

DONES DE SALVAJISMO

Como aquellos que cazan incluso a los cazadores, los Reyes Predadores son maestros en controlar sus instintos animales y manipular dicho salvajismo en otros. Sobre todo, estos Dones son usados por los Ninna Farakh para hacerles asesinos incluso más capaces y más peligrosos para los demás. Los Dones de Salvajismo son otorgados por espíritus que entienden que es ser un auténtico cazador – osos, leones, aves de presa y así.

• *Presencia del Depredador*

El Instinto Primario de un hombre lobo le traiciona en la cercanía de los humanos, permitiendo a los humanos saber a un nivel subconsciente que hay un depredador cerca. Esto puede hacer que la gente esté incómoda y sea reluctante a responder favorablemente a un hombre lobo incluso en forma humana. Este Don permite aun Ninna Farakh tornar esta incomodidad a su favor, generando una sensación palpable de amenaza que enerva y aterra a los humanos cercanos en una embarazosa y placida obediencia.

Coste: 1 punto de Voluntad

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Pureza

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El hombre lobo falla en proyectar su aura depredadora

sutilmente. En su lugar envía una amenaza subconsciente a su alrededor. El hombre lobo sufre los penalizadores Sociales del doble de su puntuación normal de Instinto Primario el resto de la escena.

Fallo: Sin efecto.

Éxito: El hombre lobo domina su aura de cazador y la enfoca en los humanos cercanos. Los modificadores Sociales del hombre lobo infligidos por su Instinto Primario son compartidos con cualquier humano que interactué con el por el resto de la escena. La gente reacciona al hombre lobo con obediencia, placidez, e incluso con un poco de miedo, así cada humano sufrirá penalizadores Sociales hasta que el hombre lobo deje su presencia.

Éxito Excepcional: El hombre lobo aumenta más allá su dominio sobre las criaturas presa y cualquier humano que interactué con él sufrirá un -1 adicional a las tiradas Sociales el resto de la escena.

•• *Furia Interminable*

Caer en Kuruth es abandonar toda razón por el instinto más puro de todos – sobrevivir a cualquier coste. Algunos Reyes Predadores han aprendido a no temer el toque de la Rabia Mortal, sino a darle la bienvenida como al epítome del arsenal del cazador contra la presa. Este Don suprime los instintos del cazador de pelear o huir, así que cuando el personaje sufre daño en sus tres últimas casillas no siente el impulso

instintivo de preservar su ira. En su lugar se pierde en una Rabia sin mente, desgarrando carne y golpeando a diestra y siniestra sin ningún deseo mas allá de matar a sus enemigos. Los Reyes Predadores que están cegados por el odio a sus enemigos, que solo desean derribar a cuantos puedan antes de su muerte o que están seguros de que la victoria puede llegar con un esfuerzo de su último aliento, usan este Don con efectos devastadores.

Coste: 1 punto de Esencia

Reserva de dados: Ninguna

Acción: Refleja.

••• *Instinto del Desafiador*

El Rey Predador con este Don puede sentir la intensidad de la Rabia hirviendo dentro de otro hombre lobo, pero solo cuando el objetivo está inmerso en la rabia más pura. Los Anshega con esta habilidad la usan sobre sus enemigos que han cambiado a forma Gauru para leer las signos reveladores en el lenguaje corporal, las marcas espirituales y el aura de un compañero depredador para determinar como de profundamente corre la rabia dentro de la psique de su adversario. Es un sencillo estudio abierto de otro cazador, a menudo empleado para localizar y encarar al combatiente mas habilidoso de una manada enemiga. Este Don solo funciona sobre Uratha en forma Gauru.

Coste: 1 Punto de Esencia

Reserva de dados: Astucia + Investigación + Maña

Acción: Refleja

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El hombre lobo interpreta completamente mal al objetivo del Don. El hombre lobo sabe con cuantos turnos puede pasar el objetivo en forma Gauru, pero el número es significativamente menor o mayor de lo que es realmente.

Fallo: El hombre lobo es incapaz de sentir nada en absoluto sobre la Rabia del objetivo.

Éxito: El Uratha percibe la furia interna del objetivo y puede decir cuántos turnos puede pasar en forma Gauru antes de tener que volver a cambiar a otra forma. El usuario también percibe si el objetivo posee algún Don o fetiche que potencialmente pudiera alterar el número de turnos, como los Dones de Rabia.

Éxito Excepcional: Como un éxito, pero el Rey Predador comprende profundamente la furia del objetivo y puede predecir el flujo y reflujo de la ira de su enemigo. En combate contra él, el personaje recibe un +1 a Pelea y +1 a Defensa mientras interpreta y predice los ataques salvajes dirigidos por la Rabia de su oponente.

•••• *Abrazar la Bestia*

Los hombres lobo que usan este Don son a menudo temidos por sus compañeros de manada a causa de su inestabilidad en batalla, pero nadie puede negar la increíble Rabia asesina que pulsa en sus huesos y les permite desgarrar a sus enemigos. Este Don es popular entre los Reyes Predadores ancianos y lobos solitarios que viajan lejos de sus hermanos Anshega para vivir solos. Aunque cualquier hombre lobo solitario es capaz de una gran capacidad física, este Don infunde a un Uratha con un incomparable y desmedido poder asesino de su proclividad a caer en Rabia Mortal. Este Don altera los criterios de sucumbir al Kuruth. Un hombre lobo con este Don tiene que tirar para resistir la Rabia Mortal cada vez que reciba daño letal y marque una casilla de salud, en lugar de solo cuando sufre daño agravado.

Coste: Ninguno, el Don es innato una vez aprendido.

••••• Berserker

Con este poder, el Rey Predador ha dominado su propio salvajismo y furia hasta el punto en que puede proyectarla fieramente en otros, haciéndoles experimentar la profundidad de su potencial para la depravación. Más que eso, puede enfocar su ira tan poderosamente que puede robar los pensamientos racionales de los humanos y otros hombres lobo, causando que los humanos actúen como animales salvajes y empujando a los Uratha cerca del Kuruth.

Coste: 1 punto de Esencia por objetivo que se desee afectar con el Don.

Reserva de dados: Manipulación + Expresión + Pureza contra Compostura + Instinto Primario de entre los objetivos afectados.

Acción: Enfrentada; la resistencia se considera refleja.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El intento de proyección de los impulsos asesinos del

personaje le sale mal y debe tirar para comprobar Rabia Mortal.

Fallo: El Don no tiene efecto.

Éxito: Las mentes de los objetivos son nubladas por furia animal, haciendo a la gente actuar en base a sus instintos más salvajes. Cada objetivo individual sufre los siguientes efectos dependiendo de su naturaleza: los hombres lobo deben comprobar Rabia Mortal como si hubieran recibido una herida agravada, y las tiradas de Armonía sufrirán un -1 el resto de la escena. Los humanos se vuelven violentamente cabreados con la persona que esté mas cerca de ellos (incluyendo al usuario del Don si se da el caso) lo que requiere un punto de Voluntad cada turno para evitar atacarles. Los humanos también sufren un -2 a todas las tiradas de Atributos Mentales y un -1 a las tiradas de Moralidad el resto de la escena.

Éxito Excepcional: Como un éxito, aunque los efectos del Don se aplican a dos veces la cantidad de gente que se eligió inicialmente como objetivo.

