



FACULTADES Y TRASFONDOS: VENGADORES

Este documento habla sobre las nuevas facultades para los cazadores que han ido apareciendo en los libros de credo. Se centra específicamente en las Facultades y los Trasfondos del Libro de Credo: Vengador

Estas facultades pueden aplicarse de dos formas diferentes: Haciendo que solamente puedan poseerlas los personajes que pertenezcan a dicho credo, o permitiendo el Narrador que todos los credos tengan acceso a ellas. (Nota: Como narrador prefiero la primera opción pero cada uno es libre de hacer lo que quiera)

Por supuesto los libros de credo traen más cosas propias del credo en cuestión, pero voy a centrarme tan solo en las facultades y en los trasfondos. Este documento es oficial al cien por cien y no lleva interpretaciones personales ni he agregado nada de cosecha propia camuflándolo como si viniese en el libro de Credo: Vengador. Mi política de “ultraoficial” con el mundo de tinieblas es así. Y todos los documentos de Noctis (O sea, yo), han sido, son y serán así.

Si quiero dejar alguna nota personal será entre paréntesis y poniendo primero Nota. Ejemplo (Nota:)

En fin, os habéis bajado este documento para leer sobre los Vengadores y sobre cazador, no para leerme a mí, que puedo ser un auténtico coñazo, así que venga con ello ¡y que os divirtáis jugando a cazador como yo lo hago!

FACULTADES

0 Impacta

Muchos no son los suficientemente afortunados para tener a mano armas de fuego cuando se enfrentan por primera vez a las cosas que no deberían ser. Ya que inicialmente atacan con armas de mano; espumaderas de piscina, botellas de cerveza, etc; tienden a desarrollar atravesada, el poder para mejorar las armas cuerpo a cuerpo. Atravesada es más común que Impacta, pero los Vengadores que tienen un objeto arrojadizo a mano cuando son exaltados pueden desarrollar esta facultad en su lugar. Impacta también se da entre Vengadores que por cualquier razón son “mantenidos a distancia de una cosa” durante la exaltación.



El Cazador simplemente lanza un objeto que tenga disponible y puede dañar severamente un objetivo, ya sea sobrenatural, humano, o un objeto. El objeto lanzado tiene que ser capaz de causar daño por sí mismo, como un cuchillo o una piedra.

Los Cazadores y las criaturas Sobrenaturales pueden ver un objeto lanzado en llamas si tu personaje es radical. Para la mayoría de los usuarios de esta facultad, un objeto lanzado parece simplemente caliente al toque, y puede vibrar con vida propia. La gente normal no ve nada raro sobre el arma, pero ven un ostensible ataque.

Una vez se ha lanzado un objeto, típicamente se rompe o se incrusta en el objetivo sin poder sacarse; no se puede recoger y volver a tirar o usarse para cualquier otra cosa.

Los Vengadores han experimentado con esta capacidad en las Armas de Fuego sin efectos adicionales, no obstante, algunos coléricos afirman “lanzar su rabia contra objetos” sin lanzar nada.

Sistema: Tu personaje confiere poder a un objeto lanzado para que sea más peligroso. El objeto debe tener un nivel de daño de Fuerza +1 o más alto por sí mismo para que este poder tenga éxito. Este poder no tiene efecto en las balas, flechas y virotos de ballesta, ni se modifican los explosivos como granadas; únicamente las armas arrojadas que hacen daño por impacto mejoran. Tira Destreza + Atletismo para dar a un objetivo. Añade +2 de daño a cualquier daño infligido y trata todo el daño como agravado (Para un humano el daño se considera letal. Los humanos solo tienen daño contundente y letal).

Los ataques de Impacta pueden dañar a los seres inmateriales o a la gente y objetos normales. Cuando se arriesga convicción en Impacta el dado extra se añade a la reserva de dados de un único ataque; cualquier éxito subsiguiente se añade a la reserva de dados de daño.

00 Musa de la Llama:

Seguir a un monstruo específico está muy bien, pero a veces es útil saber cuando vienen por ti. Musa de la Llama puede darte un aviso previo de criaturas que se acercan, y también puede usarse para seguir las.

Su principal inconveniente es que su usuario debe mirar a una llama abierta. Cuando el cazador mira al fuego e invoca la Musa las llamas se inclinan para apuntar en la dirección de la criatura sobrenatural más cercana que no tiene por qué ser la más peligrosa.

