

DONES DE ACECHO

Los Dones de Acecho reflejan el propio estilo de caza de Hikaon-Ur, combinando la esencia de su sigilo, habilidad y dominio depredador dentro de su propio territorio de caza. A veces se los llama como los Dones de Loba Negra, aunque si es en honor del tótem o por que fue la primera en otorgarlos a los Exiliados es un asunto de debate. Los Dones de Acecho son tratados como de afinidad tribal por los Cazadores en la Tinieblas, que aprenden estos Dones de espíritus de oscuridad, noche y sombra. Los personajes Meninna pueden elegir comenzar el juego con uno de estos Dones como su selección tribal o aprender los Dones a través del curso de la crónica, como con puntos de experiencia.

Un aspecto curioso de estos poderes es que **sólo funcionan de noche**.

o Vision Nocturna

Los lobos tienen un increíblemente poderoso sentido del olfato y agudo olfato para salir adelante. Los hombres lobo pueden sacar partido de esta parte de su naturaleza simplemente cambiando a sus formas de lobo, pero para los Cazadores en las tinieblas que reclaman territorios en la ciudad esto no es siempre una opción fácil. Al igual que Hikaon-Ur cazaba en los terrenos más oscuros usando sentidos sobrenaturales, así aprenden también sus hijos para ver en la oscuridad más profunda, como si la luz brillante de la luna iluminase todo alrededor de ellos.

Coste: Sin coste

Reserva de dados: Inteligencia + Supervivencia + Honor

Acción: Refleja

Resultados de la tirada

Fallo Dramático: El hombre lobo es cegado temporalmente durante un turno.

Fallo: La visión del hombre lobo no cambia.

Éxito: El personaje no sufre penalizadores por ceguera en la oscuridad o áreas de oscuridad total durante el resto de la escena o hasta el amanecer, lo que llegue

primero. La oscuridad sobrenatural entorpece al hombre lobo de forma normal.

Éxito Excepcional: El Uratha es incluso capaz de ver en la oscuridad sobrenatural.

oo Cua del Cielo

Un verdadero cazador nunca está perdido en la espesura, ya sea en lo profundo de la naturaleza, los callejones de las ciudades o el caos distorsionado de la Sombra. Este Don permite al hombre lobo señalarse vagamente donde está, dándole un sentido perfecto de la dirección, y una recolección eidética de los caminos y distancias por los que ha viajado desde la puesta de sol.

El personaje solo necesita mirar al cielo nocturno para activar el Don. Ya esté el cielo cargado de estrellas o en un manto oscuro de nubes, el Uratha se beneficia de los efectos del Don.

Coste: 1 punto de Voluntad.

Reserva de dados: No se requiere tirada.

Acción: Refleja

ooo Olor de lo Sobrenatural

Los mejores cazadores desarrollan casi un sexto sentido para el peligro y el ser observado. Este Don permite a un Cazador en las Tinieblas detectar el olor antinatural de cualquier presencia sobrenatural en el área, y determinar el tipo de la presencia. Las presencias espirituales incluyen espíritus manifestados, Poseídos, Huestes, vampiros, magos, hombres lobo, fantasmas y cualquier Don o rito que se esté llevando a cabo en los alrededores. Olor de lo Sobrenatural solo revela la presencia de entidades sobrenaturales que estén en el mismo lado del Guantelete que el personaje que usa el Don.

Coste: 1 Voluntad.

Reserva de dados: Astucia + Empatía + Sabiduría

Acción: Instantánea

Resultados de la tirada

Fallo Dramático: El hombre lobo cree que detecta el olor de algo sobrenatural en el área, pero o es incorrecto o se equivoca totalmente al juzgar el tipo de criatura.

Fallo: El personaje no detecta nada cerca.

Éxito: Por cada éxito puede “oler” la presencia de cualquier sobrenatural o efecto sobrenatural dentro de 3 metros. El olor varía según la presencia de la naturaleza, aunque aún es posible algo de imprecisión. El Cazador reconocerá instantáneamente el olor de otro hombre lobo (*NdT: supongo que se refiere a otro Uratha*) o algún Don familiar. Pero otras presencias pueden ser menos obvias dependiendo de la familiaridad del personaje con ellas. Un vampiro se registraría como “algo muerto” o “apesta a sangre”, dependiendo de su estado actual, el olor puede ser confundido con otros no muertos u otros seres que se alimenten o empapen en sangre.

Éxito Excepcional: Los detalles ofrecidos son más precisos. Un vampiro podría ser descrito como “un hedor de sangre muerta y contaminada”, por ejemplo.

oooo Golpe Sombro

La noche es el momento en que los Cazadores en tinieblas están en su elemento. Este Don permite al hombre lobo fundirse literalmente con la oscuridad de su alrededor mientras caza, con las sombras y la noche misma envolviéndole mientras acecha a su presa.

Los personajes que usen este Don son capaces de fundirse en una sombra u otro parche natural de oscuridad y emerger de otro en cualquier parte para asestar el golpe asesino. La única consideración es que la sombra por la cual el personaje emerge debe ser de un tamaño suficiente como para permitir al Uratha “encajar” como si emergiera de un agujero o portal.

Coste: 1 punto de Esencia

Reserva de dados: Manipulación + Sigilo + Maña

Acción: Instantánea

Resultados de la tirada

Fallo Dramático: El personaje no solo falla en salir de la oscuridad, sino que es atrapado en la negrura total durante tres turnos, incapaz de escapar al Mundo real o la Sombra.

Fallo: El personaje falla al entrar en la sombra.

Éxito: Por cada éxito en la tirada, el personaje puede aparecer de un parche de oscuridad unos 20 metros más alejado.

Éxito Excepcional: Sin efectos adicionales más allá de los éxitos adicionales.

ooooo Manada Sombra

Hikaon-Ur es una loba solitaria, y aunque sus hijos corren en manadas con sus hermanos, habrá veces en la vida de un hombre lobo en la que se encuentre a solas en la oscuridad, cazando solo como hace su tótem. Este poder es un eco de los grandes poderes que la Loba Negra usaba en las profundidades de la espesura de Pangea, invocando una manada de oscuros lobos sombríos para que le asistan en derribar a su presa. La manada sombra aparece como parpadeantes formas lupinas compuestas de pura oscuridad, intermitentes mientras salen y entran de la línea de visión al moverse. Estas sombras lupinas son los propios sirvientes y aliados de Hikaon-Ur, nacidos antes de la división del mundo. Cazan en un silencio siniestro, moviéndose al unísono perfecto con el invocador, volviendo al reino de oscura espesura de Hikaon-Ur una vez han completado la caza.

Para invocar la manada sombra el personaje debe alzar la cabeza y aullar silenciosamente al cielo nocturno mientras gasta la Esencia, pasando por los diferentes movimientos del aullido pero sin hacer ruido. Al manifestarse, ya sea en el mundo físico o la Sombra, usan las puntuaciones de

Atributos y Habilidades del invocador, y poseen la misma salud que el personaje en forma Urhan.

Coste: 1 punto de Esencia por lobo sombra invocado.

Reserva de dados: Presencia + Trato con Animales + Pureza

Acción: Instantánea

Resultados de la tirada

Fallo Dramático: La invocación silenciosa falla al invocar a ningún lobo espiritual al lado del personaje, y los lobos espirituales ridiculizan su intento. No podrá usar de nuevo el Don durante un ciclo lunar.

Fallo: El aullido silencioso falla.

Éxito: Los lobos sombra comienzan a manifestarse en cualquier lugar sombrío dentro de un área de 10 metros del personaje y podrán cazar con él al comienzo del siguiente turno. La invocación dura un número de turnos iguales a los éxitos conseguidos.

Éxito Excepcional: Sin bonificador adicional aparte del tiempo extra por éxitos.

DOCUMENTO:

Oficial

TRADUCCIÓN:

Izurtel

AUTOR:

White Wolf

MAQUETACIÓN:

Uxas

FUENTES:

The Rage

REQUIEM NOCTE

www.requiemnocte.net