



# DONES DE BATALLA

Los Dones que aumentan el poder asesino de un hombre lobo en la Guerra son muy apreciados por los Garras Sangrientas, quienes consideran estos poderes como una bendición de Lobo Destructor. De este modo, a menudo los nombran con el nombre de su tótem o se refieren a ellos como Dones de Destrucción o Dones de Batalla. Mientras que no aumentan específicamente las Habilidades de combate, añaden a un Garras Sangrientas poder de intimidación y eficiencia en combate cuando encaran enemigos en la Caza Salvaje.

## O Rostro de Fenris

Canalizando la ira de su Tótem tribal, El Garras Sangrientas puede sumergirse a si mismo en conexión con Fenris-Ur y manifestar un aspecto de su terrible presencia para intimidar a sus enemigos. Los ojos arden con furia primaria, y el gruñido del hombre lobo baja varias octavas para imitar el rugido de Lobo Destructor.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de dados:** Presencia + Intimidación + Gloria contra la Resolución + Compostura del sujeto

**Acción:** Instantánea, la resistencia es reflexiva.

### Resultados de la tirada

**Fallo Dramático:** El hombre lobo falla en manifestar la ira del lobo destructor y no puede utilizar el don por el resto de la noche

**Fallo:** Sin efecto.

**Éxito:** Al canalizar la ira del Lobo Destructor, el hombre lobo parece repentinamente más intimidante y amenazador a aquellos que se oponen a él. Todos los enemigos que le encaren sufren un penalizador -2 a su total de Iniciativa a la vez que retroceden ante su presencia.

**Éxito Excepcional:** Como un éxito pero los enemigos sufren un penalizador -4 en lugar de -2.

## OO Inquietar a la Presa

El hombre lobo que desee pillar a un enemigo que huye puede usar este Don para detener los miembros de su enemigo, ralentizando cualquier intento de huir. El Don es usado comúnmente en cobardes que desean huir de una pelea limpia o cuando la manada desea capturar a alguien que no desea ser capturado. Se dice que la vergüenza del cobarde llena el corazón del enemigo que huye y ralentiza sus músculos.

**Coste:** 1 Esencia

**Reserva de dados:** Presencia + Intimidación + Honor contra Resistencia + Instinto Primario del objetivo.

**Acción:** Instantánea; la resistencia es reflexiva



### Resultados de la tirada

**Fallo Dramático:** El hombre lobo fracasa en evitar la huída del enemigo y es incapaz de usar el Don sobre el mismo sujeto durante un ciclo lunar.

**Fallo:** El objetivo no resulta entorpecido en absoluto.

**Éxito:** La vergüenza y el dolor ralentizan los miembros del objetivo que quiere huir, su velocidad se vuelve la mitad durante el resto de la escena o hasta que el hombre lobo levante el poder.

**Éxito Excepcional:** En adición a los efectos previos, el objetivo está tan intimidado que sufre un penalizador -1 en las tiradas Sociales que realice con el Garra Sangrienta que usó el poder contra él el resto de la noche (*NdT: Mas bien será el resto del día, escena, o algo así, que no son vampiros*).

### OOO Salvajismo

Las heridas infligidas por un Garra Sangrienta en su Rabia pueden ser una visión terrible. Este Don se centra en canalizar la habilidad legendaria de Lobo Destructor para desgarrar a sus enemigos mientras les combate haciendo que las heridas infligidas por el personaje causen miedo en el corazón de aquellos que observan.

Para usar el Don el personaje gasta la Esencia y hace la tirada de ataque de forma normal. El poder se considera un éxito si el personaje inflige tres niveles de daño.

**Coste:** 2 Esencia

**Reserva de dados:** No se requiere tirada mas allá de la tirada normal para golpear a un enemigo.

**Acción:** Instantánea.

### Resultados de la tirada

**Fallo Dramático:** No hay penalizador adicional mas allá del fallo dramático en la tirada de ataque.

**Fallo:** No hay penalizador adicional mas allá de fallar en golpear al adversario.

**Éxito:** El ataque hace un punto de daño adicional y la herida infligida es tan grave que aquellos enemigos del Garra Sangrienta que contemplen el ataque sufren un penalizador -2 a todas las tiradas de combate hechas contra él el resto del turno. Este penalizador es psicológico y puede no afectar a ciertos enemigos (como autómatas no muertos incapaces de ninguna emoción).

**Éxito Excepcional:** Como el éxito pero el penalizador se alza a -3.

### OOOO Ira Primaria

Cuanto más se pierde un Garra Sangrienta en su sed de sangre primaria, más peligroso se vuelve. Los personajes que usan este Don, portan la ferocidad y la ira de corazón salvaje de sus naturalezas lupinas, usándolas para mejorar sus golpes en batalla. Cada golpe cae con la fuerza desesperada de un lobo encolerizado en la caza mordiendo a su presa. El hombre lobo gasta la Esencia requerida y puede añadir su puntuación de Instinto Primario a cualquier ataque por el resto de la escena.

**Coste:** 2 Esencia

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

**Acción:** Refleja



### OOOOO Aullido Detiene Corazones

El aullido de Lobo Destructor rugía a través de las noches de Pangea en la prehistoria, aterrizando a espíritus y seres humanos por igual. Sus hijos Garras Sangrientas son capaces de emular su gran aullido para golpear con terror el corazón de sus enemigos reduciéndolos a miserables aterrorizados y gimoteantes.

El personaje aúlla con todo su aliento, alto y duradero, creando un aullido rugiente repleto de su rabia y odio. Los enemigos afectados por el aullido escalofriante se encuentran sobrecogidos por miedo, temblores y gimoteos mientras intentan golpear al Garra Sangrienta entre ellos. En casos de más de un oponente el Narrador debe usar el mayor Resolución + Instinto Primario de entre el grupo para resistir los efectos.

**Coste:** 2 Esencia

**Reserva de dados:** Presencia + Intimidación + Gloria contra Resolución + Instinto Primario

**Acción:** Instantánea; la resistencia es refleja.

#### Resultados de la tirada

**Fallo Dramático:** El Garra Sangrienta falla al intentar golpear con terror a sus enemigos y no puede usar el mismo Don sobre ellos durante un ciclo lunar.

**Fallo:** Sin efecto.

**Éxito:** El aullido del hombre lobo (no importa en que forma esté) golpea con un miedo terrible los corazones de sus enemigos dentro del alcance del oído. Los oponentes afectados sufren temblores debilitantes a través de sus cuerpos, y sus ojos lloran del pánico. Todos los oponentes afectados sufren un penalizador -3 en todas las tiradas de combate, incluyendo un penalizador -3 a la Defensa de los oponentes, por el resto de la escena.

**Éxito Excepcional:** Como el éxito, pero el penalizador se eleva a -4.

**Tipo de Documento:**  
Oficial

**Autor:**  
Izuriel

**Digitalización:**  
Uxas

**Un documento de:**  
Requiem Nocte