



# Dones de Enfermedad

La relación de los Ígneos con la enfermedad produce muchos frutos obscenos, entre ellos una afinidad Tribal por aprender de los espíritus-enfermedad. Estos espíritus pueden otorgar Dones a los Uratha (aunque infectar puede ser una palabra mejor). Los Ígneos por su parte, sienten que son los únicos hombres lobo que pueden beneficiarse realmente de estos Dones, bendecidos como están los Ígneos por la fortaleza de Gurim-Ur. Cualquier otro hombre lobo, creen los Ígneos, enfermaría y moriría si recibiera uno de estos Dones.

A menos que se diga otra cosa, los beneficios del Mérito *Inmunidad Natural* ayudan a resistir los efectos de estos Dones cuando sea aplicable.

## O Sueños Febriles

El personaje traspasa a su objetivo una infección espiritual. Aunque esta enfermedad pasa rápidamente y rara vez hace daños serios al objetivo, mientras esté infectado sufrirá de sudores fríos, dolores de cabeza fiebre e incluso alucinaciones medias. No es necesario decirlo, combatir o incluso centrar su mente es extremadamente difícil mientras tenga la enfermedad.

El personaje debe tocar la carne de su objetivo para usar este Don.

**Coste:** 1 Esencia

**Reserva de Dados:** Presencia + Medicina + Sabiduría contra Resolución + Instinto Primario.

**Acción:** Enfrentada, la resistencia es refleja.

## Resultados de la Tirada

**Fallo Dramático:** El hombre lobo sufre los efectos normales del Don en si mismo. Los Ígneos consideran esto un desafío de Gurim-Ur, y una oportunidad, dado que a menudo las visiones se manifiestan en la agonía de la fiebre.

**Fallo:** Sin efecto.

**Éxito:** El objetivo sufre como se describe arriba. Por el resto de la escena sufre un penalizador a todas las tiradas Mentales o Sociales igual al Instinto Primario del hombre lobo Ígneo. El mismo penalizador se impone también a la Iniciativa del objetivo.

**Éxito Excepcional:** La enfermedad tiene un grave coste para el cuerpo del objetivo así como con sus sentidos, y sufre daño letal igual a la puntuación de Instinto Primario del personaje.



## OO Rabia Virulenta

El Ígneo infecta a otro ser con una porción de su Rabia. Cuando se usa sobre un hombre lobo, este Don normalmente desencadena el Kuruth. Cuando se usa sobre un ser humano, el Don causa un terrible ataque de ira violenta. Esta ira es contagiosa, lo que significa que si el Izidakh usa este Don en una multitud, esta desembocará rápidamente en una muchedumbre brutal formando disturbios.

El hombre lobo debe tocar la carne de su objetivo para usar este Don.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Dados:** Presencia + Expresión + Pureza – Resolución + Instinto Primario.

**Acción:** Instantánea

### Resultados de la Tirada

**Fallo Dramático:** El Ígneo entra inmediatamente en Rabia Mortal.

**Fallo:** Sin efecto.

**Éxito:** Si Rabia Virulenta es usada en un hombre lobo, debe chequear inmediatamente por Rabia Mortal. Aunque, incluso si falla al resistir el Kuruth, el personaje puede tirar Resistencia + Resolución cada turno (comenzando en el turno siguiente en el cual fue infectado) reflexivamente para terminar el frenesí. Durante este tiempo, su Rabia es contagiosa (ver más abajo). La Rabia dura hasta que el personaje se libre a si mismo, o hasta que termine por si solo.

Si Rabia Virulenta es usado en un ser humano, atacará inmediatamente al objetivo más cercano que no sea el Ígneo. El ataque es brutal y persistente, aunque no totalmente centrado. El humano infectado lanzará golpes con sus puños, dientes, pies y cualquier cosa que pueda estar en sus manos cuando la Rabia tiene lugar. No puede usar armas de fuego, Estilos de Lucha o cualquier cosa semejante a una estrategia. Cualquier ataque que haga se considera un Ataque desafiado (*ver p. 140 del Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*); recibe un +2 a todos sus ataques pero pierde su Defensa.

En adición, este estado de frenesí es contagioso, cualquiera al que toque (incluyendo en un ataque) debe tener éxito en una tirada de Resistencia o sucumbir a los efectos del Don.

Los humanos están sujetos a la Vesania en este estado, pero no responden con miedo, en su lugar, cualquier hombre lobo que engendre la Vesania en un humano infectado por Rabia Virulenta se convierte en el objetivo inmediato del frenesí del humano.

Este Don dura un número de turnos igual al Instinto Primario del Ígneo, pero cualquier víctima puede ser re-infectada. Por tanto en una multitud de gente los efectos de este Don probablemente solo terminen cuando los infectados estén separados y sometidos (o muertos).

**Éxito Excepcional:** La Rabia es particularmente fuerte, todas las tiradas para resistir el frenesí tienen un penalizador -1.

## OOO Agonía Gloriosa

Al activar este Don, el hombre lobo mancha su propia Esencia con una enfermedad espiritual. De hecho, esta enfermedad hace al hombre lobo más fuerte y mortal, prestando a sus garras y colmillos el dolor de la enfermedad y el contagio. Sin embargo el Ígneo debe sacrificar sus propios poderes regenerativos para permitir que la enfermedad siga su curso, y muchos Izidakh han perecido bajo los efectos del Don.

Una vez activado, Agonía Gloriosa permanece activo durante el resto de la escena y no puede ser finalizado antes de tiempo.



**Coste:** 1 Esencia

**Reserva de Dados:** Fuerza + Supervivencia + Gloria

**Acción:** Instantánea

#### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El hombre lobo pierde su sistema regenerativo durante la escena pero no gana beneficios. Sufre los síntomas descritos más abajo durante este tiempo.

**Fallo:** Sin efecto (pero el punto de Esencia no se pierde si la tirada falla).

**Éxito:** El hombre lobo experimenta un torrente de adrenalina, y saborea la bilis rezumando de sus encías. La enfermedad proporciona un +3 a todas las tiradas basadas en Fuerza o Resistencia por el resto de la escena. En adición sus ataques con garra y mordisco sufren un modificador +1 debido a los residuos cáusticos de la boca y las uñas del hombre lobo. Sin embargo, durante las siguientes dos horas, el hombre lobo no se regenerará, y no podrá gastar Esencia para curar el daño letal.

**Éxito Excepcional:** La regeneración del hombre lobo vuelve al final de la escena, en lugar de a las dos horas.

#### **OOOO Mordisco Duradero**

El mordisco del hombre lobo deja heridas supurantes y repugnantes en la carne de su objetivo. Estas heridas sanan de forma extremadamente lenta, incluso en caso de los hombres lobo. Mordisco Duradero puede ser usado en cualquier forma (aunque si el hombre lobo está en forma Hishu el mordisco inflige daño contundente y sufre un modificador -1 [NdT: No sé por qué el modificador ese cuando en el libro básico de *Mundo de Tinieblas* Pág. 140 no dice nada de eso]). Un ataque de mordisco exitoso inflige daño de forma normal, pero el daño no puede ser curado por medios sobrenaturales. El daño Letal se cura al radio humano normal de un nivel cada dos días, y el daño agravado (El Ígneo debería poder infligirlo con este Don [NdT Nuevamente no sé por qué, si no dice que se altere el daño y en cualquier forma solo se causa daño Letal a menos que uses dones de nivel medio-alto]) se cura a un punto por semana. Sin embargo, el Rito de Curación cura este daño de la forma normal.

**Coste:** 1 Esencia por mordisco

**Reserva de Dados:** Ninguna

**Acción:** Refleja

#### **OOOOO Enfermedad Debilitante**

Este horrible Don permite al Ígneo infectar al objetivo con una enfermedad lenta. El objetivo enfermará en un período de días, a menos que se trate rápidamente y de forma experta, morirá en menos de una semana. Enfermedad Debilitante puede incluso ser fatal para los Uratha, aunque con sus poderes regenerativos son capaces normalmente de eliminar la enfermedad antes de que lleguen a morir. Aunque la enfermedad normalmente no es transmisible, una habilidad excepcional o maliciosa del Ígneos pueden hacer que sí lo sea.



**Coste:** 3 Esencia

**Reserva de Dados:** Manipulación + Medicina + Maña

**Acción:** Extendida, se requieren 10 éxitos

### Resultados de la Tirada

**Fallo Dramático:** El Ígneo contrae la versión no transmisible de la enfermedad y sufre como se describe más abajo.

**Fallo:** No se acumulan éxitos

**Éxito:** Se hacen progresos. Si el Ígneo consigue 10 éxitos se vuelve un portador para la enfermedad. La siguiente persona que muerda quedará infectada de la enfermedad. Los seres humanos no pueden resistir la infección; solo pueden intentar evitar los efectos. Los hombres lobo pueden resistir con una tirada enfrentada; el jugador del hombre lobo objetivo tira Resistencia + Resolución mientras que el Narrador tira el Instinto Primario del Ígneo + 5 por la enfermedad.

Los personajes infectados, Uratha o no, sufren tres puntos de daño letal por día. Un personaje puede resistir este daño tirando Resistencia + Resolución, pero si la tirada no consigue 3 éxitos o más, el personaje sufre el daño total (ver “Enfermedad”, Pág. 157 del *Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas*).

Mientras esté infectado el personaje sufre un modificador -3 a todas las acciones. El daño de la enfermedad puede ser sobrellevado de forma normal (lo cual explica por qué los hombres lobo rara vez mueren por ello), pero los penalizadores persistirán tanto como lo haga la enfermedad.

Combatir la enfermedad requiere una tirada extendida de Resistencia + Resolución. Los personajes Uratha necesitan 10 éxitos para eliminarla, mientras que los humanos 20. Se puede hacer una tirada por día, pero el modificador -3 se aplica a la tirada. Si el personaje está bajo los cuidados de un médico o sanador, los éxitos conseguidos en la tirada de Inteligencia + Medicina (de nuevo, una tirada por día) se añaden al total.

**Éxito Excepcional:** El personaje hace un progreso considerable hacia su objetivo. Si el personaje lo consigue 15 éxitos o más, la enfermedad es contagiosa. Esta se propaga como el resfriado común. El contacto casual permite una tirada de Resistencia + Resolución para evitar la infección, pero el contacto íntimo (incluyendo el contacto físico prolongado, sexo o un mordisco) significa la infección automática para los humanos.

**Tipo de Documento:**  
Oficial

**Autor:**  
izuriel

**Digitalización:**  
Uxas

**Un documento de:**  
Requiem Nocte