

DONES DE ARMONIZACION

Lobo Rojo pide que sus Maestros del Hierro se adapten a los cambios obrados por la humanidad y mantener la paz con los cambios que toman forma en el mundo moderno. Los Dones de Armonización ayudan a los hombres lobo a hacerlo, añadiendo una pequeña ventaja contra la dureza en los lugares oscuros de la ciudad y los yermos, la Sombra y entre el inadvertido rebaño humano.

o Capa Sombria

El hombre lobo cuidadoso está interesado en la armonización tanto en el lado físico como en el espiritual. Este Don le hace parecer menos singular cuando está en el mundo espiritual. Es menos probable que los espíritus adviertan su presencia entre lo demás, aunque si lo hacen, su ira sobre uno de los Uratha no será disminuida.

Una vez activado este don procura un penalizador -3 a todas las tiradas hechas para detectar al hombre lobo. El Don solo funciona en la Sombra; los efectos del Don terminan al finalizar la escena o cuando el hombre lobo vuelva a entrar en el mundo físico, lo que suceda primero.

Coste: 1 punto de Esencia

Reserva de dados: No se requiere tirada.

Acción: Instantánea

oo Muchas Lenguas

La humanidad tiene cientos de lenguas en uso hoy en día, y cientos más que han visto usar en los siglos pasados. Los Maestros del Hierro han recurrido a este don muchas veces en el pasado cuando se movían para reclamar territorios en otras áreas. Muchas Lenguas perm

te al usuario del Don entender, aunque no hablar, el idioma de cualquier humano con el que esté hablando ya sea

cara a cara o por teléfono mientras que pueda oír su voz.

Coste: 1 punto de Esencia por objetivo

Reserva de dados: No se requiere tirada

Acción: Instantánea

ooo Resistir Toxina

Las ciudades producen una gran cantidad de contaminación mientras crecen y se desarrollan. Entre las toxinas artificiales creadas por el hombre que pueden afectar a la Sombra y los poderes de algunos espíritus para envenenar a sus enemigos, este Don es un práctico mecanismo de defensa.

En cualquier momento en que el personaje sufra los efectos dañinos del envenenamiento puede usar este Don para purificar su sistema y no recibir daño.

Coste: 1 punto de Esencia

Reserva de dados: No se requiere tirada.

Acción: Refleja

oooo Enmascarar al Cazador

Incluso cuando los hombres lobo no lo desean, llaman la atención. La carga del Instinto Primario puede parecer ser una bendición en la vida de un hombre lobo,

pero también alerta a los humanos de que hay un depredador en los alrededores. Este Don es uno de los más valiosos ofrecidos por Lobo Rojo, permitiendo a un Maestro del Hierro permitiendo suprimir temporalmente al lobo interior e interactuar normalmente con los humanos.

Una vez que el Don es activado por el gasto de Esencia el personaje ya no está sujeto a la penalización Social del Instinto Primario durante el resto de la escena. Desgraciadamente esta ventaja llega gracias a un coste significativo de Esencia. Simplemente no hay un camino fácil para que los cazadores caminen entre el rebaño, y este Don es atesorado por aquellos que lo usan incluso por cortos espacios de tiempo.

Coste: 3 puntos de Esencia

Reserva de dados: No se requiere tirada.

Acción: Instantánea.

ooooo *Esconder la Maldición*

Dominando los más poderosos elementos del cambio y adaptándolos al entorno de uno, este Don de Sagrim –Ur permite a un hombre lobo enmascararse completamente entre el rebaño humano. Durante un día, el hombre lobo tiene la habilidad de suprimir su propia maldición, viviendo desde el amanecer hasta el

atardecer como un humano perfectamente normal. Por supuesto, sin el miedo de la Rabia Mortal y sin Instinto Primario que haga su presencia incómoda a los humanos también llega la incapacidad de cambiar de forma y de usar dones; así que los hombres lobo deberían ser muy cuidadosos cuando usen este poder. Este Don funciona durante el día; el poder de Luna sobre sus hijos destruye cualquier intento de usar este Don al caer la noche.

Coste: 3 puntos de Esencia

Reserva de dados: Armonía

Acción: Instantánea

Resultados de la tirada

Fallo Dramático: El Don falla, y las lúnulas del coro del personaje están enfadadas por su osadía. A discreción del Narrador el personaje puede sufrir un penalizador social menor en el trato con las lúnulas asociadas con su coro y no puede usar este Don de nuevo durante un ciclo lunar completo.

Fallo: El Don simplemente falla.

Éxito: El personaje pierde su habilidad para canalizar cualquiera de sus habilidades sobrenaturales, incluyendo el cambio de forma, hasta el anochecer. El personaje es considerado un mortal en todos los aspectos, careciendo incluso de regeneración e Instinto Primario.

Éxito Excepcional: Como un éxito. Sin efectos adicionales.

DOCUMENTO:
Oficial

TRADUCCIÓN:
Izurjel

AUTOR:
White Wolf

MAQUETACIÓN:
Uxas

FUENTES:
The Rage

REQUIEM NOCTE
www.requiemnocte.net