

•••• Comuni3n de Esp3ritus

Fijando su mirada en la de un animal el vampiro puede poseerlo ps3quicamente. Algunos antiguos creen que como las bestias no tienen alma, solo esp3ritu, pueden traspasar la suya al cuerpo del animal. Los m3s j3venes creen que se trata de una transferencia de la conciencia hacia la mente del animal. En cualquier caso, el esp3ritu o mente de la bestia es desplazada por la del vampiro. Mientras dure el poder (y hasta que la conciencia del V3stago regrese) el cuerpo de 3ste caer3 en un estado de inmovilidad similar al letargo.

Los Tzimisce m3s 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 Manipulaci3n + Trato con Animales / 8

El jugador **tira Manipulaci3n + Trato con Animales / 8 mientras el personaje mira a los ojos del objetivo** (ver [contacto visual](#)). El n3mero de 3xitos obtenidos determina hasta qu3 punto queda desplazado el esp3ritu del animal, seg3n se indica a continuaci3n:

3xitos	Resultados
1 3xito	No puede utilizar Disciplinas.
2 3xitos	Puede utilizar Auspex y otros poderes sensoriales.
3 3xitos	Puede utilizar tambi3n Presencia y otros poderes de manipulaci3n emocional.
4 3xitos	Puede utilizar tambi3n Dementaci3n , Dominaci3n y otros poderes de manipulaci3n mental.
5 3xitos	Puede utilizar tambi3n Nigromancia , Quimerismo, Taumaturgia y otros poderes m3sticos.

Este poder enlaza estrechamente la conciencia del personaje con el esp3ritu del animal, tanto que el vampiro puede seguir pensando y sintiendo como 3ste despu3s de romper el contacto. Este efecto continuar3 hasta que gaste un total de siete puntos de Fuerza de Voluntad para resistir primero y vencer despu3s a su naturaleza salvaje. Este efecto debe interpretarse, aunque el personaje resultar3 menos afectado si prefiere gastar Fuerza de Voluntad.

Al final de un incidente particularmente intenso durante la posesi3n, y para que el personaje mantenga la conciencia, el jugador tirar3 Astucia + Empat3a (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=1653934078>

Last update: **30/05/2022 20:07**

