



# Devociones Invictus

## **LA HERMOSA O REPUGNANTE TELARAÑA** (Domus 2, Majestad 2)

La Araña canaliza su poder de Majestad a través de la tierra con la que se ha sintonizado. Al hacerlo, influencia el ambiente del lugar de acuerdo con sus deseos, manipulando las respuestas emocionales de quienes vean el lugar. Si desea que su refugio parezca aterrador, entonces aparece oscuro, retorcido y ominoso; quienes crucen los límites de sangre de la propiedad sienten un intenso deseo de huir. Por otro lado, si el vampiro desea que su residencia resulte atractiva, aparece limpia, acogedora y atrayente; los viandantes se sentirán tentados de entrar llevados por la curiosidad, la fascinación o la sensación de sentirse invitados.

Esta Devoción es un efecto de todo o nada; afecta a todos los que miren al refugio del Vástago. La Araña no puede afectar a unos objetivos y a otros no; por consiguiente, el Malocusiano requiere de un mínimo de estrategia si no quiere meterse en problemas.

**Coste:** 1 Vitae por escena

**Reserva de Datos:** Esta Devoción no requiere tarar dados de forma activa. Cuando se activa, simplemente le permite a la Araña usar los poderes de Majestad contra los objetivos que en los turnos siguientes miren a su refugio, como si éste fuera su propio cuerpo.

Todos los que vean la guarida de la Araña se sienten inexorablemente atraídos o repelidos por su telaraña. Los afectados pueden racionalizar su comportamiento como: “Me da escalofríos,” “Sólo quiero ver si está ocupada,” “Tiene mala reputación,” “Entremos a robar algo,” y similares.

**Acción:** Instantánea

*Aprender este poder cuesta 9 puntos de experiencia*



### **EL EJEMPLO DEL CABALLERO**

**(Dominación 2 o Majestad 2, + Poderío 2 o Vigor 2)**

Incontables Caballeros Invictus en innumerables dominios a lo largo de la historia han desarrollado cada uno una versión propia de esta Devoción. Un Caballero Condenado con la presencia mística de esta Devoción inspira bravura y fuerzas renovadas entre sus compañeros guerreros.

**Coste:** 1 punto de Voluntad

**Reserva de Dados:** Presencia + Armamento + Dominación o Majestad

**Acción:** Instantánea

Si la tirada de activación tiene éxito, un número de objetivos aliados igual a los éxitos obtenidos puede añadir los círculos de Majestad o Dominación a la próxima tirada de una reserva de dados de Armamento o Pelea que realice durante la escena. Este poder puede usarse sólo una vez por escena.

*Aprender este poder cuesta 12 puntos de experiencia*

### **SANGRE ALENTADORA**

**(Majestad 1, Vigor 2)**

Este antiguo poder Invictus fue antaño común entre Caballeros y asesinos, pero actualmente existe principalmente en libros y leyendas. Con este poder, un vampiro es capaz de alentar a los guerreros aliados perseverando a través de las dificultades y las heridas. La admirable fortaleza del Vástago inspira a los demás a seguir luchando a pesar de sus miedos.

**Coste:** 1 punto de Voluntad

**Reserva de Dados:** Resistencia + Intimidación + Vigor

Inmediatamente después de sufrir daño letal o agravado, el personaje puede hacer una tirada reflexiva para activar el poder. Si la tirada tiene éxito, un número de aliados igual a los éxitos obtenidos recuperan un punto de Voluntad. Un aliado debe haber visto el ataque sobre el personaje para poder ser susceptible a la restauración de la Voluntad. Este poder no permite a un personaje acumular más Voluntad que su valor en Voluntad normalmente le permitiría. Cualquier personaje puede beneficiarse sólo una vez por escena de los efectos de este poder.

*Aprender este poder cuesta 9 puntos de experiencia*



**RUMORES DE TERROR**  
(Dominación 3, Pesadilla 2)

Los Invictus no son ajenos al miedo y sus usos. Este poder es útil para empezar una campaña de miedo dentro de un dominio. Con unas pocas palabras de preocupación y terror y un único objetivo involuntario, un vampiro con este poder puede empezar a extender el miedo entre la población sin que lo aparezca él como quien expande los rumores.

**Coste:** 1 Vitae por escena

**Reserva de Dados:** Manipulación + Expresión + Dominación contra la Compostura + Potencia de Sangre del objetivo.

**Acción:** Instantánea y enfrentada; la resistencia es reflexiva.

Si la tirada de activación tiene éxito, el vampiro mancha al objetivo con una variación del poder de Terror de la Disciplina de Pesadilla. El objetivo se vuelve el centro de los efectos del poder de Terror, pero todos los factores numéricos del poder (tales como su radio) se basan en los Rasgos del vampiro. Mientras el objetivo se mueve, expone a otros al Terror; estos objetivos secundarios usan el resultado de la tirada de activación de la Devoción como referencia para sus tiradas de resistencia.

Al igual que con Terror, este poder acaba si el objetivo se implica en un incidente que altera substancialmente su estado mental, como una pelea, un accidente de coche, o el sexo. Algunos incidentes genuinamente perturbadores u horribles – como un accidente de coche – pueden no alterar suficientemente la actitud del objetivo como para romper los efectos de este poder, a discreción del Narrador.

Al contrario que Terror, el vampiro puede extender en número de escenas durante las cuales el objetivo se ve afectado gastando más Vitae que la necesaria para activar el poder. Sin embargo, no importa cuánta Vitae el vampiro gaste, los efectos de esta Devoción acaban cuando el objetivo finalmente duerme.

*Aprender este poder cuesta 15 puntos de experiencia*

**Tipo de Documento:**

Oficial

**Autor:**

Ylmir

**Digitalización:**

Uxas

**Un documento de:**

Requiem Nocte