



Disciplinas

Prestancia

Se un no-muerto significa estar más allá de las limitaciones físicas del cuerpo. Los Vástagos que dominan las Disciplinas de Celeridad, Poderío y Vigor, muchas veces lo hacen olvidando las barreras que les limitaban mientras estaban vivos. Pero hay otro elemento más sutil de desarrollo físico, y los Arañitas de VII son sus maestros.

Los griegos podrían llamarla *epidexiotitia*; un neurólogo moderno la llamaría "*sentido kinestético*". Es una habilidad instintiva de comprender y calcular la posición de tu cuerpo en relación a otros objetos cercanos. Alguien con un sentido kinestético pobre no será capaz de golpear una bola rápida, no importa lo fuerte o lo rápido que sea. Alguien con sentido kinestético excelente es capaz de hacer un triple como si nada con un lanzamiento casual.

La Disciplina Akhud llamada Prestancia es una amplificación inhumana de este sentido instintivo para la distancia, localización y movimiento. Los Vástagos que conocen Prestancia no solo pueden percibir los cuerpos en el espacio con una exactitud inhumana, sino que además pueden controlar sus propios movimientos con una exactitud similar.

Coste: 1 punto de Vitae por escena

Reserva de Dados: Prestancia es distinta a otras Disciplinas, puesto que no se realiza ninguna tirada. En vez de ello, proporciona varios beneficios, muchos de los cuales afectan a otras tiradas:

- Cuando un personaje tiene prestancia activa, sus círculos en prestancia se añaden a **cualquier tirada basada en Destreza** de las siguientes Habilidades: Atletismo, Pelea, Armas de Fuego y Armamento. **Las tiradas basadas en Fuerza de estas habilidades no son mejoradas.**

- Un personaje que emplee Prestancia puede elegir no realizar cualquier tirada de Prestancia fallada relacionada con las Habilidades de Prestancia, **incluso si la reserva de dados estaba basada en fuerza.** Esto significa que, después de tirar, **el personaje puede elegir no hacer nada ese turno**, en vez de tratar con las consecuencias de una tirada fallida (o dramáticamente fallida). Este es el beneficio de la visión de Shaddad, una breve y profética visión del futuro.

- Cuando un personaje con esta Disciplina activada realiza una acción de Esquivar, su nivel de Prestancia se añade a su valor de Defensa, añadiéndose a cualquier otra mejora de Defensa. No obstante, esto no ofrece mejoras contra amenazas que ignoran la defensa, como ataques de armas de fuego.

Prestancia no puede invocarse más que una vez por escena. Es decir, no puede gastarse un segundo punto de Vitae para doblar sus beneficios.

Acción: Refleja.



Devociones de Prestancia

Como todas las Disciplinas, Prestancia puede combinarse con otros poderes para crear Devociones. En VII, son más abiertos a enseñar estas habilidades y Devociones en general, que en otros clanes y alianzas.

Esquiviva Milimétrica (Prestancia 00, Auspex 00)

Generalmente, en un combate, la gente trata de alejarse lo máximo posible del golpe que le viene, bloqueándolo lejos de donde están, o moviéndose para provocar un mayor margen de error. Para un estudiante de Prestancia, esquivar una sierra eléctrica por un centímetro no es aceptable, es un fallo en el que se 9 milímetros son un esfuerzo innecesario. Con la percepción adecuada, el combatiente puede conservar el suficiente movimiento como para actuar con una eficiencia espeluznante.

Coste: 1 punto de Vitae por turno.

Reserva de Dados: Esta Devoción no se tira. Si el personaje realiza una acción de Esquivar, toda su Defensa se aplica a cada ataque realizado contra él en un turno, siempre y cuando pueda percibir al atacante. Este poder no permite que la Defensa del personaje se aplique contra armas de fuego. El personaje debe tener Prestancia activada antes de emplear esta Devoción.

Acción: Refleja.

Aprender esta Devoción cuesta 12 puntos de experiencia.

Arma Perfecta (Prestancia 0, Poderío 0)

Hay quien pelea con 1 fuerza bruta, y hay quien pelea mediante la habilidad y la técnica. Pero el guerrero más peligroso es aquel que puede equilibrar a la perfección ambos estilos de lucha.

Coste: 1 punto de Vitae por ataque.

Reserva de Dados: Esta Devoción no se tira. Mediante un riguroso entrenamiento en el uso de las armas, la maestría del personaje tanto en su fuerza como en su habilidad se perfecciona hasta el punto en que no tiene que elegir entre ambas. Puede emplear cada una de ellas para mejorar la otra. Cuando ataque con el Mérito Lucha precisa, puede elegir la mejor combinación de la reserva de dados para atacar, tanto si emplea Prestancia como si emplea Poderío.



Sin esta Devoción, el personaje solo puede emplear Fuerza + Armamento + Poderío **o bien** Destreza + Armamento + Prestancia (además de la bonificación por el arma). Con Arma Perfecta, el personaje puede emplear Fuerza **o** Destreza + Armamento + Poderío **o** Prestancia + el daño del arma.

Esta Devoción solo puede emplearse con un arma con la que el atacante tenga el Mérito Lucha Precisa. Además, hay que tener ambas disciplinas ya activadas para toda la escena para poder emplear esta Devoción.

Acción: Refleja.

Aprender esta Devoción cuesta 5 puntos de experiencia.

Paso Vaporoso

(Prestancia 0, Celeridad 0)

Aunque la Disciplina de Ofuscación es suprema entre los devotos del sigilo, hay ocasiones en las que es preferible no hacer ningún sonido en vez de hacer que tus sonidos no sean audibles.

Coste: 1 punto de Vitae por escena.

Reserva de Dados: Esta Devoción no se tira.

Acción: Instantánea.

Paso Vaporoso permite a un vástago caminar normalmente, sin hacer ningún sonido superior al de un pestañeo (incluso moviéndose a través de un suelo crujiente). De este modo, los micrófonos y las grabadoras no detectan nada, y cuando se camina en una superficie normal, incluso los poseedores de Auspex necesitan un éxito excepcional para percibir al VII que se aproxima.

Aprender esta Devoción cuesta 5 puntos de experiencia.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por:
Zettai Van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte