



El terror de las profundidades

MITOLOGÍA

Los Rokea afirman servir a Kun, una especie de dios primigenio espíritu del equilibrio, el mar y los peces, de quienes es padre. Según ellos, de él proceden todas las cosas y su misión en el mundo es protegerlo a él y a sus creaciones.

Por cierto, que el manual dice que los Rokea no odian a los Garou por la GUERRA DE LA RABIA porque no les llegó y no sentían ninguna lealtad por las otras razas de Cambiaformas, pero no es tan simple. La raza en general no siente esa lealtad, pero son muchos individuos particulares los que han tenido relación con miembros de la especie Mokolé (al parecer algunos de estos se convertían en enormes monstruos marinos, de ahí la relación). Por eso si que hay Rokeas que sienten ese odio hacia los Garou.

LEYES ROKEA

SOBREVIVIR

Salvo casos excepcionales, no se exige el sacrificio (salvo que sirva para la supervivencia de la especie). No es malo huir de una batalla que no se puede ganar. La obligación del Rokea es vivir para luchar otro día.

CAZAR

Entendido como conseguir su propia comida, detener amenazas y recordar siempre que es un depredador y un guerrero.

DESOVAR

Deber de procrear y adiestrar a las crías, al menos una vez en la vida.

NADAR

Un Rokea siempre está en movimiento, no se puede abandonar al sedentarismo.

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

ATRACCIÓN ANIMAL: Dif +1 para atraer a humanos del sexo contrario.

APARIENCIA: Squamus no pueden tener más de 2 puntos de inicio, pero gastan (actual x3) para subir hasta el 3º punto.

COMPULSIÓN POR MOVERSE: No soportan estar encerrados. Si se sienten cerrados deben hacer tiradas de Frenesí.

DELIRIO: Provocan Delirio completo en forma Chasmus, y una versión un poco más suave en Crinos.

GNOSIS: Gastan igual que los Garou. Recuperan mediante meditación (igual que los Garou) o en una gruta (mediante tiradas de Carisma + Impulso Primario)

RABIA: Exactamente igual que los Garou, salvo que entrar voluntariamente en Frenesí requiere

2 éxitos en lugar de 4.

REGENERACIÓN: Regeneran automáticamente 1 herida letal por turno en todas sus formas, y 1 agravada por día.

LA LLAMADA: Pueden mandar mensajes mediante impulsos eléctricos a otros Rokea. Tirada de Inteligencia + Impulso Primario (Dif 6-8 en función de la complejidad del mensaje). Alcanza ¼ milla en el agua o 50 pies en tierra.

SENTIDOS: Olor: Squamus Dif -3; Chasmus Dif -2; Crinos Dif -2 (-1 fuera del agua)
Detalles visuales (colores, texturas...): Dif +2 en Squamus, Chasmus y Crinos.
Movimiento (bajo el agua): Percepción + Impulso Primario para detectar tamaño y forma del objetivo
Impulsos eléctricos: Percepción + Impulso Primario para navegar o buscar presas (Dif +1 en Crinos fuera del agua)

PLATA: Igual que los Garou. Nunca llevarían encima nada de plata (Klaives, por ejemplo) pues lo consideran un material sacrílego.

PIEL: Está cubierta de pequeños pinchos. En Chasmus y Crinos quien le golpee puede sufrir 2 letales.

ESPÍRITUS: Pueden hablar con espíritus del agua sin problema. Para hablar con los espíritus de fuera del agua precisan un Don, aunque rara vez le dan importancia a estos espíritus.

UMBRA: Necesitan un Don especial para poder entrar en la Umbra.

DONES: Los Rokea comienzan con 2 Dones en lugar de 3 (uno General y otro por Auspicio)

RAZAS

HOMINIDO

Muy raros (requiere permiso expreso del Narrador). El hijo de un Rokea y un humano es un "kadugo", y siempre es humano. El hijo de un Rokea y un "kadugo", si tiene alguna posibilidad de nacer Rokea (no especifica el porcentaje de posibilidad, pero da a entender que es muy bajo).

METIS

No existen. Por instinto, los Rokea no se aparean entre sí.

SQUAMUS

Apariencia no puede ser de inicio mayor que 2.

Sin poner un primer punto en Lingüística, no sabe hablar.

No puede tener de inicio Habilidades como Etiqueta, Ciencias, Armas de Fuego... (igual que los Garou Lupus)

Comienza con un punto gratis en Instinto Primario y Supervivencia.

Gnosis: 5

AUSPICIOS

AGUAS CLARAS (Luna llena)

Todos son guerreros, pero éstos le dan un nuevo sentido a la palabra. Tenaces, sedientos de sangre, pero brutalmente fieles y leales.

Rabia: 5

AGUAS TURBIAS (Cuarto menguante o creciente)

Gruoso de la población Rokea. Nada territoriales, se dedican a viajar por los mares de todo el

mundo.
Rabia: 4

AGUAS OSCURAS (Luna nueva o eclipse total)
Los más calmados y místicos de entre los Rokea.
Rabia: 3

TRIBUS (todos los Rokea comienzan con FV 4)

KARKHA (Gran Blanco)
Hasta 20 pies de largo. Viven por todo el mundo y se alimentan de focas y leones marinos.
+1 Rabia
-1 Dif tiradas de olfato

SPYNHA (Cabeza Martillo)
Entre 13 y 15 pies de largo. Viven en aguas tropicales y son muy sociables, actuando en ocasiones como maestros de jóvenes Rokea.
-1 Dif tiradas relacionadas con la visión periférica
-1 Dif tiradas sociales con otros Rokea

LEXCHA (Tiburón Toro)
Unos 10 pies de largo. Conocen bastante bien a los humanos y pueden vivir en los ríos.
-1 Dif tiradas sociales con humanos
Sobrevive en agua dulce (automático)

GALCHURVA (Tiburón Tigre)
Hasta 20 pies de largo. Los tiburones más peligrosos del mundo. Comen y son capaces de digerir cualquier cosa y viven en aguas de todo el mundo.
+1 Daño por mordisco
-1 Dif resistir veneno

IXYA (Tiburón Mako)
Entre 10 y 13 pies de largo. Viven en aguas cálidas, y destacan por lograr grandes saltos y tener una gran velocidad.
-1 Dif carrera
-1 Dif saltar

(Tiburón Goblin)
Todos son Same-Bito. No existen Rokea de esta tribu.

TRASFONDO ESPECIAL

REMORA: Pequeños peces-espíritu que siguen al Rokea, le transmiten mensajes y/o noticias y llevan mensajes y noticias del Rokea (ideales para obtener puntos de Renombre temporal)

DONES (NIVEL 1) RESUMIDOS

DONES GENERALES

BRECHA: Igual que el Salto del Canguro de los Lupus, salvo que se puede saltar también desde el agua.

AYUNO: Permite pasar tiempo fuera del agua sin comer ni beber (gastando 1 Gnosis por semana)

MORDISCO MORTAL: Aumenta el daño del próximo mordisco en +2 gastando 1 Rabia.

SENTIDO DE LA AMENAZA: Detecta peligro para el Rokea. Concentrándose 1 turno y pasando tirada de Percepción + Imp. Primario (Dif 6-8 en función de lo evidente que pueda ser el peligro)

DIENTES DE LA PIEL: Como el Don Metis de N4 Don del Puerco Espin. Permite que surjan pinchos de la piel del Rokea. Gastando 1 Gnosis.

DONES AGUAS CLARAS

OJOS DE LA HERIDA: Los ojos del Rokea se adaptan a la oscuridad y ve perfectamente sin luz. También se adaptan si surge una fuente de luz para no quedar cegado.

REFRENAR: Este Don permite al Rokea seleccionar qué objetivos no serán blanco de su ira cuando entre en Frenesí. Antes de sucumbir al Frenesí, debe gastar 1 Gnosis y pasar una tirada de FV (Dif 6). Cada éxito permite seleccionar un objetivo.

ATAQUE INVISIBLE: Si se consigue aproximar a su víctima sin ser visto, ataca primero ignorando tiradas de Iniciativa y la víctima no puede esquivar.

DONES DE AGUAS TURBIAS

REY PEZ: Permite mandar sobre los peces. Tirada de Carisma + Imp. Primario (Dif 7-6 si se usa Intimidación o Liderazgo).

LA VOZ DEL MAR: Como el Don Galliard de nivel 1 La Llamada de la Selva.

SANGRE EXTRAÑA: Permite oler sangre y saber si pertenece a una criatura sobrenatural, a otro Rokea, o a un ser "normal". Percepción + Imp. Primario (Dif 7).

VERDADERAS INTENCIONES: Semejante al Don Philodox Verdad de Gaia, pero solo muestra intenciones físicas (acciones). Inteligencia + Empatía (Dif es Manipulación + Subterfugio de la víctima).

DONES DE AGUAS OSCURAS

SANGRE DE LAS PROFUNDIDADES: Permite sumergirse a zonas muy profundas sin sufrir daño por la presión o frío. Gastando 1 Gnosis y pasando tirada de Resistencia + Supervivencia (Dif 6), dura 3 horas por éxito.

CONGELAR: Hace descender la temperatura bruscamente en los alrededores del Rokea. Carisma + Ocultismo (Dif 6), dura 1 turno por éxito. Si se obtienen más éxitos que la FV de un personaje, éste tendrá un +1 a la Dif de todas las acciones no físicas, pues el frío le distrae.

