

DONES DE AZOTE

La lista de Azote es considerada de afinidad para los Garras de Marfil. Representa su relación con el Renombre Pureza y la bendición de Lobo Plateado. La idea principal de la pureza es que las cosas desiguales no deberían mezclarse. Lobo Plateado y sus sirvientes demandan a este principio. Estos Dones son concedidos normalmente por espíritus águila.

• *Sentir al Impuro*

Lobo Plateado insiste en los altos estándares de la sangre pura para sus seguidores. Este Don permite determinar la pureza de sangre de un objetivo – o una sustancia – simplemente por el olor. Si el objetivo es un líquido, un gas o una criatura viva, el hombre lobo debe estar a pocos metros de él para activar el Don. Si el objetivo es un sólido, el Uratha debe tocarlo para activar este Don.

Coste: Ninguno

Reserva de dados: Astucia + Trato con Animales + Sabiduría

Acción: Instantánea.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El hombre lobo cree lo opuesto a la verdad – ya sea que un objetivo con sangre pura u objeto puro es impuro, o viceversa.

Fallo: El Garra de Marfil no aprende nada sobre el objetivo.

Éxito: El Uratha sabe si el objetivo es un hombre lobo; también sabe si tiene ancestros Uratha en las tres generaciones anteriores o si tiene el Mérito Sangre de Lobo. Si el objetivo es algo inanimado, el usuario del Don capta una idea de su pureza

en términos generales. El Don no permite detectar hombre lobo a punto del Primer Cambio; sin embargo da una idea de los ancestros con Sangre de Lobo como se dice arriba.

Éxito Excepcional: Como un éxito, en adición, si el objetivo es un hombre lobo o tiene el Mérito Sangre de Lobo puede decir si el objetivo es un hombre lobo Puro o uno de los Exiliados, y si los ancestros del objetivo fueron Puros o Exiliados.

•• *Enfoque Implacable*

La pureza empieza en el alma. El Uratha que usa este Don gana un intenso enfoque que sea más importante para él, y solo la mayor de las tentaciones o distracciones podrá llamar su atención. Este Don puede ser usado solo una vez por día.

Coste: 1 punto de Voluntad

Reserva de dados: Aplomo + Empatía + Honor

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: Algo le distrae demasiado como para ignorarlo. Pierde un punto de Voluntad adicional.

Fallo: El Uratha no puede conseguir el deseado nivel de enfoque.

Éxito: Por cada dos éxitos en la tirada recupera un punto de Voluntad (hasta su máximo natural).

Éxito Excepcional: Como un éxito, y el Uratha también consigue un bonificador de un dado a cualquier tirada de Aplomo, Compostura o Resistencia por el resto de la escena.

••• Purificar

Este Don separa diferentes sustancias de una pequeña mezcla principalmente pura. La mezcla no puede ser material vivo o recientemente muerta, pero puede ser sólida, líquida o gas. El Don no puede afectar a más de un litro de líquido o sólido, o lo que equivaldría a una pequeña habitación llena de gas. Este Don puede asegurar que no hay veneno en una bebida, cambiar el oro de 14 kilates en oro de 24, o conducir gases peligrosos fuera de una habitación. Purificar no divide una mezcla en todos sus componentes separados. En su lugar, cualquiera que comprenda la mayor parte de una mezcla es dejada sola, y cualquier cosa que no sea eso es extraída en una única masa visible. Aunque el Don es mágico en naturaleza, obedece a las leyes de la química; Purificar no separará una composición molecular, sino que solo llevará a cabo un cambio físico. Por ejemplo, Purificar no puede separar el alcohol en carbono, hidrógeno y oxígeno. Aunque Purificar podría sacar el agua y otras sustancias de la bebida dejando alcohol puro 100%.

A discreción del personaje las impurezas en la sustancia pueden ser empujadas unos pocos centímetros de la sustancia nuevamente pura – lo suficiente como para dejar un contenedor lleno de la sustancia pura y un charco del otro material extraído fuera de ese contenedor.

Purificar hace la comida o bebida envenenada o contaminada segura para tomarla. Los explosivos purificados probablemente no funcionen. Las gemas purificadas se hacen añicos, los metales preciosos purificados se vuelven más valiosos por onza. Este Don puede ser utilizado en fetiches – sin embargo el fetiche gana una tirada de resistencia igual al rasgo Aguante del espíritu.

