Devociones No Oficiales

¶ APLACAR A LA BESTIA AJENA (Animalismo OOO, Dominación OOO)

La comprensión de la propia bestia interior es un arma que los vástagos pueden blandir a su favor entre vampiros y mortales. Esta Devoción, desarrollada por un príncipe Ventrue a raíz de las violentas disputas acontecidas en su Elíseo, permite al vástago imponer sus órdenes a un vampiro en frenesí sin gran dificultad.

Coste: 1 punto de Vitae
Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Dominación contra Aplomo + Potencia de la Sangre
Acción: Instantánea
Efecto: La penalización de –2 para influir mentalmente en un vampiro en frenesí se anula, es más, la bonificación de +2 dados que obtiene el vampiro frenético para resistir la influencia mental también se anula, de manera que el vástago que utilice esta Devoción y el vampiro en frenesí estarán en igualdad de condiciones.

Esta Devoción cuesta 21 puntos de experiencia

¶ GOLPE LETAL (Celeridad OO, Poderío OO)

Los Vástagos que sienten predilección por el combate han aprendido a concentrar en sus golpes una mezcla de fuerza y rapidez que les permite causar heridas mortales a sus rivales. Algunos comparan el poder de esta Devoción con la fuerza Ki que emplean los maestros de las artes marciales orientales, otros, simplemente lo comparan con la fuerza y velocidad de una bala. En cualquier caso, los Vástagos que dominan esta Devoción se convierten en peligrosos enemigos en el combate cuerpo a cuerpo.

Coste: 1 punto de Vitae
Reserva de dados: Para invocar este poder no se necesita ninguna tirada
Acción: Refleja
Efecto: Gastando un punto de Vitae, el vampiro aumentará la velocidad y potencia de sus golpes hasta el final del turno, causando daño letal con sus puños, patadas, codazos y otras partes de su cuerpo (exceptuando garras o colmillos). Al inicio del siguiente turno deberá gastarse otro punto de Vitae si se quiere mantener los efectos de esta Devoción.

Esta Devoción cuesta 15 puntos de experiencia

¶ CONOCER EL PECADO (Auspex OO, Hechicería Tebana O)

Los que dominan esta Devoción han aprendido a leer las emociones de las personas de tal manera que, aplicando los poderes bíblicos de la Hechicería Tebana, pueden llegar a determinar cuál es el pecado capital que domina la vida de cada persona.

Coste: 1 punto de Vitae
Reserva de dados: Astucia + Empatía + Auspex
Acción: Instantánea
Efecto: Gastando un punto de sangre y mirando fijamente a la víctima, el Vástago puede determinar cuál es el Vicio de su objetivo. Tan sólo basta una mirada para que el vampiro descubra cuál es el instinto más básico de su víctima, ese instinto que inevitablemente todos poseemos. Esta Devoción puede llegar a ser una herramienta muy útil para manipular emocionalmente a cualquier persona.

Esta Devoción cuesta 10 puntos de experiencia

¶ DOBLE DE SOMBRAS (Celeridad OOO, Ofuscación OOO)

Los Vampiros que dominan esta Devoción han desarrollado una compleja mezcla entre velocidad y confusión que les permite crear la "ilusión" de que están en dos sitios a la vez.

Coste: 1 punto de Vitae
Reserva de dados: Destreza + Atletismo + Ofuscación
Acción: Instantánea
Efecto: Un doble sombrío del personaje hace acto de aparición a una distancia máxima igual a la Velocidad de desplazamiento del vampiro. Esto quiere decir que si la Velocidad de desplazamiento del personaje es de 9 metros por turno, esa será la distancia máxima a la que se podrá alejar el doble. Este "clon" ilusorio imita los movimientos del personaje y es capaza de confundir a los rivales en combate, aplicando un penalizador de -2 dados en las acciones del enemigo y aumentando la puntuación de Defensa del personaje en 2 puntos. La devoción "Acelerar la Vista" anula los efectos de esta devoción.

Esta Devoción cuesta 18 puntos de experiencia

¶ EL AS EN LA MANGA (Celeridad OO, Ofuscación O)

El vástago ha dominado un sobrenatural juego de manos que le permite conjurar objetos aparentemente de la nada.

Coste: 1 punto de Vitae
Reserva de dados: Destreza + Fullerías + Ofuscación
Acción: Instantánea
Efecto: El vampiro podrá sacarse un objeto de un bolsillo o guardárselo sin ser detectado con tan sólo superar la tirada de activación. La única manera de contrarrestar este poder es mediante el uso de la devoción "Acelerar la vista" (descrita en la pgn 137 del libro **Vampiro el Réquiem**).

Esta Devoción cuesta 9 puntos de experiencia

¶ HORDAS DE LA NOCHE (Ofuscación OOOO, Protean OOOOO)

Tal y como hacía el Drácula de Bram Stocker, el vampiro que domine esta devoción podrá mezclar los poderes de transformación de la disciplina de los Gangrel junto a los poderes de confusión mental de Ofuscación para hacer que su cuerpo parezca disolverse en una bandada de murciélagos o en una horda de ratas.

Coste: 1 punto de Vitae y 1 punto de fuerza de voluntad
Reserva de dados: para invocar este poder no se necesita ninguna tirada
Acción: Instantánea
Efecto: el vampiro se transformara en un número de alimañas (ya sean ratas o murciélagos) igual a su Resistencia + Protean + Potencia de la Sangre. Las alimañas podrán alejarse entre sí hasta una distancia máxima igual a la Potencia de Sangre del vampiro en metros.

El vampiro no puede expandir sus sentidos a todos los animales a la vez, esto quiere decir que no podrá ver a través de todas las ratas al igual que no podrá usar cualquier otro sentido en múltiples bestias, tan sólo podrá concentrarse en un animal a la vez. Eliminar a las alimañas no supondrá un peligro inmediato para el vástago y este sólo se verá obligado a aparecer cuando se haya matado al último de ellos. Cuando esto ocurra, el vampiro se transformará en forma de niebla y será atraído inexorablemente hacia su lugar de descanso, donde asumirá forma física de nuevo. Realiza entonces una tirada refleja de Resistencia + Vigor y resta por cada éxito un punto de daño desde la última casilla de Salud. Los efectos duraran una escena completa o hasta que las alimañas hayan sido eliminadas.

Esta Devoción cuesta 30 puntos de experiencia

¶ SUGESTIÓN ONÍRICA (Auspex OOOOO, Dominación OO)

Gracias a esta Devoción el Vástago ha aprendido a introducir su psique en los sueños de sus víctimas y a manipular, de esa forma, a su objetivo. La Sugestión Onírica permite implantar una orden o una sugestión que la víctima realizará nada más despertarse de su sueño (aunque también permite despertar a alguien si se dicta una orden como "Despierta") Básicamente la Devoción funciona de forma muy parecida al poder de Mesmerizar salvo que el Vástago no necesita mantener contacto visual con la víctima. (consulta la p.117 para ver "Mesmerizar")

Coste: 1 punto de Vitae
Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Dominación contra Aplomo + Potencia de la Sangre
Acción: enfrentada
Efecto: Para efectuar esta Devoción el vampiro debe poseer un objeto personal de la víctima y sostenerlo mientras realiza este poder. La impresión psíquica dejada por el objeto permitirá al Vástago localizar a su presa mientras esta duerme. (A partir de aquí basta con seguir las reglas del poder "Mesmerizar" descrito en la pgn 117 del libro **Vampiro el Réquiem**).

Esta Devoción cuesta 24 puntos de experiencia

¶ NIEBLA ENFERMIZA (Protean OOOOO, Infección OO)

Los vampiros que dominan esta Devoción han aprendido a propagar enfermedades bajo la forma de una fina niebla. Este poder es una de las armas más peligrosas de los Morbus ya que permite propagar enfermedades sin dejar ni una sola evidencia a su paso, pero al mismo tiempo existe el riesgo de que el poder se descontrole, pues un viento fuerte podría desviar al Morbus de la trayectoria prevista.