Si un cazador está cerca de un fuego, las llamas pueden actuar espontáneamente como señalador, sin la intención del exaltado.

Sistema: Si el cazador utiliza conscientemente Musa de la Llama y mira al fuego para buscar señales del enemigo, tira Percepción + Celo, dificultad 5. Si la tirada tiene éxito la llama se inclina en la dirección de la presa más cercana. Si el poder se activa espontáneamente la dificultad de entender el mensaje del Fuego es 7. Un fuego continúa apuntando en dirección de la criatura sobrenatural durante 10 minutos por cada éxito. Después de ese rato el poder se esfuma y no puede ser utilizado por el mismo personaje en la misma escena.



Si el Vengador entra en las cercanías del sujeto y queda algo de la duración del poder, el Fuego indica al siguiente sujeto más cercano, no continúa apuntando a la primera criatura, incluso si sigue siendo el monstruo más cercano. Si un fuego director se apaga prematuramente (viento, Lluvia), no se puede reactivar el poder otra vez en la misma escena.

Esta Facultad detecta criaturas que estén dentro de un radio de 16 Kilómetros. Normalmente no se activa espontáneamente a menos que la criatura esté a menos de un Kilómetro y medio. Detecta los humanos normales que han recibido poderes sobrenaturales de los monstruos (Ghoules, Parientes, Hechiceros, ...) pero no detecta a otros Exaltados.

Únicamente el usuario, y cualquier otro cazador que también active la facultad, ve las llamas dirigirse en direcciones imposibles. Si el usuario queda incapacitado el efecto acaba.

000 Ceba

Los Vengadores son quizá los más directos de los credos. Están el bien y el mal, y hay muy poco en el medio. Debido a esta simplicidad, es fácil para algunos vengadores mezclar las líneas entre yo y misión. Los más fervientes pueden no hacer distinciones entre quienes son y qué les compelen a hacer los mensajeros. Sus personalidades originales son subsumidas por sus obligaciones percibidas. Este camino puede ser muy peligroso y conduce al comportamiento extremo rápidamente, pero dicha dedicación también puede ser una fuerza ya que convierte la creencia personal en poder. La absoluta fe es lo que les da reservas de fuerza que les puede sacar de fallos peligrosos o les pueden espolpear a éxitos increíbles.

Sistema: Una vez por escena, puedes convertir un único punto de Convicción en un único punto de Fuerza de Voluntad, y viceversa. Pero tu personaje debe estar en peligro o bajo algún tipo de presión antes de que se pueda realizar la conversión. Esta presión puede ser palpable y obvia, o puede relacionarse con la identidad de tu personaje. En otras palabras, los jugadores no pueden usar esta facultad para amasar ingentes cantidades de convicción para ganar virtudes altas. El Narrador tiene la decisión final sobre cuándo es permisible usar combustible. El Narrador incluso puede estar de acuerdo en que se intercambie más de un punto en una escena si el peligro o el miedo es extremo. Si bien nunca se deberían convertir más de tres puntos a la vez.

Como no se hace ninguna tirada con este poder, no se puede arriesgar convicción en su uso. La Conversión se considera una acción refleja; no se entromete con otras acciones realizadas en el turno.



0000 Camina sobre Fuego

Los Vampiros realmente atentos han observado que ciertos tipos de Cazadores están asociados con diferentes elementos del Mundo Natural. En el caso de los Vengadores (y otros credos basados en el credo), el elemento es Fuego. Esta facultad concreta esa afinidad metafórica. Específicamente, un Vengador que Camina sobre Fuego recibe menos daño (llamas, no pistolas). Las temperaturas altas no dañan al Cazador. Esto no significa que podría estar sentado bajo el lanzamiento de un cohete o sobrevivir si le dejan caer en acero fundido, pero cualquier cosa que no llegue a temperaturas de grado industrial tiene pocas posibilidades de hacer daño.

Los pocos Vengadores conocidos que tienen este poder lo describen como estar en el ojo de un Huracán. Pueden ver el peligro a su alrededor, pero no sufren su fuerza completa; si es que sufren alguna.

Sistema: Gasta un punto de Convicción. Cuando tu personaje se vea expuesto a la llama durante el resto de la escena, el daño sufrido por turno se reduce en su nivel de resistencia. Dicha protección no suele extenderse a la ropa del Cazador, sus posesiones, o cualquier criatura sobrenatural que coja mientras esté encendido.

