

DONES DE DOMINACION

El poder para mandar sobre otros es una aptitud deseada por muchos, pero que pocos poseen. Imponer su voluntad a los demás requiere de coraje y personalidad, así como una pizca de sutileza. Los profesores espirituales conceden estos poderes a los Uratha a los que deben gratitud. Los Señores de la Tormenta y Rahu tienen afinidad con Dominación; los Elodoth y los líderes de manadas suelen aprenderlos también. Los profesores de los Dones de Dominación suelen ser espíritus ancestros, que cuentan con los símbolos apropiados de la autoridad y el mandato. Los hombres lobo no pueden usar los Dones de Dominación sobre objetivos que posean más círculos en el mismo Renombre Primario. Un Señor de la Tormenta con Honor 3 (el Renombre principal de la Tribu) no puede usarlo contra otros exiliados de Honor 4 o 5. El sujeto en cuestión puede ser otro Señor de la Tormenta u otro individuo cualquiera con mayor Renombre de Honor.

Los Dones de Dominación no funcionan sobre otras entidades sobrenaturales, son Dones que permiten a los hombres lobo establecer su dominio entre ellos y sus parientes. Un hombre lobo solo puede utilizar estos Dones contra otros hombres lobo, sangre lupina o humanos ordinarios.

• *Gruñido de Advertencia*

Este Don es el más simple de los secretos de Dominación, presta poder sobrenatural a la clase de gruñido que un lobo alfa utiliza para advertir a un posible rival. El hombre lobo que se sirva de este Don gruñe de manera profunda y sonora mientras fija su vista en un objetivo en particular, haciendo que la duda se ceba en su corazón, y afecte a las habilidades para encarar a su oponente. El objetivo debe ser capaz de escuchar el gruñido para verse afectado.

Coste: 1 Voluntad

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Gloria contra Compostura + Instinto Primario

Acción: Opuesta, la resistencia es Refleja.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El Don no tiene efecto alguno. El hombre lobo no puede usar ningún Don de Dominación sobre el mismo sujeto por el resto de la escena.

Fallo: Los éxitos empatan o el objetivo obtiene más. El objetivo no se siente intimidado

Éxito: Quien utiliza este Don obtiene más éxitos que el objetivo. Este Don afecta a un único objetivo. El usuario del Don obtiene un bonificador +2 contra cualesquiera ataques cuerpo a cuerpo realizados por el objetivo afectado durante lo que resta de la escena; el objetivo simplemente tiene tanto miedo que no le atacará al máximo de sus posibilidades. Este Don se puede usar sobre múltiples oponentes durante una escena, pero el hombre lobo debe usar el Don de forma separada sobre cada uno de ellos (gastando Voluntad y haciendo una tirada diferente por cada sujeto).

Éxito Excepcional: Como en el éxito, pero la bonificación a la Defensa es de +3.

●● *Mandato de Selene*

Con este Don, el hombre lobo es capaz de dictar un mandato de no más de unas pocas palabras y obligar a los demás a que lo cumplan. Algunos Uratha deciden pronunciar estas palabras en un suave y quedo susurro. Otros prefieren ladrarlas. Este Don no puede provocar que quienes lo oyen se dañen, ya sea directa o indirectamente, lo único que hace es transmitir un breve impulso de rendirse a la autoridad del hombre lobo.

Coste: 1 Voluntad

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Gloria contra Compostura + Instinto Primario

Acción: Opuesta, la resistencia e Refleja.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El Don falla por Completo. El Uratha no puede usar ningún Don de Dominación sobre ese sujeto durante el resto de la escena.

Fallo: Los éxitos empatan o el objetivo obtiene más. El objetivo no siente ninguna compulsión que le impela a obedecer.

Éxito: El usuario del Don obtiene más éxitos que el objetivo. Este Don afecta a un único objetivo, que debe obedecer dicho mandato. Las palabras que un personaje pronuncie deben ser específicas y directas, y el mandato no puede compeler a realizar acciones que lleven más de un minuto. El usuario no puede obligar a alguien a que se haga daño a sí mismo o a otros, o a hacer algo que choque directamente con sus ideales. En concreto El Don no funciona en absoluto si el objetivo se encuentra en combate o es distraído de alguna forma por algún peligro que ponga en riesgo su integridad. Es un Don útil por ejemplo, para decirle a alguien que "se mantenga alejado un minuto". El objetivo recuerda que la voluntad no era la suya, pero lo más seguro es que lo racionalice como un momento de debilidad en lugar de cómo una coerción sobrenatural.

Éxito Excepcional: Como arriba, pero el objetivo lo racionalizará con toda seguridad.

●●● *Voz de Mando*

A este nivel de Dominación, el hombre lobo aprende a enunciar decretos más complejos y sutiles, en un tono que exige atención y respeto. Un hilo de ira se escurre a través de las palabras del Uratha, obligando a todo el mundo que lo oiga a estar atento a sus declaraciones.

