

DONES CLIMATICOS

Por su propia naturaleza, los Exiliados están íntimamente relacionados con los espíritus del mundo natural. Al explotar esta conexión, los Uratha pueden ejercer su influencia sobre los mismos cielos. Estos Dones son enseñados por los espíritus de tormentas o los más poderosos espíritus pájaro.

● *Llamar a la Brisa*

Un hombre lobo puede invocar un leve viento (de unos 40km/hora) y dirigirlo donde desee. Este viento es útil tanto para dispersar o redirigir un fuego o un enjambre de insectos o como mera distracción.

Coste: Ninguno

Reserva de dados: No requiere tirada

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Aunque no requiere tirada, es necesario llevar a cabo una tirada de Manipulación + Ocultismo para llevar a cabo determinadas acciones, como dispersar gas lacrimógeno. Debido a la distracción de la brisa repentina, las acciones relacionadas con la percepción (ver **Mundo de Tinieblas** pág. 43) realizadas en la zona sufren una penalización de -1. El Don dura un turno por círculo de Instinto Primario del invocador. La brisa puede ser conjurada tanto en interiores como en exteriores.

●● *Niebla Silenciosa*

Aunque sean fieros guerreros y depredadores salvajes, incluso los hombres lobo reconocen la necesidad del sigilo y del engaño. Este Don es un ejemplo de la forma en que los hombres lobo operan de forma estratégica y a la vez con la mente puesta en el Juramento acerca de evitar ser descubiertos por los humanos. Con él, un hombre lobo puede invocar una densa niebla para oscurecer una zona, permitiendo así que la manada se mueva en la forma que prefiera sin ser vista. Este

banco de niebla se mueve como el hombre lobo que la invocó lo desee, y constituye un excelente vehículo para la emboscada o evitar por completo un combate.

Coste: 1 Esencia

Reserva de dados: Manipulación + Supervivencia + Maña

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: La niebla aparece, pero obstaculiza la visión del invocador y su manada de igual forma que hace con los demás.

Fallo: No sucede nada.

Éxito: Durante un turno, el espíritu de la niebla invocado por este Don surge del aire y una densa niebla cubre una zona igual al Instinto Primario del hombre lobo x 20 en metros cuadrados. Puede ser dirigida hacia cualquier dirección a una velocidad de Instinto Primario x 10 metros por turno. Mientras se esté dentro de la niebla, se necesita de una prueba de percepción con un penalizador -2, para que los observadores detecten a alguien más allá de un metro de sí. Incluso si se les descubre, los ataques contra los individuos escondidos dentro del banco de niebla se tratarán como si estuvieran totalmente ocultos (consulta Ocultación, pág 145 de **Mundo de Tinieblas**). La Nieblas Silenciosa dura una escena o hasta que sea despedida por el Uratha que lo convocó.

Éxito Excepcional: La niebla es particularmente densa lo que otorga una penalización de -3 a las pruebas de percepción, en lugar de -2.

●●● Diluvio

Con este Don un hombre lobo invoca un espíritu de lluvia para que provoque un aguacero torrencial sobre una zona concreta. No se trata de unas cuantas gotas; este torrente de agua tiene múltiples usos: desde arruinar cosechas, hasta provocar inundaciones. Este Don solo puede ser usado en exteriores.

Coste: 1 Esencia

Reserva de dados: Manipulación + Supervivencia + Honor

Acción: Extendida, se necesitan 20 éxitos, un turno por tirada.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El tiempo cambia de forma imprevista por el personaje, puede ser de lluvia a nieve, pero siempre lo hace de la forma más inconveniente para el personaje. El efecto dura una escena.

Fallo: No sucede nada.

Éxito: El área afectada es igual a 2,5 kilómetros por éxito conseguido. El sentido común debe aplicarse a este Don más que ningún otro, el diluvio puede afectar una determinada zona o hacer que un río se desborde, pero nadie que esté en una posición elevada se va a ahogar. El Don no está diseñado para que ocasione daño directo, pero si que puede provocar daño indirecto, ya que es fácil que ocasione daños valorados en miles de euros en concepto de daños materiales. El aguacero puede un auténtico alivio. El Don dura una escena.

Éxito Excepcional: El personaje puede decidir que una zona reciba menos agua que otras, creando así un remedo de ojo de la tormenta.

Modificadores Sugeridos

Modificador	Situación
+2	El tiempo actual es lluvioso.
+1	Un día muy nublado.
-3	Un día sin nubes.
-5	Un desierto u otra zona igual de árida.

●●●● Invierno de Muerte

Este Don invoca el frío de cien inviernos en el espacio de unas pulsaciones. Los Señores de la Tormenta llaman a este Don el "Aliento del Lobo de Invierno".

Coste: 1 Esencia

Reserva de dados: Manipulación + Supervivencia + Pureza

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El Don se vuelve en contra del hombre lobo, y este recibe dos puntos de daño letal a causa del frío.

Fallo: La temperatura cae uno o dos grados.

Éxito: La temperatura cae bajo cero de forma inmediata en un radio de 10 metros por punto en Instinto Primario del personaje. El hielo se acumula sobre las superficies y el agua se congela. Si el Don se usa dentro de una tormenta de lluvia, las gotas congeladas podrían romper cristales o derribar postes eléctricos. Las criaturas vivas reciben dos puntos de daño contundente a causa del frío. Además, cualquiera en la zona recibe una penalización de -2 a las tiradas de Fuerza y Destreza a causa del frío, aunque no recibirán daño adicional en los turnos siguientes. Este efecto dura un turno por éxito conseguido. A discreción del Narrador las criaturas que se encuentren protegidas del frío pueden recibir menos daño por el frío o ser inmunes al mismo.

El usuario del Don está protegido de los efectos directos del frío, pero no de los secundarios o indirectos. El frío no le causará daño ni ningún efecto directo, pero podría resbalar cuando camine por el hielo o ser herido por un poste caído.

Este Don solo puede ser usado una vez por escena.

Éxito Excepcional: El súbito impacto de frío es particularmente intenso, las criaturas vivas sufren tres puntos de daño en lugar de dos.

Modificadores Sugeridos

Modificador	Situación
+2	Invierno
2	Verano

●●●●● *Relámpago*

Este Don implora a un poderoso espíritu del trueno para que dirija su mirada hacia el suelo y clave sus llameantes ojos en un objetivo cualquiera. A la orden del hombre lobo, un rayo golpea a su enemigo, un poder capaz de matar a la mayoría de los oponentes humanos y de dañar gravemente incluso a los oponentes sobrenaturales.

Coste: 1 Esencia

Reserva de dados: Inteligencia + Supervivencia + Gloria - Defensa

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El rayo golpea a un objetivo aleatorio, sea amigo o enemigo.

Fallo: La llamada del hombre lobo es ignorada.

Éxito: El rayo causa de base cinco puntos de daño letal, más un punto adicional por cada éxito conseguido en la tirada de activación después del primero. El hombre lobo puede designar a cualquier objetivo dentro de su línea de visión, siempre y cuando esté en el exterior o cerca de una ventana.

Éxito Excepcional: El rayo también ensordece al objetivo durante dos turnos.

Modificadores Sugeridos

Modificador	Situación
+2	Tiempo lluvioso y ventoso.
+1	Día nublado.
-3	Día despejado

DOCUMENTO: <i>Oficial</i>	TRADUCCIÓN: <i>Izurtel</i>
AUTOR: <i>White Wolf</i>	MAQUETACIÓN: <i>Uxas</i>
FUENTES: <i>Werewolf: The Forsaken</i>	
REQUIEM NOCTE <i>www.requiemnocte.net</i>	