Como no se hacen tiradas con este poder, no se puede arriesgar convicción en su uso. Cuesta una acción activar este poder y endurecerse ante las llamas; el daño por fuego se recibe normal si el contacto se hace antes de que se pueda activar la facultad. La protección del poder se pierde si el Cazador se ve reducido a incapacitado por cualquier daño mientras aún está en contacto con las llamas.

00000 Arponea:

Los Vengadores novatos tienen un problema con los monstruos que les atacan, pero los experimentados tienen un problema diferente: A menudo los monstruos huyen. Sí, sigue es útil para volverlos a encontrar, pero es mejor mantenerlos en su lugar para que puedan ser aniquilados. Los Vengadores extremistas comentan; que este poder es un regalo especial de los Mensajeros, permitiendo a estos Cazadores colmar su obsesión por la caza.

Para el usuario, otros exaltados, y criaturas sobrenaturales, arponea parece un arpón en llamas. El Vengador puede lanzarlo contra el cuerpo de una criatura en llamas, incluso un fantasma o un espíritu que posea. Una vez que se ha acertado en el monstruo está atrapado; el Vengador siente una atadura invisible al objetivo. Para poder liberarse, el monstruo tiene que arrancarse el arma del Cazador. (Aparentemente los Cazadores y la gente normal, incluyendo las víctimas de posesión, no son afectadas por esta arma; pasa a través de ellos sin causar ningún daño).

Sistema: Para ensarta el arpón, gasta dos puntos de Convicción y tira Destreza+Atletismo Dificultad 6. El Rango es igual al Celo de tu personaje en Metros. Arponea inflige Daño Agravado (Letal en el Sistema de Juego de Cazador) de Fuerza +2 al Impactar, y crea un lazo entre el Cazador y la presa que persiste por tantos turnos como tenga Celo. La Longitud de esta atadura es igual a la distancia entre el atacante y el objetivo. No se incrementa.



Si la presa intenta liberarse, tira la Fuerza de Voluntad de los competidores en una acción resistida, Dificultad 6. Si la presa tiene mas éxito, se libera, pero se daña a sí misma en el proceso. (Tira la propia Fuerza de la criatura como reserva de daño Agravado).

Si tienes mas éxitos de Fuerza de Voluntad, la criatura todavía está atascada y debe enfrentarse a la cólera de tu Vengador. El enlace entre Cazador y presa persiste hasta que la presa se libera, incapacita al cazador, o la duración de la atadura expira o el monstruo es destruido.

Tu Cazador puede subir las apuestas simplemente excediendo el radio de la atadura. Si un Vengador puede utilizar este poder para arrastras a una criatura detrás de un vehículo en movimiento, el Narrador decide cuanto daño inflige el viaje. Una buena regla es 2 dados de daño agravado por cada 16 Kilómetros por hora por turno.

Todo el daño de arponea ocurre por quemaduras internas, que puede dejar a un forense rascándose la cabeza. “Muerte por electrocución” es la conclusión más probable.

Si se arriesga Convicción en una tirada de arponea, debe ser el ataque inicial para establecer la atadura. Cualquier éxito conseguido tras la primera se suma a la reserva de daño de arponea.

TRASFONDOS

CULTO

Te has convertido en el foco de una nueva religión. Quizá piensan que eres Dios, o por lo menos su voz en la Tierra. De cualquier forma, alguna gente te busca para explicar su vida, ofrecerles guía y asegurarles la salvación.

Cuando crees en culto de tu personaje, ten en mente que la gente que sigue las nuevas religiones; incluso aquellas formadas por líderes que son capaces de hacer milagros aparentes; probablemente no tengan un puesto importante en el status quo. Hombres de acción y agitadores, los intelectuales y la gente en cualquier posición de poder no llegan allá doblegándose ante el primer supuesto Mesías que llega. Tus sectarios probablemente sean perdedores, inadaptados y fracasados con poco que perder. Pero mientras los protejas y les des algo en lo que creer, te premiarán con lo poco que tengan para ofrecer. Tu personaje puede volverse hacia su culto para conseguir asistencia, bienes, servicios o dinero. El narrador decide hasta donde están dispuestos a llegar los seguidores con respecto a la ayuda.

A diferencia de los Aliados, los seguidores ganados a través de Culto pueden ver los poderes de tu personaje en uso y pueden verse expuestos a la caza sin perder fe o irse. De hecho, dichas exhibiciones y conocimiento puede ser lo que atraiga a esa gente.



0 Dos seguidores que hacen proselitismo, notables únicamente por su fe.

00 Cuatro seguidores, uno de los cuales puede ser algo menos nefasto que los otros; casi una persona normal.

000 Seis seguidores. uno es excepcional de alguna manera; más inteligente, rico o peligroso que la persona común.

0000 Ocho seguidores. Uno es extraordinarios; muy por encima de la media e incluso quizá un espectador.

00000 Diez seguidores, y un líder; tu mano derecha; que tiene las habilidades y creencias para reclutar a más gente.

FRENÉTICO

Tu personaje tiene algunos tempas pendientes supurando en su subconsciente. Cuando alguien aprieta sus botones de la manera adecuada, entra en ebullición. Quizá tu personaje enloquece cuando la gente se burla de su tartamudeo. Quizá no soporta ver el abuso a una mujer. Quizá cuestionar su sexualidad es intolerable. lo que sea, cuando se ve expulsto a dicho estímulo, debes pasar una tirada de Fuerza de Voluntad, o tu personaje responde violentamente contra el ofensor.

Si fallas la tirada (O decides que el personaje sigue su deseo), puede realizar una acción de ultraviolencia alimentada por la epinefrina. La próxima vez que golpee a alguien, añade su nivel de frenético a la reserva de dados, antes de que el objetivo absorba. Esta bonificación no se aplica a los ataques con armas de fuego o de misil, pero posiblemente se podría añadir a un logro individual, como rompes unas esposas o aplastar una silla de madera.

Pero esta locura babeante tiene un precio. Tu personaje sufre daño contundente en su completo desprecio por su propia seguridad. Los niveles de salud perdidos dependen de cuántos círculos tenga en este trasfondo. Dicho daño puede ser absorbido con resistencia y cualquier armadura que sea aplicable (A discrección del narrados; la armadura puede no ayudar a proteger las manos durante una paliza despiadada).

Valor Niveles de daño contundente

1-2	Uno
3-4	Dos
5	Tres

Tu personaje solo puede entrar en frenesí una vez por escena. Es imposible entrar en "frenesí parcial" usando unos pocos círculos con la esperanza de sufrir menos daño contundente. Frenético es todo o nada.

0 Nadie se metía contigo en el patio de la escuela tras el primer incidente

00 Tu cuenta de autocontrol casi nunca llega a "10"

000 Has trabajado de segurata simplemente por las oportunidades de desfogarte

0000 Probablemente has estado sentenciado por agresión.

00000 "Sr. McGee, no me haga enfadar. No le gustaría cuando estoy enfadado."



PEÓN

La buena noticia es que tienes algo de ayuda cuando se trata de cazar criaturas sobrenaturales. La mala noticia es que tu benefactor quiere que elimines a sus rivales. Cada muerte fácil que te prepara cimienta su poder. Tu monstruoso patrón te ayuda a encontrar tus presas indirectamente e incluso puede sacar tus pelotas del fuego si haces algo estúpido. Pero en cuanto te vuelvas una amenaza, todos los poderes que te protegen se volverán contra ti. El narrador decide si y cuando el benefactor de tu personaje le ayuda, y cuando cruza la línea contra él.

0 Tu “amo” es más listo que poderoso. Eres su mejor peón, y quizá incluso tenga que jugarte personalmente

00 Has atraído la atención de una criatura modestamente poderosa. Tiene como mínimo uno o dos otros peones, de poder similar al tuyo (Aunque quizá no igual).

000 Eres uno de varios peones en la partida de la mente maestra, así que probablemente puede mantenerte a una distancia segura. Puede ofrecerte alguna protección de otras criaturas y de la polaca, siempre y cuando otro jugador importante no los apo0ye a ellos.

0000 Incluso aprender el nombre de tu gélido manipulador es una tarea épica. Puede proveerte secretamente de dinero, armas e influencia política; mientras decida que eres valioso.

00000 Eres simplemente un brillante engranaje en una vasta y probablemente antigua máquina. Los poderes que te mueven pueden ser los gobernantes ocultos de tu ciudad... Si no de tu estado.

Documento elaborado por el Priscus Noctis, del clan Lasombra, Chiquillo de Nahir, Chiquillo de Tersa, Chiquillo de Lasombra.

Agrégame y pregúntame lo que necesites. Me llamo Alberto ☺
narradordevampiro@hotmail.com

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Noctis

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte