•• La Llamada

La conexión del vampiro con la Bestia se hace lo suficientemente fuerte como para hablar con la voz de un tipo específico de animal (aullando como un lobo, graznando como un cuervo, etc.). Esta llamada invoca místicamente a criaturas de ese mismo tipo. Cada especie tiene una llamada particular.

Se convocará a todos los animales que oigan la señal, pero cada uno decidirá si responde o no. Aunque el vampiro no tendrá control sobre las bestias que acudan, las que lo hagan estarán bien dispuestas y al menos querrán escuchar lo que el Vástago tenga que decir (Entonces el vampiro puede utilizar Susurros Salvajes sobre animales individuales para darles órdenes, lo que puede reducir la dificultad a discreción del Narrador).

Sistema

Tirada	Carisma + Supervivencia / 6.

El jugador **tira Carisma + Supervivencia (dificultad 6)** para determinar la respuesta a la llamada; consulta la tabla siguiente.

Solo responderán animales que hayan podido oír al vampiro. Si el Narrador decide que no hay ejemplares de esa especie cerca la llamada no recibirá respuesta.

La señal puede ser tan específica como se quiera. Un jugador podría invocar a los murciélagos de la zona, solo a los machos o únicamente al murciélago albino con una herida en la oreja que vio la otra noche.

Éxitos	Resultados
1 éxito	Response un solo animal.
2 éxitos	Responderá el 25% de los animales de la zona.
3 éxitos	Responderá el 50% de los animales de la zona
4 éxitos	Responderán casi todos los animales.
5 éxitos	Responderán todos los animales.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/animalismo/n2

Last update: **13/06/2022 21:56**