Coste: 1 punto de Vitae
Reserva de dados: Este poder no requiere tirada alguna
Acción: Instantánea
Efecto: Para convertirse en forma neblinosa se requiere un turno completo. En condiciones de vientos fuertes, el cuerpo vaporoso puede verse sujeto a un cambio de dirección. Para evitarlo basta con una tirada de Fuerza (más la cantidad de Poderío que el Vástago desee usar). Utiliza las reglas descritas en la pgn 129 de Vampiro "el réquiem" para los efectos de la forma neblinosa. Para contagiar a un mortal con una enfermedad, basta con que el vampiro roce a su víctima en el estado de niebla. Una vez se haya establecido "contacto" realiza una tirada de Resistencia refleja por la víctima. Utiliza las reglas de la p. 224 de *Vampiro: El Réquiem* para los efectos del contagio.
NOTA: Recuerda que un vampiro no contraerá la enfermedad sino que se convertirá en portador de esta.

Esta Devoción cuesta 24 puntos de experiencia

¶ VISIÓN DEL MÁS ALLÁ (Auspex OO, Getsumei OO)

Algunos Burakumin han aprendido a expandir sus sentidos hasta el mundo espiritual. Los vástagos que utilizan esta Devoción podrán ver a los espíritus de los muertos que deambulan por este mundo.

Disciplinas necesarias:
Coste: 1 punto de Vitae
Reserva de dados: Astucia + Compostura + Auspex
Acción: Instantánea
Coste en puntos de experiencia: 15 puntos de experiencia
Efecto: Una tirada de activación con éxito permitirá al vampiro ver a los espíritus que estén dentro de su radio de visión. El inconveniente es que deberá permanecer en estado de trance, cualquier distracción lo suficientemente fuerte (un ruido potente, zarandear al vástago o algún efecto similar) cancelará los efectos de la Devoción. Los efectos de este poder duraran una escena.

Esta Devoción cuesta 15 puntos de experiencia

¶ TERROR DE MORFEO (Auspex OOOOO, Pesadilla OOOO)

De forma parecida a la Sugestión Onírica, el Vástago expande sus sentidos de tal manera que puede llegar a colarse en el subconsciente de su víctima. El Terror de Morfeo es una poderosa Devoción desarrollada por el clan Nosferatu que permite aterrar a la víctima mientras esta duerme. El vampiro aparece en sueños como un ente de pesadilla que atormenta a la víctima de manera inimaginable y aquellos que sufren los efectos de la Devoción acaban drásticamente cambiados y enloquecidos.

Coste: 1 punto de Vitae y 1 punto de Voluntad

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Pesadilla contra Compostura + Potencia de la Sangre del objetivo

Acción: enfrentada, la resistencia es refleja

Efecto: Para efectuar esta Devoción el vampiro debe poseer un objeto personal de la víctima y sostenerlo mientras realiza este poder. La impresión psíquica dejada por el objeto permitirá al Vástago localizar a su presa mientras esta duerme. El número de éxitos determinará los turnos que el vampiro utiliza para aterrar al objetivo. Si la tirada se salda con el éxito la víctima sufrirá un trastorno mental leve a discreción del Narrador, dicho trastorno perdurará un número de semanas igual al número de éxitos obtenidos. Si la víctima ya poseía un trastorno mental leve el Narrador puede decidir incrementar su intensidad. Un éxito excepcional (el vampiro gana la tirada con cinco o más éxitos) supone un trastorno mental grave para la víctima y además, si llegará a producirse un encuentro entre el Vástago y la presa, la víctima evocará los recuerdos de su pesadilla y sufrirá un penalizador de –1 a todas sus acciones y perderá un punto de Voluntad temporal. Por el contrario, un fallo en la tirada no supone ningún efecto, mientras que, un fallo dramático significará que el Vástago queda atrapado en los sueños de la víctima y no podrá volver a su cuerpo hasta que el sujeto despierte. **Nota:** Los lazos de sangre (ver p.127 de Vampiro el réquiem) suponen un +2 a la tirada de activación. Mientras el Vástago permanezca en los sueños de su objetivo, su cuerpo estará en estado letárgico, de manera que el vampiro ignorará lo que ocurre a su alrededor. Si el cuerpo se sume en Letargo o sufre la Muerte Definitiva, la psique proyectada volverá inmediatamente al cuerpo.

Esta Devoción cuesta 30 puntos de experiencia

Tipo de Documento:
No Oficial

Autor:
David Bannet

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte