



MÉRITOS URATHA:

EXPANSION RABIA

Méritos Físicos

Control Metabólico (00)

Prerrequisitos: Resistencia ●●●

Efecto: Tu personaje tiene más control sobre su cuerpo que la mayoría de los hombres lobo. Esto le permite detener la regeneración, al menos el tiempo suficiente como para arreglar una herida. Adicionalmente este Mérito le permite rebajar ciertos aspectos de su físico. Cuando la gente normal se queda sin aliento, un hombre lobo no. Cuando la gente normal está conmocionada por las heridas, los hombres lobo no. Este mérito le permite aparentar no ser mejor que un ser humano ordinario, deslizándose bajo el rada de cualquiera que pudiera cazarle. Camuflarse de esta forma requiere una tirada de Resistencia + Supervivencia, con un éxito indicando que tu personaje a contenido su metabolismo durante una escena. Durante un día si es un éxito excepcional.

Desventaja: Impedir la regeneración en una situación particularmente estresante puede requerir del gasto de un punto de Voluntad, a discreción del Narrador.[

Estilo de Lucha: Garra y Colmillo (o a 00000)

Prerrequisitos: Fuerza ●●, Destreza ●●●, Resistencia ●●● y Pelea ●●

Efecto: Tu personaje ha pasado un largo tiempo en sus formas Urhan y Urshul, llegando a conocer muy bien su cuerpo y sentidos disponibles en sus formas no humanas. Más que el entrenamiento, el instinto le ha espoleado a practicar cazando y matando presas. Muy poca gente espera que un hombre lobo sea completamente experto con la flexibilidad ofrecida por sus formas lupinas, esperando que confíe en su fuerza y velocidad natural así como en su forma Gauru. Tu personaje supera esa tendencia, habiendo probado todas las formas de su cuerpo hasta su límite.



Los puntos adquiridos en este Mérito permiten el acceso a maniobras de combate especiales que deben ser compradas secuencialmente. Tu personaje no puede tener “Deslizarse” hasta que tenga “Ojo de Cazador”. Las maniobras y sus efectos, la mayoría de los cuales están basados en la habilidad Pelea, son descritos debajo. Las maniobras solo pueden ser usadas por un Hombre Lobo en forma Urhan o Urshul.

Ojo de Cazador (•): Los ojos de tu personaje son atraídos de forma natural a los signos de debilidad, los cuales normalmente indican la presa más fácil en un grupo. La Defensa de tu oponente cuenta como un punto menor durante el resto de la escena si pasas al menos un turno observándole.

Deslizarse (••): Tu personaje suele corretear alrededor de un atacante, confundiéndole mediante ataques desde varios ángulos a la vez. Haz un ataque normal, penalizado por la Defensa del adversario. Este ataque no golpea al enemigo o le hace daño; pero si consigues aunque sea un éxito, tu oponente estará distraído mientras intenta averiguar desde donde provendrá el siguiente ataque. Tu oponente no aplicará su Defensa contra el siguiente ataque que sufra.

Tumbar (•••): Tu personaje salta sobre su oponente, tumbándole en el suelo con todo su peso. Haz una tirada normal de ataque. Si consigues más éxitos que el Tamaño de tu oponente, este caerá al suelo debajo de ti. Levantarse cuenta como una acción. Las tiradas de combate cuerpo a cuerpo contra un oponente en el suelo reciben un bonificador +2.

Desventaja: La Defensa del personaje sufre un penalizador -2 en el turno en que ataca.

Furia (••••): Tu personaje sabe como ir a por todas, golpeando tanto con garras como colmillos a los puntos más vulnerables del cuerpo de su oponente. Puede hacer tanto un ataque de garra como de mordisco contra el mismo oponente en el mismo turno. El ataque de mordisco recibe un bonificador +1.