ENVÍO SILENCIOSO: Permite seleccionar quien escuchará La Llamada que haga el Rokea. Inteligencia + Impulso primario (Dif 6). Si tiene éxito, todas las Llamadas de esa escena podrá dirigirlas a alguien concreto/s.

SANGRE DE QYRL: Como el don Uktena de nivel 1 Sudario.

TOTEMS

Otra curiosidad de los Rokea son sus totems. Al igual que los Garou, las bandadas (manadas) Rokea pueden tener un totem que les aconseje y ayude, les otorgue poder adicional exigiéndoles algunas cosas a cambio. Lo especial de los totems Rokea es que son precisamente espíritus acuáticos, por lo que pierden su poder en tierra.

A efectos de juego, si un Rokea pasa más de 24 horas fuera del agua su tótem tendría que gastar Gnosis para seguir manteniendo el contacto con él. Eso significa que tendría que estar muy orgulloso de su pupilo y que éste tendría muy buenas razones para no estar en el mar. Pasado ese tiempo, si no existen estas razones, los poderes adicionales que pudiera otorgar el totem desaparecen. Eso sí, vuelven a reaparecer en cuanto el Rokea se sumerge en el mar de

nuevo.

El manual deja la opción de ponerse más puntos en el trasfondo Totem de los que realmente cuenta para garantizar algo más de tiempo de contacto (1 punto extra por día).

PESCADOR (5)

Concede: +2 Sigilo, +1 Resistencia si está en aguas frías. Una vez al día puede gastar 1 Gnosis para que sus encías de iluminen con una luz bioluminiscente que alumbra 5 pies frente al Rokea.

Exige: Nunca pueden atacar a una foca sin saber algo sobre ella (como sus dimensiones)

CANGREJO (4)

Concede: +2 en Ciencias, +1 en Conocimiento de embarcaciones (nueva habilidad Rokea), Dif -1 para comprender tecnología humana. Sus hijos tienen un día "gratis" fuera del agua si permanecen en la playa.

Exige: Una vez al mes, abandonar el agua, pero sin abandonar la playa.

DELFIN (4)

Concede: +3 Empatía, +2 Carisma. Se obtiene 1 punto temporal de Armonía cuando se conoce que éste es su totem.

Exige: Un mayor y especial esfuerzo en la lucha contra la polución del mar y su salvaguardia.

HURACAN (7)

Concede: +2 Intimidación, +1 Fuerza, el don de los Aguas Claras: Refrenar.

Exige: Hundir una embarcación una vez al mes.

MANTA RAYA (7)

Concede: +1 Resistencia, recuperar 3 puntos de FV por historia, 2 puntos temporales de Armonía por conocerle.

Exige: Interrumpir siempre las operaciones de pesca (rompiendo las redes, matando a los pescadores o hundiendo los barcos)

MORENA (6)

Concede: +3 Sigilo, la habilidad de encontrar escondrijos en cualquier sitio. A veces enseña el don: Ataque Invisible y concede 1 punto extra de Rabia para ataques de mordisco.

Exige: Proteger los Corales.

TIBURÓN (6)

Concede: +1 Fuerza, +2 Sigilo, 2 dados adicionales de daño de mordisco, 2 puntos temporales del Renombre Armonía.

Exige: No obtener placer al matar, no guardar rencor.

RENOMBRE

VALOR: No confundir con bravura. El valor para los Rokea no consiste en ser temerario (una Ley de los Rokea es sobrevivir), sino en ser decidido. Lo que no soportan es la indecisión. Ya sea cara a un combate, a la caza o a cualquier otro aspecto de la vida, se espera que un Rokea tome las decisiones pertinentes. "No te metas en una cruzada que no puedas completar", dicen ellos. El valor lo juzgan los otros Rokea. Suelen conseguirse puntos temporales mediante la conversación con otros Rokea o usando Remoras para difundir sus hazañas, pero los permanentes hay que conseguirlos en reuniones en persona con otros Rokea.

ARMONÍA: Los Rokea son los policías y fuerzas de choque del mar. Su misión consiste en salvaguardar el equilibrio del ecosistema marino. Cuando el equilibrio o armonía del mar está en peligro, los Rokea deben acudir. El mar juzga este Renombre, mediante espíritus a los que el Rokea cuenta sus hazañas (estos espíritus están al alcance de cualquier Rokea en las corrientes marinas).

INNOVACIÓN: Consiste en la adaptabilidad. Inventar o aprender nuevos Dones, Ritos o

Fetiches, aprender conocimientos nuevos que puedan servir para defender al mar, descubrir y adelantarse a los planes de quienes lo ponen en peligro, o cualquier otra actividad creativa de utilidad sirve para obtener puntos de este Renombre. (Kua juzga este Renombre, igual que hace el mar).