

DONES DE SIGILO

Los hombres lobo suelen considerar una gran ventaja no dejar huellas ni señales de su presencia. De la misma forma el moverse rápido y en silencio también es un beneficio a la hora de cazar o acechar al enemigo. Estos dones representan las habilidades preternaturales de los Uratha para permanecer ocultos de los ojos de su presa. Los Cazadores en Tinieblas en particular poseen afinidad con estos dones, y cualquiera que necesite de secretismo o furtividad los tendrá en estima. Los espíritus de animales o espíritus nocturnos son los principales profesores de estos dones.

NOTA DE IZRIEL:

El primer Don es diferente debido a que en el original había cierta contradicción y no quedaba claro si se gastaba Esencia, Voluntad o ambas. Después de discutirse, se decidió que el Don no era tan poderoso como para necesitar de Voluntad y se queda como viene a continuación.

NOTA DE UXAS:

Ello se ha visto confirmado por el directorio oficial de White-Wolf, que en su listado de dones sólo cita el gasto de Esencia para este don.

● *Pies de Niebla*

La vista y el oído no son los sentidos más difíciles de derrotar para un hombre lobo, pero ni siquiera un sabueso podría derrotar a un sabueso que conozca este Don. El olor del hombre lobo pierde su intensidad hasta convertirse en algo casi imperceptible.

Coste: Nada o 1 de Esencia.

Reserva de dados: No se requiere tirada

Acción: Refleja

Todos los intentos de detectar o rastrear al hombre lobo por el olor se realizan con una penalización de -1, incluso cuando este Don no está activo. Si se gasta un punto de Esencia, el hombre lobo intensifica la penalización hasta -3.

●● *Camuflaje*

Un cazador experto conoce bien el valor de no ser visto. Un hombre lobo con este Don puede camuflarse con el entorno

que le rodea, simplemente permaneciendo quieto, incluso en campo abierto.

Coste: Ninguno

Reserva de dados: Astucia + Maña + Sigilo contra Astucia + Compostura, ver más abajo.

Acción: Instantánea u opuesta.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El personaje atrae la atención sobre sí mismo.

Fallo: El Uratha no está oculto de forma especialmente buena, solo cuenta con la cobertura y las obstrucciones físicas que le rodeen. El personaje no sabe lo bien escondido que está hasta que lo ven.

Éxito: El personaje puede esconderse "ante la vista", mezclándose con el entorno siempre que no se mueva, incluso si no hay cobertura. Los observadores casuales tiran su Astucia como acción Refleja para oponerse a la tirada del personaje; los buscadores activos tiran su Astucia + Compostura como acción Instantánea. Si el hombre lobo gana la tirada no puede ser

detectado. Si se utiliza un poder sobrenatural de observación, los éxitos obtenidos en la activación del poder deben exceder los obtenidos en la activación de este Don. Incluso el más ligero movimiento hará que el hombre lobo pierda los beneficios de este Don.

Éxito Excepcional: Como arriba.

●●● *Sombra Veloz*

A veces uno ha de elegir entre moverse en silencio o moverse rápido, este Don convierte en innecesaria dicha elección. El hombre lobo puede correr sobre hojas secas, como lo haría cuidando cada paso que da.

Coste: 1 Esencia

Reserva de dados: No requiere tirada.

Acción: Refleja

Durante toda la escena el hombre lobo puede moverse en silencio a toda prisa igual que lo haría paso a paso. Las tareas que involucren sigilo se convierten en tiradas Reflejas para el personaje se pueden llevar a cabo de forma casi temeraria sin preocuparse por hacer ruido. Los observadores potenciales sufren un -3 a las tiradas opuestas para advertir al personaje. Pero si el sonido no es un factor significativo no se aplica modificador alguno.

●●●● *Carne de Sombra*

Este Don afecta a la forma del hombre lobo convirtiéndolo en una sombra viviente. Mientras su carne esté compuesta de materia sombría, se puede colar por cualquier sitio, desde rendijas de puertas hasta grietas.

