



# DONES DE ALFA

Los Señores de la Tormenta tienen afinidad con esta lista. Los Iminir aspiran al rol de la tribu alfa, los líderes de los exiliados. No todo Señor de la Tormenta será un líder de manada o mantendrá una posición de autoridad, pero es el deber de su tribu liderar a los otros con el ejemplo y guiar a sus hermanos, incluso en una posición de subordinado. A menudo se refieren a los Dones de Alfa como los Dones de Lobo de Invierno, por que los espíritus que los conceden están asociados de forma cercana al tótem Primero de la tribu. Los Dones son buscados tradicionalmente por hombres lobo Iminir que quieren presentar una conducta más autoritaria en sus manadas.

## O Sentir Culpa

Ser el líder significa conocer a tus amigos y enemigos. Los Señores de la Tormenta usan este don para detectar cualquier vergüenza o culpa en sus compañeros de manada o enemigos, para ver si esa debilidad puede ser eliminada o explotada según los deseos del hombre lobo.

Manteniendo contacto visual durante un turno, el personaje puede buscar en el alma del otro en busca de culpa o vergüenza pasada que aún atormenta al sujeto. Este es un don sensitivo, no invasivo.

**Coste:** 1 Esencia

**Reserva de dados:** Inteligencia+ Empatía + Honor contra Resolución + Resistencia del objetivo.

**Acción:** Instantánea y Enfrentada, la resistencia es Reflexiva.

### **Resultados de la tirada:**

**Fallo Dramático:** El personaje o bien ve una gran culpa donde no hay nada, o ve inocencia donde realmente hay vergüenza.

**Fallo:** El personaje no detecta nada sobre la culpa del objetivo.

**Éxito:** El personaje siente cualquier vergüenza o culpa seria que el objetivo sienta por acciones pasadas. El sujeto no tiene que estar sintiendo la emoción cuando se usa el don, dado que el don busca cualquier culpa oculta enterrada en el corazón del hombre lobo. La información proporcionada por el don es vaga, ofreciendo solo información de si el objetivo siente alguna culpa seria, más que detalles exactos de por qué.

**Éxito Excepcional:** Como un éxito, pero la información proporcionada es mucho más detallada de los que sea que alimenta la culpa, algo como “crimen contra la familia”, “crimen contra un extraño”, “violación de la ley Uratha”, y así.



## OO Aura de Alfa

Un alfa debe ser una inspiración en la guerra así como en tiempos de paz. Este don aumenta la proyección externa de confianza, creando un aura palpable alrededor del Señor de la Tormenta en la batalla. Los enemigos repentinamente temen al hombre lobo, re-evaluando sus ataques y replanteándose estrategias en frente de un oponente tan impresionante.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de dados:** Compostura + Intimidación + Honor contra Resolución + Resistencia del sujeto.

**Acción:** Enfrentada, la resistencia es Reflexiva

### **Resultados de la tirada**

**Fallo Dramático:** El don actúa contra su usuario y los efectos de un éxito se aplican a él en lugar de su objetivo.

**Fallo:** El Señor de la Tormenta falla en proyectar su aura e intimidar a su objetivo. El Señor de la Tormenta no puede intentarlo de nuevo contra el mismo individuo por el resto de la escena.

**Éxito:** El personaje emite una terrible ola de autoridad y competencia. Por el resto de la escena el hombre lobo puede usar su puntuación de Compostura o Intimidación en lugar de su Defensa contra el objetivo, dependiendo de la que sea mayor.

**Éxito Excepcional:** Como un éxito, aunque los efectos contra el objetivo duran hasta el próximo amanecer.

## OOO Bocado de Defectos

Un buen líder averigua todo lo que puede de sus enemigos antes de enfrentarse a ellos. Este Don permite al Señor de la Tormenta sentir las debilidades de su enemigo, detectando defectos en las expresiones, facultades mentales o estilo de lucha de su adversario. Este Don no revela debilidades específicas como el Don de Luna de Luna Nueva Sentir Debilidad, pero sin embargo revela una imagen global de los defectos y puntos flacos del objetivo, permitiendo al Señor de la Tormenta actuar en base a ellos.

**Coste:** 1 Esencia

**Reserva de dados:** Astucia + Empatía + Sabiduría

**Acción:** Instantánea

### **Resultados de la tirada**

**Fallo Dramático:** El Señor de la Tormenta recibe una imagen equivocada de los defectos del enemigo y reacciona en base a debilidades que no existen. Durante los siguientes tres turnos el personaje sufre una penalización -3 a todas las tiradas de dados hechas contra el objetivo, ya sean tiradas de combate, tiradas sociales para intimidar, negociar, etc.

**Fallo:** El personaje permanece inseguro acerca de las debilidades del objetivo.

**Éxito:** El Señor de la Tormenta recibe una impresión clara de los defectos del objetivo. El personaje siente como aprovecharse de la ventaja en combate y situaciones sociales, como explotar las debilidades en el estilo de combate de su oponente, señalando fallo en sus argumentos, y así. Por el resto de la escena el personaje recibe un bonificador +2 a todas las tiradas efectuadas contra el sujeto, incluyendo tiradas de combate.

**Éxito Excepcional:** Como un éxito, pero el bonificador es +3.



## 0000 Voluntad Señorial

Los líderes más fuertes se hacen a ellos mismos inmunes a influencias externas no deseadas, escuchando solo la voz de su propia autoridad y aquellos de sus consejeros. Este Don refuerza el dominio del alfa sobre su propia mente en contra de la manipulación sobrenatural psíquica o de otro tipo.

Cuando se activa este Don hace automáticamente inmune a todos los Dones, Disciplinas, Números y otros poderes sobrenaturales que afecten a la mente – así como los Dones de Dominación, Disciplina de Majestad, etc. Los efectos del Don duran durante el turno en que es activado. Si el oponente intenta usar otro poder que afecte a la mente en el hombre lobo el turno siguiente, el hombre lobo debe gastar otros dos de Esencia para invocar de nuevo Voluntad Señorial ese turno si desea invocarlo de nuevo.

**Coste:** 2 Esencia

**Reserva de dados:** No se requiere tirada

**Acción:** Reflexiva

## 00000 Aullido del Alfa

Con un largo y poderoso rugido el Señor de la Tormenta exalta su capacidad, su habilidad y su nobleza sobre sus enemigos despojándoles del coraje y el dominio de sus propias habilidades sobrenaturales. Cualquier enemigo dentro del alcance del oído del aullido (seres que deseen dañar activamente al personaje) sufrirá los efectos del Don.

**Coste:** 3 Esencia

**Reserva de dados:** Presencia + Intimidación + Gloria menos la Resolución del objetivo.

**Acción:** Instantánea y resistida

### **Resultados de la tirada**

**Fallo Dramático:** El Señor de la Tormenta falla en infundir terror en sus enemigos y no puede usar de nuevo el Don en un ciclo lunar.

**Fallo:** El aullido no surte efecto más allá del valor de intimidación normal.

**Éxito:** Por cada éxito, un enemigo al alcance del oído pierde su capacidad para usar sus poderes sobrenaturales (incluyendo cambios de forma, salvo en Rabia Mortal) por un turno. Los Dones fallan, las disciplinas no funcionan, los vampiros no pueden gastar sangre para aumentar sus atributos, etc.

**Éxito Excepcional:** No hay efecto adicional mas allá de los éxitos adicionales.

**Tipo de Documento:**

Oficial

**Autor:**

Izurriel

**Digitalización:**

Uxas

**Un documento de:**

Requiem Nocte