

DONES DE AGONÍA

Lobo Plateado es una criatura de honor a través del dolor. A pesar de la constante agonía que mataría a cualquier hombre lobo mortal, lobo Plateado retiene su visión, sabiduría y honor. A través del dolor, guía a sus súbditos. Su consejo y poder pueden dotarles de la habilidad de ver a través de su propio dolor, y les permite infligir una pequeña fracción de ese dolor a sus enemigos. Estos dones con dados por espíritus de dolor o animales venenosos, normalmente al servicio de Lobo Plateado.

• *Estoicismo*

Lobo Plateado enseña a sus súbditos que su propio dolor no es nada en comparación con el suyo propio. A través de este Don aprenden a ignorar el sufrimiento. Sienten el dolor que se les inflige mientras el Don está activo; sin embargo, son capaces de echar a un lado ese dolor y actuar en completas condiciones.

Coste: 1 punto de Esencia

Reserva de dados: Compostura + Supervivencia + Honor

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El hombre lobo llama a la agonía de Lobo Plateado. Sufrirá un penalizador -1 por heridas incluso cuando no esté herido, y todos los otros penalizadores por heridas se incrementan en uno por el resto de la escena.

Fallo: Sin efecto

Éxito: Por el resto de la escena el personaje no sufre penalizadores por heridas.

Éxito Excepcional: Por el resto del día, el personaje no sufre penalizadores por heridas.

• • *Flecha de Espino*

El personaje llama al dolor de Lobo Plateado y lo deja fluir hacia sus enemigos. El hombre lobo debe tocar al enemigo para activar el Don, si el adversario no quiere (y probablemente no querrá), será necesaria una tirada de pelea normal. Solo si el personaje tiene éxito, el personaje gasta la Esencia y hace la tirada del Don. La tirada hace daño de forma normal.

Si el objetivo del ataque es un Uratha, ya sea Exiliado o Puro, cualquier penalizador de dados por dolor se incrementa en uno, dado que el usuario del Don invoca el dolor que causa la plata.

Coste: 1 punto de Esencia

Reserva de dados: Inteligencia + Medicina + Pureza contra Aplomo + Instinto Primario del objetivo

Acción: Enfrentada, la resistencia es refleja.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El hombre lobo llama al dolor de Lobo Plateado y sufre un penalizador -1 que normalmente iría destinado al objetivo. El objetivo no sufre efecto.

Fallo: El objetivo no sufre efecto.

Éxito: El objetivo sufre un penalizador -1 adicional durante el resto de la escena.

Éxito Excepcional: Adicionalmente el objetivo es derribado por el dolor, y debe tomarse una acción para ponerse en pié.

••• *Punzadas de Angustia*

Este Don permite al usuario coger el dolor que ha sufrido antes e infligir una agonía simpática a su víctima. Con una mirada, el hombre lobo puede crear un dolor punzante en el objetivo. El dolor normalmente refleja el pasado del usuario del Don, aunque el dolor también puede tomar la forma de una angustia recordada – una víctima cardiaca puede sufrir dolor de pecho, mientras que una madre podría revivir la agonía del nacimiento en un espacio de unos pocos segundos.

Coste: 1 punto de Esencia

Reserva de dados: Presencia + Medicina + Maña – Compostura del objetivo

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El usuario del Don sufre un contragolpe que le produce un punto de daño contundente.

Fallo: Sin efecto, el hombre lobo puede volver a intentarlo al siguiente turno.

Éxito: El objetivo se lleva un número de puntos de daño Contundente igual a 3 + el número de éxitos en la tirada.

Éxito Excepcional: El objetivo debe tener éxito en una tirada de Resistencia contra la Presencia del usuario del Don o quedar inconsciente por el repentino dolor del Don.

••• *Mundo de Dolor*

Como criaturas de mercurio y humo, los espíritus no sufren las indignidades del mundo físico. Cuando los espíritus son atacados por criaturas de barro y sangre los espíritus simplemente pierden retales de cohesión – se llevan puntos de daño en términos de juego, pero los espíritus no sufren penalizadores por heridas.

Cuando este Don es activado exitosamente, un espíritu designado por el Uratha sufre dolor real, y los penalizadores por heridas del espíritu se vuelven peores que si fuera una criatura viviente. De hecho las agonías distraen incluso más, dado que el dolor de la carne es algo que pocos espíritus se han encontrado previamente. En términos de juego el espíritu sufre un penalizador de -2 inmediatamente. Cuando al espíritu le queden 3 puntos de Corpus, tendrá un penalizador de -3 a todas las reservas de dados no reflejas. Cuando le queden dos sufrirá un -4, y cuando esté en el último un -5.

El Uratha no tiene que tocar al espíritu para afectarle, pero el espíritu tiene que estar a 5 metros para poder ser objetivo del Don.

Coste: 1 punto de Voluntad

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Gloria contra la Resistencia del espíritu.

Acción: Instantánea y enfrentada.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El espíritu no sufre dolor y puede usar uno de sus Números contra el Uratha, incluso fuera de turno.

Fallo: Sin efecto.

Éxito: El espíritu es molido en solo una fracción de dolor del mundo físico; los efectos son como se describen arriba.

Éxito Excepcional: En adición a los penalizadores, el espíritu sufre un punto de Corpus de daño.

••••• *Mortificación Absoluta*

El Uratha que usa este Don suaviza temporalmente el dolor de Lobo Plateado sacando una gran porción del mismo del gran espíritu tótem y poniéndolo en un ser viviente. No hay un ser viviente que pueda soportar dicha agonía y permanecer cuerdo. Aunque el objetivo de este Don no sufre penalizadores por heridas, su mente se rompe bajo la embestida que Lobo Plateado sufre estoicamente cada segundo. El hombre lobo debe tocar a su objetivo para activar este Don; sin embargo no es un Don reflejo (lo que significa que el hombre lobo debe estar inadvertido o permitirlo, o que el hombre lobo toque al objetivo un turno y aguante al objetivo hasta que active el Don en el siguiente turno).

Coste: 2 puntos de Voluntad

Reserva de dados: Manipulación + Empatía + Sabiduría contra la Compostura + Instinto Primario.

Acción: Enfrentada; la resistencia es refleja.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El usuario del Don siente una fracción de la agonía que intentaba infligir; sufre un trastorno Leve el resto de la escena.

Fallo: Sin efecto.

Éxito: El objetivo sufre los efectos de un trastorno Grave (ver pag. 85 **Mundo de Tinieblas**) por el resto de la escena, y un trastorno Leve permanente del mismo tipo. El Narrador determina el tipo de trastorno. Usos subsiguientes de este Don en un mismo objetivo no pueden infligir trastornos adicionales; sin embargo, el uso de este Don magnifica temporalmente el trastorno Leve y lo vuelve Grave el resto de la escena.

Éxito Excepcional: El objetivo se colapsa en una farfullante agonía y sufre de un trastorno Grave permanente.

