• Susurros Salvajes

Este poder es la base de la que crecen todos los demás poderes de Animalismo

. El vampiro crea una conexión empática con una bestia, permitiéndole comunicarse con ella o darle órdenes sencillas. El Vástago cruza su mirada con la del animal y le transmite sus deseos por pura fuerza de voluntad. Aunque no es necesario sisear, trinar o ladrar, algunos vampiros encuentran más fácil al hacerlo crear una conexión con el animal. El contacto visual

debe ser constante: si se rompe habrá que restaurar la relación desde el principio.

Cuanto más sencillo es un animal más complicado es entrar en contacto con su Bestia interior. Es relativamente fácil establecer comunicación con mamíferos, pájaros predadores y grandes reptiles. Los insectos, los invertebrados y casi todos los peces (con la posible excepción de los más grandes, como los tiburones) son demasiado simples y su Bestia es excesivamente débil.

Este poder no garantiza que un animal quiera tratar con el vampiro, ni asegura que cumpla las órdenes recibidas. Sin embargo, como mínimo logra una mejor disposición de la criatura hacia el vampiro. El modo en el que el Vástago presenta sus deseos suele depender del tipo de animal. Es fácil amedrentar a las bestias menores para que obedezcan una orden, pero a los grandes depredadores es mejor dirigirse con peticiones amistosas. Si el vampiro emplea con éxito este poder el animal cumplirá la orden con toda la habilidad que le permita su intelecto. Solo las criaturas más brillantes pueden comprender las directrices complejas (órdenes condicionales o que requieran de un pensamiento abstracto). Las órdenes comprendidas quedarán profundamente implantadas en el animal, que podrá verse afectado por ellas durante un tiempo.

Sistema

- No se necesita ninguna tirada para solamente hablar.
- Requiere establecer y mantener contacto visual.

Tirada (dar orden)	Manipulación + Trato con Animales / 6~8

- **Dar órdenes**:
  - Tirada con **dificultad variable en función de la inteligencia del animal** (más inteligente → más fácil).
  - **Reduce la dificultad en 1 si el personaje habla en el "idioma nativo"** del animal (ladrar a los perros, maullar a los gatos…).
  - **No se puede obligar** a un animal **a obrar contra su naturaleza ni a arriesgar su vida** críticamente.

Animal	Dificultad
Mamíferos depredadores	6
Otros mamíferos	7
Aves rapaces	7
Otras aves	8

El enfoque de estas conversaciones depende en gran medida **de la Naturaleza del Personaje**, que podría decantarse por la intimidación, el engaño, el engatusamiento, la racionalidad o el chantaje emocional. El

Animal	Dificultad
Reptiles	8

personaje **debe comprender que en estas situaciones** no solo **interpreta** a su personaje, sino también **a su Bestia Interior**.

El número de éxitos que logre un personaje determinará hasta qué punto el animal queda afectado por la orden del vampiro. Un éxito sirve para que un gato siga a alguien o para que guíe al personaje hasta un lugar, tres bastarían para que un cuervo espiara a un objetivo durante semanas y cinco asegurarían que un oso grizzly protegiera ferozmente la entrada del refugio natural del personaje durante meses.

From:
https://vtm.mordlands.net/ - **La vida es una pasada con Vampiro: La Mascarada**

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/animalismo/n1

Last update: **26/04/2024 23:34**