

Coste: 1 Esencia.

Reserva de Dados: No se requiere tirada.

Acción: Reflexiva.



00000 Romper las Puertas

El conocimiento del Ithaeur sobre el Guantelete a crecido tanto que puede extender el efecto del Don: **Entre el Tejido** a sus compañeros de manada. Al igual que con Entre el Tejido no puede ser utilizado fuera de un Locus.

Los efectos son los mismos que para Entre el Tejido, pero el Ithaeur debe gastar un punto de Esencia por compañero de manada que se proponga hacer pasar a través del Guantelete en añadidura a la Esencia que debe gastar para si mismo. Este Don funciona solo con el Ithaeur y sus compañeros de manada, y cada compañero debe estar presente, consciente y deseando pasa el Guantelete con los otros. Los inconscientes y los que no quieran pasar serán dejados atrás y el Ithaeur no tiene que pagar el coste por ellos.

La mayoría de las manadas que usan este Don con buenos resultados los hacen de forma que lancen devastadores ataques sorpresa en aquellos que han entrado en el corazón de su territorio. Podrían usar la táctica una vez el combate ha comenzado (por ejemplo, una vez que la iniciativa ha sido tirada), lo hacen en la Iniciativa del Ithaeur. Los personajes que actúen antes que el Ithaeur pueden atacar a un enemigo en el mismo lado del Guantelete antes de cruzarlo en ese turno, pero no pueden atacar a un enemigo en el lado opuesto a menos que retrasen sus acciones hasta que el Ithaeur haya actuado. Los personajes cuya iniciativa caiga después de la del Ithaeur cruzarán junto al resto de sus compañeros de manada, pero no tendrán oportunidad de actuar hasta que hayan cruzado. El Ithaeur puede realizar una acción antes o después de haber cruzado el guantelete, pero no ambas en un mismo turno. Los compañeros de manada del Ithaeur cruzan el Guantelete en la misma dirección que el Ithaeur. No pueden pasar “como barcos en la noche” solo por que el Ithaeur este usando el Don.

El coste de experiencia para aprender este Don es doble si el personaje no a aprendido aún Entre el Tejido.

Coste: 1 Esencia (+1 Esencia por cada compañero de manada adicional).

Reserva de Dados: No se requiere tirada.

Acción: Instantánea.

Tipo de Documento:

Oficial

Autor:

Izuriel

Digitalizado por:

Zettai van Ugen

Un documento de:

Requiem Nocte