



Devociones

ACELERAR LA VISTA (Auspex 1, Celeridad 1)

Este poder permite percibir con claridad objetos o acciones demasiado rápidos para poder verlos normalmente (un naipe concreto mientras barajan, la bala dentro del tambor de un revólver mientras juegan a la ruleta rusa...)

Coste: 1 Vitae

Reserva de Dados: No se requiere ninguna tirada.

Acción: Refleja

Cada vez que el personaje desee percibir un objeto muy veloz, podrá añadir 5 dados a la tirada de Astucia + Compostura correspondiente (objetos muy rápidos, o muy pequeños, pueden suponer una penalización de 1 a 3 dados) Acelerar la Vista dura toda una escena.

Este poder cuesta 5 Puntos de Experiencia.

ARMADURA DE LA VOLUNTAD (Vigor 3, Poderío 1)

Esta Devoción permite al vampiro soportar los efectos de las heridas durante un tiempo limitado.

Coste: 1 Vitae

Reserva de Dados: Compostura + Atletismo + Vigor

Acción: Refleja

Cada éxito en la tirada de activación permite ignorar las penalizaciones por heridas durante un turno. Debe gastarse 1 Punto de Sangre y volver a tirar cada vez que se quiera activar esta Devoción.

Este poder cuesta 15 Puntos de Experiencia.

FACHADA DE HIERRO (Ofuscación 2, Vigor 2)

Esta Devoción permite al Vampiro disimular sus heridas ante sus adversarios.

Coste: 1 Vitae

Reserva de Dados: Inteligencia + Supervivencia + Ofuscación

Acción: Instantánea

Este poder oculta el estado en el que se encuentra el personaje, haciéndolo parecer inmune a cualquier herida. Este poder dura una escena, o hasta que el vampiro entra en letargo. Usuarios de Auspex pueden ver a través de él, según las reglas estándar de Auspex contra Ofuscación.

Este poder cuesta 10 Puntos de Experiencia.



CONOCER AL EXTRAÑO (Auspex 4, Ofuscación 4)

Este poder permite saber con antelación qué apariencia espera ver su víctima si se activa Extraño Familiar, así como datos generales de la relación entre la víctima y la persona imitada.

Coste: 1 Vitae

Reserva de Dados: Inteligencia + Empatía + Ofuscación vs. Aplomo + Potencia de Sangre.

Acción: Enfrentada; la resistencia es refleja.

Si se obtienen más éxitos que el objetivo, se sabe con antelación qué apariencia se asumirá; si se empata o pierde la tirada, puede seguir usándose Extraño Familiar, aunque no se sabrá cuál es el aspecto percibido por el objetivo. En caso de fallo dramático, el personaje cree que ha asumido una apariencia que no se corresponde con la que percibe el objetivo.

Este poder cuesta 21 Puntos de Experiencia.

LECCIONES DEL ACERO (Auspex 1, Vigor 3)

Este poder permite a un vampiro conocer datos marciales sobre un oponente que le acaba de herir.

Coste: 1 Vitae

Reserva de Dados: Aplomo + Investigación + Vigor – Aplomo del oponente.

Acción: Instantánea

Para poder activar esta devoción, el personaje debe primero recibir un ataque en combate cuerpo a cuerpo, y éste debe infligirle daño. Tras sufrir esta herida, el jugador hace la tirada, reduciendo en uno su reserva de dados por cada información que desee obtener más allá de la primera. Esta información debe estar relacionada con el combate o con alguna pericia marcial que posea el objetivo (habilidad con la espada, escasa fuerza, notable destreza, etc.) Este poder no tiene efecto sobre ataques a distancia, ni sobre ataques que sean en sí mismos manifestaciones de otras Disciplinas.

Este poder cuesta 12 Puntos de Experiencia.

LENGUA SINCERA (Dominación 2, Majestad 2)

Este poder impide a su víctima mentir.

Coste: 1 Vitae

Reserva de Dados: Presencia + Subterfugio + Majestad – Aplomo del blanco.

