



Dones de Fervor

Un Izidakh solo es tan fuerte como su fe. Por tanto, la mayoría de los Ígneos son fuertes realmente. Los Dones de Fervor aprovechan esta fe, otorgando al hombre lobo que los blande conocimiento, fuerza y perseverancia.

Los Dones de Fervor son otorgados por aquellos espíritus que representan la fe, el sacrificio y la lealtad, e incluso algunos espíritus de enfermedad los imparten.

O Ojos de Gurim

Los Ígneos pueden juzgar el estado del alma de otro hombre lobo. Los Izidakh usan este Don para comprobar si un hombre lobo puede ser un buen candidato para la conversión. Cuando se usa exitosamente, los Ojos de Gurim pueden dar al personaje cierta información sobre la debilidad del personaje, que puede aprovechar cuando intenta convertirlo. Este Don funciona en cualquier hombre lobo que el personaje pueda ver directamente (por ejemplo no funciona a través de cámaras o fotografías). El personaje puede reconocer a los miembros de su Tribu a la vista.

Coste: Ninguno

Reserva de dados: Inteligencia + Investigación + Pureza

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El personaje tiene una idea completamente falsa del estado moral del objetivo. Puede confundir a un Zi'ir por un parangón de la Armonía, o incluso confundir a un Exiliado por un Ígneo.

Fallo: El personaje falla en descubrir información sobre el objetivo.

Éxito: El personaje conoce cualquier compulsión o trastorno que haya obtenido por la pérdida de Armonía y su Vicio.

Éxito Excepcional: Sin efectos especiales.

OO Confort de Gurim

Gurim-Ur apoya a sus niños, incluso cuando los tiempos son oscuros y los enemigos de la verdad están por doquier. Los Ígneos con este Don pueden apelar a la fe auxiliadora de Lobo Rabioso para refrescar su fortaleza mental.

Este Don solo puede ser usado cuando el Ígneo ha gastado su último punto de Voluntad.

Coste: Ninguno

Reserva de dados: Resolución + Compostura + Sabiduría

Acción: Instantánea



Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El personaje sufre una crisis de fe. Siente que Gurim-Ur le ha abandonado. El personaje debe hacer una tirada de Degeneración si su Armonía es 7 o superior (tira 4 dados).

Fallo: Sin efecto.

Éxito: El personaje recupera un número de puntos de Voluntad igual a su Instinto Primario.

Éxito Excepcional: El personaje recupera todos los puntos de Voluntad gastados, igual que si hubiera actuado de acuerdo a su Virtud.

OOO Confianza de Gurim

El Ígneo con este Don pelea como si fuera inmortal, seguro de que, incluso si cae, Gurim-Ur en persona llevará al Ígneo a Taga Dan. Por tanto lucha con una furia impía, desgarrando a sus enemigos miembro por miembro y sin reconocer nunca el dolor o las heridas. Si sobrevive a la batalla estará agradecido a su Patrón, pero no podrá evitar sentirse un poco desilusionado, ya que no verá el paraíso ese día.

Coste: 1 Voluntad

Reserva de dados: Fuerza + Expresión + Gloria

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El Ígneo sucumbe a la desesperación y la duda. No puede hacer acciones de combate esta escena salvo esquivar (*Pág. 139 del Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas*), a la vez que teme por su vida. Una vez acabe el combate debe chequear por Degeneración si su Armonía es 7 o más (tira 4 dados).

Fallo: Sin efecto.

Éxito: El Ígneo se imbuje con la fuerza de Gurim-Ur. Por el resto de la escena el Ígneo debe hacer solo Ataques Desaforados (*ver Pág. 140 del Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas*), pero en lugar del habitual +2 recibe un +4 a todos los ataques. Sin embargo el Izidakh no mantiene su Defensa.

Éxito Excepcional: Por un punto de Voluntad (*NdT: se entiende que adicional al usado en la activación del Don*) el Ígneo puede usar su Defensa de forma normal mientras el Don esté activo (aunque no puede esquivar. Debe gastarse un punto de Voluntad cada turno para poder seguir usando su Defensa).

OOOO Poder de Gurim

Gurim-Ur era, según la mayoría de las historias, el más pequeño de los Primeros, pero era rápido y letal cuando cazaba en serio. Esto, dicen los Ígneos, es por que sabía que era lo correcto, y esa rectitud le daba poder. Los Izidakh pueden canalizar el poder de su enloquecido Tótem, pero pueden hacerlo por cualquier empeño contundente – combate, adoctrinación o incluso el razonamiento.

Coste: 1 Voluntad mas 1 Esencia por cada tirada.

Reserva de dados: Resolución + Compostura + Honor.

Acción: Instantánea



Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El Ígneo se da cuenta de que Gurim-Ur no aprueba su curso actual de acción. El Ígneo se desliza a un estado de depresión y sufre un -2 a todas las tiradas Mentales y Sociales hasta que lleve a cabo un acto de penitencia.

Fallo: Sin efecto.

Éxito: El Ígneo está seguro en el conocimiento de que Gurim-Ur bendice sus acciones, y puede usar esa seguridad en su beneficio durante tanto tiempo como actúe decisiva y contundentemente. En terminos de juego el Ígneo recibe un +2 en cualquier tirada que involucre Presencia, Inteligencia o Fuerza mientras que se gaste un punto de Esencia en cada tirada. Los beneficios del Don duran una escena.

Éxito Excepcional: La Esencia solo debe gastarse cuando se refuerza la Fuerza. Las tiradas de Inteligencia y Presencia reciben el bonificador por el resto de la escena.

OOOO Mordisco de Gurim

De acuerdo a los Ígneos, la locura de Lobo Rabioso no estaba causada por un mal terrenal o una enfermedad de la mente sino por su honor impecable intentando alcanzar el sentido de un mundo deshonesto. La fe en la Pureza de la honestidad es lo que une a los Ígneos, y a sus más fieles seguidores, Gurim-Ur concede la habilidad de propagar su fe con un solo mordisco. Las víctimas de este Don ven, por un breve momento antes de que las mentiras nublen su mente de nuevo, la libertad y la pureza que los Ígneos realmente poseen. Aunque el Mordisco de Gurim normalmente no es suficiente como para volver a compañero de manada contra compañero de manada, previene que el objetivo ataque al Ígneo, incluso en autodefensa.

Coste: 1 Esencia

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Maña contra Resolución + Instinto Primario

Acción: Refleja y Enfrentada; la resistencia es Reflexiva.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El Ígneo no puede invocar la fe para hacer que el Don funcione. Pierde el uso de este Don y todos los Dones de Fervor hasta que lleve a cabo un acto de penitencia. También debe chequear por Degeneración su si Armonía es 7 o mayor (tira 4 dados).

Fallo: El objetivo consigue más éxitos que el Ígneo, el Don no surte efecto.

Éxito: El Ígneo supera los éxitos de su objetivo. Durante el resto de la escena el objetivo es incapaz de usar al usuario del Don o alguien que luche junto al Ígneo. El objetivo no está bajo ninguna compulsión para luchar en el lado del Izidakh, pero no puede intentar herirle de ninguna forma. Incluso pensar en hacerlo pone al objetivo enfermo de remordimientos – el Ígneo simplemente parece demasiado puro para tocarle, demasiado sacro para herirle.

Éxito Excepcional: El Ígneo supera los éxitos de la víctima en cinco o más. La víctima se siente ahora compelida a ayudar al Ígneo, incluso hasta llegar al punto de atacar a sus amigos, familia o manada.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Izurriel

Digitalización:
Uxas

Un documento de:
Requiem Nocte