Desventaja: No puede usar su Defensa en el mismo turno en que pretende emplear esta maniobra. Si usa su Defensa contra ataques que ocurren más pronto en la lista de iniciativas, antes de que lleve a cabo la maniobra, no puede llevarla a cabo en el mismo turno. Estará demasiado ocupado tratando de evitar los ataques.

Desgarrar Garganta (•••••): Las Mandíbulas de tu personaje son suficientemente poderosas como para desgarrar la garganta de una criatura con un único mordisco. No se aplique el bonificador +2 por tamaño de garras y colmillos a la tirada de ataque (otros bonificadores se aplican normalmente). Sin embargo, si la tirada tiene éxito aplica el modificador como éxitos automáticos para los propósitos de daño.

Desventaja: Gasta un punto de Voluntad por ataque. Este punto de Voluntad no añade tres dados al ataque.



Nota de Uxas:

En "War Against the Pure" aparecen algunos Méritos para las Razas Cambiaformas allí presentadas (no confundir con las Razas Cambiantes o Ferales, presentadas en "Changing Breeds"). Entre ellos se encuentra el estilo de lucha "Furia Salvaje". El libro afirma explícitamente que estos Méritos pueden ser adquiridos por los Uratha con permiso del Narrador. Es por ello que he considerado interesante incluir este Estilo de Lucha en este documento, como complemento del de "Garra y Colmillo" (presentado en "The Rage").

Estilo de Lucha: Furia Salvaje (o a ooooo)

Prerrequisitos: Fuerza ●●, Astucia ●●, Resistencia ●●, Instinto Primario ●●

Efecto: Este no es un estilo de lucha entrenado. Los personajes Cambiaformas no lo aprenden, sino que avivan su fura predatoria interior, empleando su rabia acumulada para lanzar ataques brutales y salvajes. Este "estilo" funciona en todas las formas, incluso la humana. Aunque el personaje puede estar vistiendo carne humana, el animal interior siempre merodea cerca de la piel.

Los puntos adquiridos en este Mérito permiten el acceso a maniobras de combate específicas. Cada maniobra es un prerrequisito para la siguiente. Tu personaje no puede tener "Defensa Predatoria" antes de adquirir "Bravatas de la Bestia". Las maniobras y sus efectos se describen debajo. Todas las maniobras están basadas en la Habilidad Pelea

Miedo Enjaulado(●): A los animales salvajes no les gusta estar enjaulados. Harán todo lo que puedan para escapar de ser sujetos o atados. En este caso, el personaje gana bonificadores contra los ataques de presa. Por un lado, obtiene un +1 a la Defensa contra los ataques de Presa dirigidos contra él. Aún más, si es atrapado en una presa, puede elegir reemplazar su Fuerza por su Destreza en cualquier tirada para liberarse. El personaje se mueve, se retuerce y se revuelca violentamente para tratar de escapar.

Bravatas de la Bestia (●●): Las bestias pelean con algo más que simplemente con golpes de sus garras o con sus mandíbulas aplastantes. También ladran, aúllan y bufan. Irradian autoridad con su lenguaje corporal, como se puede ver cuando dos alces machos se enfrentan el uno al otro, o cuando los perros se rodean el uno al otro antes de comenzar una pelea.

Este "movimiento" permite a un personaje renunciar a un ataque durante un turno y realizar una tirada de Presencia + Intimidación mientras se mueve y reafirma su dominio mediante sonidos y movimientos. Sus pelos se erizan y su propia postura indica supremacía feral. El cambiaformas dirige su ataque contra un único enemigo. Si tiene éxito en la tirada, éste enemigo pierde un punto de Voluntad, y en el próximo turno sufre una penalización de -2 a su ataque, si éste es contra el personaje. Un éxito excepcional, además de la pérdida de Voluntad, dobla la penalización del ataque enemigo. El personaje sigue pudiendo aplicar su Defensa contra los ataques contra él si realiza esta maniobra.