Acción: Instantánea

Si la tirada tiene éxito, el objetivo debe decir la verdad durante tantos turnos como éxitos se hayan obtenido, aunque puede escoger no decir nada.

Este poder cuesta 12 Puntos de Experiencia.



TOQUE DE PRIVACIÓN (Auspex 5, Dominación 2)

Este poder permite anular uno de los cinco sentidos del objetivo con un toque.

Coste: 1 Vitae

Reserva de Dados: Inteligencia + Medicina + Auspex vs. Aplomo + Potencia de Sangre (si el objetivo se resiste)

Acción: Enfrentada; instantánea si el objetivo no se resiste.

Tras tocar el objetivo, éste pierde uno de sus sentidos. Si se obtiene un Fallo Dramático, el personaje pierde ese sentido durante el resto de la escena; si se obtiene un Éxito Extraordinario puede anularse otro sentido más. Si el personaje posee mayor valor de Auspex que el objetivo, puede negar un sentido sobrenatural (como Toque del Espíritu). Los efectos de este poder duran una escena.

Este poder cuesta 21 Puntos de Experiencia.

TRANSFORMACIÓN INSTANTÁNEA (Celeridad 2, Protean 4)

Esta Devoción permite transformarse instantáneamente en un animal (o en cualquier otra forma inhumana).

Coste: 1 Vitae (además de otros costes requeridos por la transformación)

Reserva de Dados: Resistencia + Supervivencia + Protean

Acción: Refleja

El vampiro se transforma instantáneamente, permitiéndole realizar una acción normal en ese turno. Si se falla la tirada, se pierde el Punto de Sangre y la transformación se realiza normalmente. En caso de Fallo Dramático, no se puede transformar en todo el turno y pierde además la sangre invertida en la activación del poder (1 Vitae).

Este poder cuesta 18 Puntos de Experiencia.

TRANSFORMACIÓN PARCIAL (Protean 4, Vigor 1)

Este poder permite interrumpir una transformación a medio camino, adquiriendo o conservando tan sólo determinados rasgos animales o humanos.

Coste: 1 Vitae

Reserva de Dados: No se requiere ninguna tirada.

Acción: Instantánea

Una vez empieza la transformación en animal (limitada a los animales en los que pueda transformarse con Protean), el personaje la detiene, asumiendo sólo los rasgos animales que desee. A discreción del Narrador, los beneficios que se obtengan por el uso de estos rasgos implicarán un bonificador +2 ó +1 en las tiradas donde éstos se usen; cualquier aplicación en combate de este poder proporcionará un modificador de +1 en las tiradas de ataque, e infligirá daño letal. Este poder dura una escena, o hasta que el jugador lo desactive.

Este poder cuesta 12 Puntos de Experiencia.



VISIÓN ARCANA (Auspex 2, Crúac 1)

Esta Devoción permite al Vástago emplear Auspex para percibir las auras de los objetos y detectar información de las corrientes de poder que circulan por el mundo.

Coste: 1 Vitae por escena

Reserva de Dados: Astucia + Ocultismo + Auspex

Acción: Instantánea

En lugar de percibir los patrones emocionales, se percibe el flujo y reflujo del poder mágico. Un Vástago con esta Devoción puede adquirir una variedad de información, incluyendo lo siguiente: si un objeto (o persona) posee algún tipo de magia o se encuentra bajo algún hechizo; si la magia proviene directamente del objeto o criatura o de una fuente externa; la naturaleza de la magia (beneficiosa, dañina, ilusoria); información detallada sobre el tipo y nivel de magia utilizada. Individuos capaces de algún tipo de magia aparecen rodeados de destellos de energía. Aunque esta devoción identifica fuentes mágicas u objetos con encantamientos, no revela efectos mágicos activos (como una bola de fuego o una ilusión). Cada éxito proporciona información sobre un aspecto de la magia en cuestión.

Este poder cuesta 10 Puntos de Experiencia.

Tipo de Documento:

Oficial

Autor:

Ylmir (con la colaboración de Uxas)

Digitalizado por:

Zettai Van Ugen

Un documento de:

Requiem Nocte