

DONES DE CONOCIMIENTO

Pocas cosas son más útiles que el conocimiento, y algunos espíritus saben de atajos secretos para aprender cosas interesantes. Mientras que los Dones de Perspicacia permiten que un hombre lobo vea el mundo de forma diferente, los dones de Conocimiento implican acceder a un dato o hecho de entre todo el entramado que forma el mundo y ponerlo en uso.

Estos Dones suelen enseñarlos espíritus que representan sabiduría o información, y suelen ser urbanos. Los espíritus de ordenadores suelen ser una de las fuentes habituales, así como los espíritus rata o cucaracha.

● *Saber el Nombre*

Para comprender algo, uno a de saber primero su nombre. Este Don es un truco sencillo pero de aplicaciones potencialmente importantes. Con un vistazo el hombre lobo puede aprender el nombre de alguien a quien ve en persona. El nombre aprendido es siempre uno al que la persona respondería y que consideraría suyo. No se puede usar este Don sobre una persona a la que se ve de forma indirecta (como en un vídeo o una foto).

Coste: Ninguno

Reserva de dados: Inteligencia + Investigación + Maña contra Aplomo + Instinto Primario (ver a continuación)

Acción: Instantánea u opuesta, la resistencia es refleja.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El hombre lobo se equivoca de nombre. Tal vez se entere del nombre de alguien más de la habitación o del profesor de cuarto curso del objetivo y asuma que es del objetivo.

Fallo: El hombre lobo no averigua el nombre del objetivo y no puede usar de nuevo este Don sobre él durante esta escena.

Éxito: El personaje averigua el nombre del objetivo como este lo define. Usar este Don sobre un hombre lobo implica averiguar el nombre del objetivo entre el Pueblo, a menos que el objetivo entienda que su lado humano prima sobre su lado sobrenatural.

Si el objetivo tiene alguna razón para ocultar su nombre, como un vampiro que trata de ocultarse de los que conoció en vida, o un poli infiltrado, entonces ha de realizarse una tirada opuesta. El objetivo no será consciente del uso del Don ni de su intento de resistencia.

Éxito Excepcional: El personaje conoce todos los nombres a los que el objetivo responde. Por ejemplo podría aprender el nombre de nacimiento, el nombre Uratha y el apodo de un hombre lobo dado.

●● *La Bendición del Viajero*

El camino de un hombre lobo le puede llevar bien lejos de casa, pero quizá los espíritus le guíen en su deambular. Este Don enseña al hombre lobo lo más básico que necesita saber sobre cada cultura humana con la que se encuentre. Cuando invoca el poder espiritual, el lenguaje de la zona le resulta intuitivo, y el conocimiento



de las culturas locales imbuye su mente. Aunque aún resultará un extraño donde quiera que vaya, no será un ignorante.

Coste: 1 Voluntad por escena

Reserva de dados: Astucia + Callejeo + Sabiduría

Acción: Refleja

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El personaje recibe una peligrosa mezcla de información errónea y cierta. Obtiene un cierto conocimiento (a nivel básico) del idioma de la zona, y su información del lugar le impone una penalización -1 a todas las tiradas Sociales que efectúe por el resto de la escena.

Fallo: El hombre lobo no averigua nada que no sepa.

Éxito: El hombre lobo adquiere fluidez con el lenguaje más común de la zona que no conozca. Un hombre lobo en Texas que ya hable inglés pero no español, adquirirá el conocimiento de esto último, a pesar de la mayor proporción de hablantes ingleses. Además será consciente de las costumbres locales hasta cierto grado, lo que le granjea un modificador de +1 a todas las tiradas Sociales en las que trate de influir a los habitantes de la zona.

La bendición del viajero no se puede usar para aprender lenguajes que no sean humanos. Por ejemplo, el hombre lobo no podría entrar en la Sombra y usar el Don para adquirir fluidez en la Primera Lengua.

Éxito Excepcional: las bonificaciones del hombre lobo a las tiradas Sociales que pretendan influenciar a los habitantes de la zona se elevan hasta alcanzar un +2.

●●● Sagacidad

Aunque un auténtico devoto del conocimiento pasa años aprendiendo habilidades y hechos tanto como es posible, a veces es necesario un atajo. Este Don permite al hombre lobo convertirse en un experto instantáneo en un campo de su elección. El conocimiento fluye por su mente y lo abandona igual de rápido, pero

puede aprovechar el momento para conseguir cosas que tardaría años de estudio por medio normales.

Coste: 1 Esencia.

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Pureza

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El personaje recibe información errónea. Sufre una penalización de -1 en todos los intentos de utilizar la Habilidad concreta durante el resto de la escena. Esta penalización es acumulativa con cualquier penalizador de -1 o -3 en caso de utilizar una Habilidad que no ha sido entrenada.

