•••• Comunión de Espíritus

Fijando su mirada en la de un animal el vampiro puede poseerlo psíquicamente. Algunos antiguos creen que como las bestias no tienen alma, solo espíritu, pueden traspasar la suya al cuerpo del animal. Los más jóvenes creen que se trata de una transferencia de la conciencia hacia la mente del animal. En cualquier caso, el espíritu o mente de la bestia es desplazada por la del vampiro. Mientras dure el poder (y hasta que la conciencia del Vástago regrese) el cuerpo de éste caerá en un estado de inmovilidad similar al letargo.

Los Tzimisce más estirados no suelen usar esta capacidad, ya que consideran ofensiva la idea de introducirse en el cuerpo de una criatura menor. Cuando se rebajan a utilizarla solo lo hacen con depredadores. Los Gangrel, por el contrario, disfrutan entrando en contacto con el mundo de este modo, experimentando la naturaleza de diferentes animales.

Sistema

Tirada	Manipulación + Trato con Animales / 8

El jugador tira Manipulación + Trato con Animales / 8 mientras el personaje mira a los ojos del objetivo (ver contacto visual). El número de éxitos obtenidos determina hasta qué punto queda desplazado el espíritu del animal, según se indica a continuación:

Éxitos	Resultados
1 éxito	No puede utilizar Disciplinas.
2 éxitos	Puede utilizar Auspex y otros poderes sensoriales.
3 éxitos	Puede utilizar también Presencia y otros poderes de manipulación emocional.
4 éxitos	Puede utilizar también Dementación, Dominación y otros poderes de manipulación mental.
5 éxitos	Puede utilizar también Nigromancia, Quimerismo, Taumaturgia y otros poderes místicos.

Este poder enlaza estrechamente la conciencia del personaje con el espíritu del animal, tanto que el vampiro puede seguir pensando y sintiendo como éste después de romper el contacto. Este efecto continuará hasta que gaste un total de siete puntos de Fuerza de Voluntad para resistir primero y vencer después a su naturaleza salvaje. Este efecto debe interpretarse, aunque el personaje resultará menos afectado si prefiere gastar Fuerza de Voluntad.

Al final de un incidente particularmente intenso durante la posesión, y para que el personaje mantenga la consciencia, el jugador tirará Astucia + Empatía (dificultad 8). Un fallo indica que la

mente del vampiro regresa a su cuerpo, pero quedando atrapada en un comportamiento puramente animal. Un fracaso induce un frenesí después de devolver al Vástago a su cuerpo vacío.

El personaje puede alejarse de su cuerpo cuanto quiera mientras esté poseyendo al animal, pero durante este tiempo no mantendrá conexión alguna con su “carne vampírica”. El Vástago también puede aventurarse bajo la luz del día a través del cuerpo del animal. Sin embargo, para conseguirlo el suyo debe estar despierto, lo que requiere de una tirada de dados. Si el vampiro deja el cuerpo animal (por elección, por quedar dormido su cuerpo, por sufrir daños considerables, etc.) la consciencia regresará instantáneamente.

Aunque el personaje no conserva un vínculo consciente con su cuerpo mientras posee al animal, sí existe un vínculo simpático. El vampiro experimentará cualquier cosa que la criatura sienta, tanto el placer como el dolor. Cualquier daño sufrido por la bestia se transmitirá al cuerpo vampírico, aunque puede absorberlo del modo normal. Si el animal muere antes de que el alma del Vástago pueda escapar, el cuerpo no-muerto quedará en letargo. Probablemente se trate de una reacción simpática al trauma, aunque algunos vampiros creen que el espíritu queda a la deriva durante un tiempo y debe encontrar el camino de regreso.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/animalismo/n4?rev=1625606235

Last update: **06/07/2021 23:17**