Desventaja: Realizar esta maniobra cuesta un punto de Voluntad. Las Bravatas de la bestia sólo puede emplearse una vez contra un enemigo concreto durante una escena (aunque puede emplearse contra varios enemigos durante esa misma escena).

Defensa Predatoria (●●●): Durante toda la escena, el personaje gana una bonificación a la Defensa igual a la mitad de su Instinto Primario (redondeando hacia arriba). El modo en que se mueve es casi intuitivo, como si cada pelo de su cuerpo sintiera los ataques contra él. Esta maniobra no modifica el modo en que el personaje aplica cualquier Esquiva.



Desventaja: Esta táctica cuesta un punto de Voluntad. Más aún, si en cualquier momento de la escena el personaje debe tirar para rabia, sufre una penalización de -2. Esta habilidad requiere llevar la parte animal oscura e incontrolable peligrosamente cerca de la superficie.

Falso Cebo (••••): Algunos animales saben como actuar de cebo para otros. Actúan de un modo que indica debilidad o sueltan feromonas que indican un falso miedo. Un personaje afirma que hace un falso cebo al comienzo del turno, y realiza una tirada refleja de Fuerza + Subterfugio. Durante el turno en que el personaje engaña a un enemigo concreto, obtiene un +2 a la Defensa contra los ataques de ese enemigo. Al turno siguiente, si el engaño tuvo éxito y el enemigo atacó, el personaje obtiene una bonificación de +3 al ataque, pues emplea el elemento sorpresa (“¡No es un debilucho, es fuerte!”) contra el error de su oponente.

Como esta táctica no obliga de modo sobrenatural a un enemigo a atacar, el Narrador puede permitir al enemigo realizar una tirada de Astucia + empatía para ver a través del engaño y determinar la verdadera naturaleza de la debilidad fingida del personaje.

Desventaja: Falso Cebo cuesta un punto de Voluntad y sólo puede hacerse una vez por sesión de juego.

Asalto Furioso (•••••): El personaje realiza un ataque desahogado (p. 157 del “*Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas*”). Se trata de un ataque despiadado, un frenesí de destrucción sangrienta, una lluvia de puños, un torbellino desgarrador de garras, un cepo de quijadas o mandíbulas revienta cráneos. En vez de ganar el +2 normal de un ataque desahogado, el personaje puede añadir su valor de Instinto Primario a la tirada de ataque.

Desventaja: El cambiaformas implica su espíritu bestial al completo en este ataque, y renuncia a su Defensa durante ese turno. Aún más, *debe* realizar una tirada inmediatamente (tanto si el ataque fue un éxito como si fue un fracaso), para resistir el tipo de Rabia que sufre su gente. La tirada para resistir la Rabia se realiza con una penalización de -3 dados. Con éste ataque, el animal interior se vuelve demasiado hambriento como para ignorarlo.

Méritos Mentales

Bendición de Auspicio (o)

Prerrequisitos: Una Habilidad Afín al auspicio a ••

Efecto: Cuando tu personaje pueda ver la luna en su Auspicio – o al menos donde debiera estar en el cielo – es llenado con una total confianza hacia el papel que luna le ha otorgado. Los Irraka se mueven algo más silenciosamente cuando la luna nueva ha salido, y los Elodoth realizan argumentos algo más elocuentes cuando debaten bajo la luz de la media luna. Ganas un +1 de equipamiento a una habilidad de Auspicio cuando tu Auspicio lunar está en el cielo. Esta habilidad debe de tener una puntuación de •• o mayor. Solo disponible en la creación del personaje.

Desventaja: Los efectos de este Mérito solo funcionan cuando el sol se ha puesto, y el personaje puede ver el lugar en donde la luna estaría en el cielo (las nubes no afectan al Mérito, sin embargo los edificios si). Si la luna del personaje no está encima del horizonte al caer el sol, debe poder ver el cielo directamente sobre él.



Calculo Efímero (00/0000)

Efecto: Ya sea por horas de estudio o por una destreza innata, tu personaje tiene más visión que el resto dentro de la Sombra. Algo dentro de él capta la resonancia espiritual sin su deseo consciente.

En la versión de dos puntos, tu personaje tirar de Inteligencia + Ocultismo una vez por escena para advertir la resonancia de un área determinada. Un Fallo Dramático indica información errónea, un Fallo no da nada, un Éxito otorga la resonancia del área y un Éxito Excepcional muestra las sutiles capas de resonancia bajo ésta.

En la de cuatro puntos, puede realizar una tirada similar para captar la resonancia de una fuente de esencia que haya encontrado. Solo un tipo de tirada puede realizarse una vez en una escena, aunque con la versión de cuatro puntos se puede repetir la tirada si el resultado es un Fallo (*ver Mundo de Tinieblas, p. 118, Intentos Sucesivos*).

Lunático (00)

Efecto: No importa el Auspicio del personaje, la visión de la luna llena le insufla una poderosa rabia que anhela ser desatada. El rostro de Madre Luna completamente revelado le espolea a liberar la rabia dentro suyo de la única manera que conoce. En las noches de luna llena el personaje añade uno a su Resistencia + Impulso Primario solo cuando determina la cantidad de tiempo que puede pasar en forma Gauru. Esto cuenta como la duración natural a los efectos de Dones y otros efectos que alteren la duración.

Desventaja: Tu personaje estará en el filo a la luz de la luna llena mientras no libere la rabia dentro de él. Todas las tiradas de Compostura obtienen un penalizador -1 durante la luna llena hasta que tome la forma Gauru. Cambiar de forma una vez es suficiente para eliminar el penalizador durante una fase (normalmente tres noches).

Méritos Sociales

Magnetismo Animal (000)

Efecto: Tu personaje es un punto focal para cualquiera en una habitación. A través de una combinación de feromonas y lenguaje corporal, tu personaje tiene un halo de peligro que es difícil resistir. Su poderosa naturaleza primal se esconde justo bajo la superficie y cuando quiere puede dejarla salir. Tu personaje reduce en dos las penalizaciones de Impulso Primario cuando realiza una tirada de Presencia o Manipulación para distraer a alguien que normalmente sería atraído por su género.

Desventaja: Ser el centro de atención no es siempre bueno. La gente seguirá intentando flirtear o comenzar una conversación cuando estás solo. Y todo el que no sea atraído por ti, se sentirá resentido contigo. Sufres un penalizador -1 contra toda la gente que no sea atraída por tu género.



Mirada de Depredador (000)

Prerrequisitos: Presencia •• e Intimidación ••

Efecto: Tu personaje tiene la tendencia a mirar a la gente como si fueran presas animales. Su lenguaje corporal es dominante, y en una conversación sus ojos se centran en la garganta o en otro punto débil. La gente quiere estar lejos de su presencia, y mientras que puede ser molesto, también puede ser útil para llevar a cabo las cosas rápidamente. Tu personaje consigue un bonificador +1 a todas las tiradas de Presencia y Manipulación cuando convence a la gente de que le deje solo o que las cosas se hagan rápidamente. Un tendero le atenderá a él primero, solo para sacarle de la tienda, y una banda callejera decidirá de repente que atracarle no ha sido el mejor plan que han tenido.

Desventaja: Mirar a la gente como si fueran presas no ayuda a hacer amigos ni a influenciar a la gente. La gente mirará con recelo a cualquiera que esté cerca de ti voluntariamente, y tu nombre será el primero que se le ocurra a la gente cuando escuchen hablar sobre crímenes violentos en el área. Después de todo, seguro que pareces y actúas así.

Tipo de Documento:

Oficial

Autor:

Izuriel

(con colaboración de Uxas)

Digitalización:

Uxas

Un documento de:

Requiem Nocte