Fallo: El personaje no adquiere ningún conocimiento adicional.

Éxito: El personaje obtiene círculos de forma temporal en la Habilidad de su elección, en igual medida que el número de éxitos logrados. El resultado no puede aumentar ninguna Habilidad por encima de 5 círculos. La duración de la bonificación es de un minuto por éxito.

La única cosa que los puntos adicionales en la Habilidad no pueden hacer es ser usados para activar otros Dones. Convertirse de forma inmediata en un experto en sigilo no confiere la comprensión necesaria para hacer un uso adecuado de los Dones de Evasión, por ejemplo. Los círculos estándar del personaje en la Habilidad, si los hay, se tiran para activar el Don.

No se puede incrementar más de una habilidad a la vez, y el personaje solo puede mejorar sus propios rasgos, no los de los demás.

Éxito Excepcional: La duración de los efectos del Don se incrementa hasta 5 minutos por éxito logrado.

Modificadores Sugeridos

Modificador	Situación
-1	Habilidades Sociales
-3	Habilidades Físicas

●●●● Conocer la Senda

No todos los hombres lobo cazan guiándose por el olor. El hombre lobo con este Don sabe cuál es el camino más rápido para llegar hasta donde pretende, ya sea la casa de un aliado, o el corazón de una infestación de Beshilu. Recuerda que el camino más rápido no siempre es el más seguro.

Coste: 1 Esencia

Reserva de dados: Astucia + Supervivencia + Gloria (contra el Aplomo + Instinto Primario del objetivo).

Acción: Instantánea u opuesta; la resistencia es refleja.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El personaje percibe un camino inadecuado, uno que lleva a otro lugar menos útil y potencialmente más peligroso.

Fallo: No se es capaz de discernir el camino adecuado y no se puede usar el Don de nuevo hasta el próximo amanecer.

Éxito: El personaje visualiza la ruta más eficiente y rápida que conduce a la localización a la que desea llegar. La información queda registrada en su cabeza como un preciso conjunto de direcciones lo que le permite no tener que invertir demasiado tiempo en discernir las indicaciones. Este Don no revela la presencia de obstáculos o peligros en el camino, a menos que se trate de indicaciones específicas (“gira a la izquierda al llegar a los depósitos químicos”).

Si la localización se mantiene en secreto por su propietario (como en el caso del refugio de un Azlu), la tirada es opuesta. Tira Aplomo + Instinto Primario para el objetivo. Si el lugar es compartido por más de una persona tira la reserva más baja de Astucia + Instinto Primario. El usuario del Don debe estar en presencia física del sujeto al que pertenezca el lugar secreto en cuestión. Si el objetivo gana o empata la tirada. No puede ser objetivo de este Don de nuevo durante 24 horas.

Los efectos del Don duran una escena. Si el personaje no alcanza su destino a tiempo, ha de usar el Don de

nuevo, o puede tirar Inteligencia + Compostura para recordar los detalles (**Mundo de Tinieblas** pág. 42)

Éxito Excepcional: El personaje no solo conoce la ruta más rápida, sino también la más segura. Puede no elegir esta última, pero la decisión es suya.

●●●● Comunión con la Tierra

En la guerra, el conocimiento del terreno es la clave de la victoria. Este Don es una expresión de esta máxima. El hombre lobo abre su mente a su entorno y obtiene el conocimiento del terreno que le rodea: donde están sus enemigos, donde se puede esconder, donde se encuentran los mejores lugares para atacar... Cuando se usa en el territorio de un enemigo el hombre lobo podría saber más sobre este que su propio rival.

Coste: 1 Esencia.

Reserva de dados: Inteligencia + Callejeo + Maña

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El personaje obtiene mensajes contrapuestos sobre su entorno. Sufre una penalización de -1 a la Iniciativa hasta que la escena concluya o abandone la zona.

Fallo: El personaje no obtiene ningún conocimiento de su entorno.

Éxito: El personaje obtiene un conocimiento completo de su entorno, lo que incluye las entradas y salidas potenciales, el número de criaturas presentes mayores que una rata y las características generales del terreno. Mientras permanezca en la zona, gozará de una bonificación +2 a la Defensa y la Iniciativa. La zona con la que puede sintonizarse es equivalente (aproximadamente) a media hectárea de terreno por éxito obtenido. El Don dura una escena.

Éxito Excepcional: Como arriba, pero el bonificador a Defensa e Iniciativa será de un +3.

DOCUMENTO:

Oficial

TRADUCCIÓN:

Izurtel

AUTOR:

White Wolf

MAQUETACIÓN:

Uxas

FUENTES:

Werewolf: The Forsaken

REQUIEM NOCTE

www.requiemnocte.net