Coste: 1 punto de Esencia

Reserva de dados: Inteligencia + Ciencia + Pureza

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El personaje no puede purificar la sustancia con este Don hasta que no hayan pasado 24 horas.

Fallo: El Don falla.

Éxito: La sustancia es purificada como se describe arriba.

Éxito Excepcional: La sustancia es purificada, como se describe arriba y el personaje no pierde la Esencia que gasta normalmente al usar el Don.

•••• Expeler

Este Don expulsa todas las formas de vida simbióticas o parásitas de una criatura viva (incluyendo animales, humanos y Uratha). Expeler limpia heridas infectadas perfectamente, cura las enfermedades bacteriológicas completamente y expelle cualquier parásito. Los microorganismos son destruidos de forma invisible; cualquier parásito visible es asesinado y expulsado por la fuerza a través de la apertura más próxima.

Desafortunadamente este Don no discrimina entre parásitos y simbióticos beneficiosos. La mayoría de los tractos digestivos de las criaturas contienen grandes cantidades de microorganismos que ayudan a digerir la comida, Expeler los elimina también. Esto puede conducir a varios días de molestias intestinales para el objetivo del Don, hasta que haya comido suficiente comida local para reestablecer el equilibrio de su sistema digestivo. Esta molestia causa un penalizador de un dado a todas las tiradas de Compostura durante tres días. Expeler no funciona con virus o enfermedades mágicas o debidas a la acumulación de priónes. No puede expeler a un espíritu de un huésped, pero puede

forzar a un parásito sobrenatural con una forma material.

Coste: 1 punto de Voluntad

Reserva de dados: Inteligencia + Medicina + Maña.

Acción: Extendida; cada tirada representa un turno pasado en trance sobre el sujeto. El número de éxitos necesarios es el mismo necesario en la tirada de Resistencia + Aplomo en la página 157 de **Mundo de Tinieblas**.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: La infección es peor de lo que se pensaba, Expeler no funciona en ella y la tirada de Resistencia + Aplomo requiere cinco éxitos más de lo que se pensaba previamente.

Fallo: No se consiguen éxitos. Si se fallan tres veces seguidas, Expeler no se podrá usar más en ese objetivo en 24 horas.

Éxito: Se acumulan éxitos; si se consiguen suficientes, la enfermedad, parásito o infección es eliminado. Este Don no cura el daño que haya provocado previamente esa influencia.

Éxito Excepcional: Se consigue un gran número de éxitos. Si se consiguen cinco o más éxitos en la tirada final, el sistema inmunitario del objetivo se recarga añadiendo dos dados adicionales durante tres días a las tiradas de Resistencia + Aplomo para evitar enfermedades.

••••• *Expulsar*

La pureza de espíritu es tan importante para Lobo Plateado como la pureza del cuerpo. Expulsar conduce a un espíritu posesor fuera del cuerpo de su huésped. Mientras que muchos Uratha conocen el rito Desterrar Espíritu, Expulsar trabaja mucho más rápidamente. Sin embargo, *Expulsar* es también increíblemente doloroso tanto para el Uratha que lo usa, el espíritu objetivo del

Don y la persona poseída por el espíritu. El uso de Expulsar es una manera segura para un Garra de Marfil de enemistarse durante largo tiempo con el espíritu objetivo. Para usar Expulsar el Uratha debe cortar su mano y colocar (manchar, dejarle un rastro, arrojarla) su sangre en la persona o cosa poseída. La herida causa un gran dolor y se cura lentamente (es una herida Agravada). Después de ser expulsado el espíritu sufre un penalizador de un dado por el dolor.

Expulsar se puede usar también en animales u objetos poseídos.

Coste: 1 punto de Esencia + 1 punto de daño Agravado

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Gloria contra el Aguante del espíritu

Acción: Enfrentada

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El espíritu no es dirigido fuera de su huésped y no se lleva daño. El espíritu huésped sufre un punto de daño Agravado.

Fallo: El espíritu no es conducido fuera de su huésped y no se lleva daño.

Éxito: El espíritu es conducido fuera de su huésped y se lleva un punto de Corpus de daño. Sufrirá un penalizador de un dado debido al dolor durante un día y una noche después de esto.

Éxito Excepcional: Como el éxito, pero la herida del Uratha es solo Letal en lugar de Agravada.

DOCUMENTO:

Oficial

TRADUCCIÓN:

Izuriel

AUTOR:

White Wolf

MAQUETACIÓN:

Uxas

FUENTES:

The Pure

REQUIEM NOCTE

www.requiemnocte.net