••• Reprimir a la Bestia

Un vampiro que desarrolla este poder puede imponer su voluntad sobre un mortal (animal o humano), subyugando a su Bestia Interior. De este modo se reprimen las emociones poderosas o agresivas (esperanza, furia, inspiración) del objetivo. El Vástago debe tocar a la “víctima” o mirarla a los ojos para poder ejercer su poder.

Los mortales que carecen del fuego de su Bestia Interior son muy tratables, y reaccionan a las situaciones más extremas con indiferencia. Hasta el humano más arrojado y enérgico se vuelve apático e indiferente. Uno especialmente sensible podría sufrir un trastorno fóbico.

Los diferentes clanes evocan este poder de formas diferentes, aunque los efectos sean idénticos. Los Tzimisce lo llaman Amedrentar a la Bestia, ya que obligan al débil espíritu mortal a acurrucarse temeroso ante la propia Bestia del vampiro. Los Nosferatu hablan de la Canción de la Serenidad, ya que aplacan a la Bestia hasta llevarla a un estado de total complacencia que les permite alimentarse de la víctima sin problemas. Los Gangrel obligan al espíritu mortal a someterse al miedo o a la apatía, según sea la naturaleza del vampiro

Sistema

Tirada	**Manipulación + Intimidación / 7** *(miedo)*, o **Manipulación + Empatía / 7** *(complacencia)*.

Se trata de una acción extendida que requiere de tantos éxitos como puntos de Fuerza de Voluntad tenga el objetivo. Un fallo indica que el vampiro debe comenzar desde el principio; con un fracaso el Vástago no podrá volver a afectar a esa Bestia durante el resto de la escena.

Un mortal cuyo lado salvaje queda apaciguado o amedrentado no puede emplear la Fuerza de Voluntad. Cesará en cualquier resistencia, ya sea mental o física. Ni siquiera se defenderá si se le ataca, aunque el Narrador puede permitir una tirada de Fuerza de Voluntad si se amenaza su vida. Para recuperarse de este poder debe tirar Fuerza de Voluntad (dificultad 6) una vez al día hasta acumular tantos éxitos como la puntuación del vampiro en el mismo Rasgo. Con este poder no se puede afectar a los Vástagos.

Aunque la Bestia de un vampiro no pueda ser reprimida con esta habilidad, el Narrador puede permitir a los personajes que utilicen la variación de “complacencia” de este poder para sacar a un vampiro del frenesí. Con tres o más éxitos, el vampiro que se encuentra en ese estado puede volver a tirar para salir del frenesí, utilizando la misma dificultad que el estímulo que provocó que perdiera el control.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/animalismo/n3

Last update: **27/06/2024 22:18**