



Dones de Fiebre

Estos Dones son sostén de los Ígneos en este Círculo. Anfitriones de enfermedad, dolor y espíritus parásitos enseñan estos Dones. Los Ígneos pueden considerar estos dones como su propiedad personal, pero los espíritus oscuros no han hecho pactos de exclusividad y bien pueden enseñarlos a otros, especialmente a los Perros del Dolor.

O Sintoma

Las enfermedades muy a menudo comienzan con señales reveladoras, tales como narices que moquean, frentes sudorosas, estornudos, visión borrosa, dolencias menores y Dolores y así. Este Don crea uno de estos síntomas en el objetivo. Un examen medico no revelará una razón para el síntoma o cualquier otro signo de infección asociado.

Coste: Ninguno

Reserva de Datos: Manipulación + Maña + Fullerías contra Resistencia + Instinto Primario

Acción: Enfrentada; la resistencia es reflexiva.

Resultados de la tirada

Fallo Dramático: El Don falla completamente. El hombre lobo no puede usar cualquier otro don de fiebre sobre el objetivo durante el resto de la escena.

Fallo: Los éxitos conseguidos son iguales, o el objetivo consigue más. El objetivo no muestra síntomas de enfermedad.

Éxito: La mayoría de los éxitos son conseguidos por el usuario del Don. Este Don solo afecta a un único objetivo. El objetivo exhibe una o dos síntomas externos de alguna enfermedad – los efectos pueden ser molestos, embarazosos o ambos, pero nunca son amenazas mortales. La víctima sufre un -1 a todas las tiradas de dados de una categoría específica a la elección del usuario: Físicas, Sociales, o Mentales. Los síntomas duran un número de horas igual a los éxitos conseguidos.

Éxito Excepcional: Como un éxito, pero de tres a cinco síntomas pueden ser infligidos a la vez. Además, los síntomas son tan severos que el objetivo sufre un -2 debido a la incomodidad.



00 Toque de Fiebre

Este Don canaliza una potente fiebre hacia las manos del Uratha. Cualquiera tocado mientras el Don está activo debe hacer tiradas inmediatamente para expulsar la enfermedad. Las capacidades regenerativas del Pueblo les hacen inmune a estos efectos, así que los Puros usan este Don mayormente ya sea como aviso mediante la infección de aquellos humanos favorecidos por una manada de Exiliados, o como un medio de aplacar a los espíritus de la enfermedad por sus favores.

Coste: 1 Esencia

Reserva de dados: Aplomo + Supervivencia + Sabiduría contra Resistencia + Instinto Primario

Acción: Enfrentada; la resistencia es reflexiva.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: Los espíritus de la enfermedad se disgustan ante la torpeza del hombre lobo. Las tiradas Sociales hechas hacia esos espíritus sufren un penalizador -2, así como las tiradas de activación de Dones o tiradas de activación de ritos que involucren a dichos espíritus hechas dentro de 24 horas.

Fallo: Los éxitos conseguidos son iguales, o el objetivo consigue la mayoría. El objetivo no muestra síntomas de enfermedad.

Éxito: La víctima contrae la enfermedad. El patógeno es parecido a un caso virulento de la gripe, aunque la enfermedad no se propaga más allá de la persona tocada. Después de una hora la persona infectada comienza a mostrar síntomas y sufre un penalizador -1 todas las tiradas hasta que se recobre, o pase a mejor vida (una rareza). Cada día, incluyendo el primero, el objetivo sufre un nivel de daño contundente. Este daño no se cura de forma natural como el daño contundente normal hasta que la enfermedad es vencida (aunque puede ser curada mágicamente). El objetivo puede hacer una tirada adicional de Resistencia + Aplomo cada día hasta que acumule un número de éxitos igual a la tirada inicial del Uratha para mandarle la enfermedad. La fisiología sobrenatural de los Uratha les hace inmunes a este Don. Otras criaturas que sean inmunes a las enfermedades son así mismo inmunes.

Éxito Excepcional: La enfermedad causa daño letal.

000 Rostro Febril

Mirar a un Uratha con el Don Rostro Febril es dolor. Los ojos del Uratha se vuelven inyectados en sangre y olas de calor parecen cruzar delante de su frente. Cuando fija su mirada en su víctima, el efecto es transmitido al objetivo hasta que combata a la enfermedad sobrenatural o soporte sus consecuencias.

Coste: 1 punto de Voluntad

Reserva de Dados: Presencia + Intimidación + Pureza – Resistencia del objetivo

Acción: Enfrentada; la resistencia es reflexiva.



Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: Los espíritus de dolor y enfermedad que dan poder a este Don atacan al Uratha suficientemente estúpido como para deshonrarlos. El Uratha sufre un penalizador -2 de dolor a todas las tiradas por el resto de la escena.

Fallo: El Don no funciona.

Éxito: La víctima siente la fiebre extenderse sobre su frente y resfriarle hasta la médula. El número de éxitos conseguidos actúan como un penalizador negativo para todas las habilidades y tiradas de Combate por un número de turnos igual al Instinto Primario del Uratha. El rango de este ataque es igual al Instinto Primario del usuario x2 en yardas. Solo puede afectar a un objetivo que pueda encontrarse con la Mirada del Uratha. Cualquier cosa que pueda ocultar el rostro del Uratha del pretendido objetivo puede sustraerse de la tirada del Uratha (Ver "Ocultación", Mundo de Tinieblas Pág.145). Los ciegos y los no vivos son inmunes a los efectos del Don.

0000 Mensaje Febril

Este Don solo funciona sobre víctimas durmientes. Permite al Uratha entrar y estropear los sueños de otros. Debido a la naturaleza de los sueños, el rito es actualmente muy rápido, aunque a la víctima pueda parecerle que el sueño ha sido mucho más largo.

El Hombre lobo debe estar en un radio de un metro cerca de la víctima para intentar ejecutar el Don. Durante el tiempo que el Don está activo la víctima suda, se agita y revuelve y gime débilmente como si estuviera superando una fiebre. Asimismo el Uratha que invoca el Don no puede realizar ninguna otra acción.

Coste: 1 Esencia y 1 punto de Voluntad

Reserva de Dados: Astucia + Empatía + Honor contra Aplomo + Instinto Primario

Acción: Instantánea y Enfrentada; la resistencia es reflexiva.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: La víctima despierta inmediatamente, pero el Uratha puede permanecer atrapado en un mundo de sueños que no es. Debe hacer una tirada de Compostura cada turno o quedar atrapado en un estado de Fuga. Un éxito es suficiente para liberar al Uratha, aunque sufrirá un penalizador -1 a todas las tiradas de Astucia por el resto de la escena.

Fallo: El Don no funciona.

Éxito: Si el Uratha consigue más éxitos que el objetivo, aparece dentro del paisaje onírico de la víctima, de forma parecida a un espíritu en Crepúsculo. Sin esfuerzo, el Uratha puede observar el sueño y entonces salir – muy útil si el objetivo es un Cahalith. Gastando mas Esencia, el Uratha puede afectar al sueño mediante cambios sutiles de los eventos o rescribiendo la experiencia. El Narrador debe maquinar los eventos generales y los personajes del sueño. El Uratha puede cambiar uno de los aspectos por punto de Esencia gastado (personaje, acción o escenario), hasta un número igual a los éxitos conseguidos en la tirada.



Ejerciendo influencia se corre el riesgo de alertar al objetivo de la manipulación del Uratha. El Uratha debe hacer una tirada de Disfrazarse para esconder esta implicación (ver *Mundo de Tinieblas* Pág. 36). El control del Uratha sobre el paisaje onírico le da un +2 a esta tirada, aunque algunos Uratha no se preocupan en esconder su dominio del sueño de otros.

Éxito Excepcional: Sin efectos adicionales.

00000 Ira Toxica

Las virulentas formas de espíritus de fiebre y veneno se manifiestan en el aliento del Uratha que exhale una pegajosa nube de putrescencia. Cualquiera que tenga contacto con la nube debe intentar luchar contra las toxinas de su interior.

Coste: 1 Esencia y 1 punto de Voluntad

Reserva de Datos: Fuerza + Intimidación + Gloria contra Resistencia + Impulso Primario

Acción: Enfrentada; la resistencia es reflexiva.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: Los espíritus de la enfermedad se disgustan ante la torpeza del hombre lobo. Los Dones de esta lista no pueden ser usados hasta pasadas 24 horas.

Fallo: Un resultado de empate, o el objetivo consigue más éxitos. El objetivo no muestra síntomas de enfermedad.

Éxito: El Uratha espira una nube con un diámetro en yardas igual a 2x Instinto Primario. Aquellos que estén dentro de la nube que no logren combatir los efectos observarán con horror como bubas, quistes necróticos y marcas de viruela erupcionan en su piel. Cada éxito causa un punto de daño Letal. La nube dura un turno.

Éxito Excepcional: la enfermedad causa daño agravado.

Tipo de Documento:

Oficial

Autor:

Izuriel

Digitalización:

Uxas

Un documento de:

Requiem Nocte