Cuando se activa, este Don afecta hasta a tres objetivos, cada uno de los cuales se oponen a la tirada de forma independiente. El jugador sufre una penalización -1 por cada objetivo después del primero. Por tanto algunos objetivos podrían obedecer mientras que otros quizás resistan.

Coste: 1 Voluntad

Reserva de dados: Manipulación + Intimidación + Honor contra Aplomo + Instinto Primario

Acción: Opuesta, la resistencia es Refleja

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El falla por completo. El hombre lobo no puede usar ningún Don de Dominación sobre los objetivos durante el resto de la escena.

Fallo: El objetivo no siente compulsión alguna que lo impela a obedecer.

Éxito: Los objetivos afectados reaccionan con rapidez al mandato. Los órdenes del hombre lobo pueden recoger dos o tres aspectos diferentes, pero no pueden causar daño directo a los objetivos o al resto de personas, y tampoco pueden desafiar el núcleo de valores de los objetivos. Un mandato típico sería: "Oculta estos cadáveres en el barranco cerca del río". Los sujetos han de obedecer al pie de la letra el mandato aunque retorcer el espíritu del mismo también es una posibilidad. Los objetivos obedecerán durante cinco minutos por éxito conseguido en la tirada de activación. El

Don no puede usarse de nuevo sobre los mismos objetivos ese día. Si los objetivos resultan dañados como consecuencia de cumplir el mandato (como en el caso de que sean obligados a huir solo para ser golpeados por la espalda por la manada del usuario del Don), los efectos de este terminan de forma inmediata, y no se puede usar sobre los mismos objetivos durante lo que quede de día.

Éxito Excepcional: Como arriba pero los objetivos no pueden retorcer el espíritu del mandato.

●●●● *Quebrar la Voluntad*

Un hombre lobo con este nivel de poder es capaz de proyectar una fuerza que anula por completo el deseo de resistirse de la víctima. El hombre lobo gruñe amenazadoramente, haciendo que al objetivo se le pongan los pelos de punta.

Coste: 1 Esencia

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Pureza – Aplomo del objetivo.

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El Don falla por completo. El personaje no puede usar ningún Don de Dominación sobre el objetivo durante el resto de la escena.

Fallo: El objetivo no resulta afectado.

Éxito: El objetivo pierde un número de puntos de Voluntad equivalentes al número de éxitos conseguidos en la tirada efectuada por el usuario del Don. Este Don solo puede usarse una vez al día sobre el mismo individuo.

Éxito Excepcional: Ningún beneficio adicional aparte de la pérdida de Voluntad.

●●●●● *Manipular las Hebras del Alma*

A este nivel de maestría, un hombre lobo comprende el fundamento mismo de la coerción, por lo que puede obligar a otros a hacer cosas contra sí mismos. Mientras que la persona afectada no se ocasione daño, el hombre lobo que utilice este Don

puede incitarle a realizar actos que desafían su identidad y que causen daño a otros, incluso si el objetivo es inofensivo y simpático.

Coste: 1 Esencia

Reserva de dados: Manipulación + Persuasión + Maña contra Aplomo + Instinto Primario

Acción: Opuesta; la resistencia es Refleja.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El Don falla por completo. El hombre lobo no puede usar ningún Don de Dominación sobre el objetivo durante el resto de la escena.

Fallo: Obtiene los mismos éxitos que el sujeto, no obedecerá.

Éxito: El usuario del Don obtiene más éxito que el sujeto; y por tanto podrá enunciar un mandato directo. El hombre lobo puede obligar a un objetivo a hacer cosas que normalmente no haría, lo que incluye dañar a otras personas o ponerse en peligro. Si el mandato arriesgara su vida o le forzara a actuar en contra de su código de valores, se añadirán tres dados a su Aplomo + Instinto Primario para resistirse. Si el citado peligro o desafío moral no es evidente cuando se activa el Don, la víctima se beneficia de una segunda tirada opuesta con un modificador -3 siempre y cuando se trate de ordenes cuestionables. Por ejemplo una víctima a la que se le ordena “quédate en el edificio hasta que vuelva” no obtiene ninguna bonificación a la tirada opuesta, pero se le permitiría una segunda tirada para romper el efecto del Don si el edificio se incendiase antes del regreso del hombre lobo.

Los efectos duran 10 minutos por éxito conseguido en la tirada de activación, o hasta que la orden se complete. No se puede usar en el mismo sujeto dos veces en el mismo día.

Éxito Excepcional: Cuando se obtienen al menos cinco éxitos más que el objetivo. El objetivo no se beneficia de una segunda tirada para liberarse de la compulsión en caso de que la situación implique peligro o desafíe su código moral.

DOCUMENTO:

Oficial

TRADUCCIÓN:

Izurtel

AUTOR:

White Wolf

MAQUETACIÓN:

Uxas

FUENTES:

Werewolf: The Forsaken

REQUIEM NOCTE

www.requiemnocte.net