Coste: 1 Esencia

Reserva de dados: Astucia + Sigilo + Maña

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El personaje falla al intentar asumir la forma de sombra y no puede asumirla de nuevo en lo que resta de escena. Además su propia sombra se ve afectada de forma negativa, durante el resto de la escena su sombra no será la correspondiente a la forma adoptada. Si el personaje está en Hishu, su sombra podría ser Gauru o Urhan. Si cambia a Gauru, su sombra reflejará la de un Urshul o Hishu.

Fallo: El personaje no asume la forma de sombra.

Éxito: Este Don solo puede ser usado en situaciones donde las sombras puedan existir. Si el personaje está rodeado de luces brillantes que no permiten la existencia de sombra o está envuelto en oscuridad, no puede transformarse en sombra. Si un personaje en esta forma se encuentra de repente en una de estas situaciones (como ser atrapado en un sótano durante un apagón) revierte a su forma normal.

El cuerpo del personaje se transforma en una sombra bidimensional de la misma altura y anchura que la que proyecta contra el suelo, paredes árboles y otras superficies. La forma de sombra parece ser la del propio personaje y por tanto refleja la forma que tenía cuando activó el Don. La forma de sombra aún es algo físico, el personaje puede ser dañado y la sombra derrama sangre real si resulta herido.

Mientras se encuentre en forma de sombra el personaje gana un +3 a las tiradas de Sigilo y a su Defensa. Puede afectar a los objetos a su alrededor y conserva sus Atributos originales, así como bonificaciones en virtud de su forma, pero las limitaciones de la sustancia de su sombra lo hacen más complicado. Cualquier tirada para afectar a su entorno (como atacar a un enemigo o escribir en el teclado) incurre en un penalizador -2 debido a su necesidad de desplazarse a través de las superficies y sus dos dimensiones. Para atacar a un enemigo por ejemplo, el personaje debe deslizarse por el suelo y conseguir que una parte de su sombra suba por alguna superficie antes de poder clavar sus garras sobre él.

El personaje se puede escurrir por pequeñas aperturas y por debajo de las puertas, siempre que haya suficiente luz como para que pueda permanecer en esa forma. Se puede mover por las paredes solo si también fuera capaz de trepar por ellas de forma normal, y no se puede mover por la superficie del agua u otros líquidos. También es libre de cambiar de forma cuando está compuesto de sombras. Cuando los efectos del Don finalizan recupera la apariencia normal en la forma que hubiera adoptado.

El personaje puede permanecer en forma de sombra un minuto por éxito obtenido, o puede acabar sus efectos cuando lo desee dentro de ese espacio de tiempo. Cualquier posesión personal o prenda de ropa cambia junto con el personaje, pero los objetos grandes sostenidos en la mano (como una escopeta) no lo hacen (aunque un arma fetiche si).

Éxito Excepcional: El personaje puede permanecer en forma de sombra durante el resto de la escena.

●●●●● *Desvanecerse*

El nivel definitivo del sigilo: el hombre lobo puede desvanecerse a la vista de los testigos. Las cámaras, sensores de calor... ningún método de detección visual puede percibir al hombre lobo, aunque este Don no otorga protección con respecto a otros sentidos.

Coste: 2 Esencia

Reserva de dados: Astucia + Sigilo + Pureza

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El poder falla y no puede ser invocado de nuevo en 24 horas.

Fallo: No ocurre nada.

Éxito: El usuario puede moverse y luchar de forma normal. Las tiradas de percepción y detección para reconocerlo o descubrirlo sufren una penalización de -5, excepto las que se basen de manera estricta en el olor o el sonido.

Los oponentes lucha a ciegas y deben guiarse por su perspicacia y otros sentidos para lograr impactar (Lucha a Ciegas, **Mundo de Tinieblas** pág. 148). Cada vez que el hombre lobo sea impactado debe obtener un número de éxitos en una tirada de Astucia + Aplomo igual al número de Niveles de Salud sufridos para mantener activo el Don. La inconsciencia también acaba con sus efectos.

El Don dura una escena aunque el personaje puede decidir cancelarlo antes.

Éxito Excepcional: Las tiradas de Astucia + Aplomo para mantener activo el Don reciben un bonificador +1.

DOCUMENTO:

Oficial

TRADUCCIÓN:

Izurtel

AUTOR:

White Wolf

MAQUETACIÓN:

Uxas

FUENTES:

Werewolf: The Forsaken

REQUIEM NOCTE

www.requiemnocte.net