••••• Apartar a la Bestia

Al llegar a este nivel en Animalismo

el Vástago logra una gran comprensión de la Bestia Interior.

Cada vez que este espíritu depredador amenace con superar al alma del vampiro y provocar un terrible frenesí, se podrán desviar estos instintos salvajes hacia otra criatura. El recipiente de la Bestia se verá inmediatamente sometido al frenesí. Se trata de un estado sobrenatural, ya que la víctima estará canalizando la propia furia del Vástago. El comportamiento, expresiones e incluso los patrones de conversación del vampiro serán evidentes en las acciones salvajes del objetivo.

Los Gangrel y los Tzimisce son muy aficionados a liberar sus Bestias sobre otros. Los primeros lo hacen para que sus ghouls alcancen mayores cotas de salvajismo durante el combate. A los segundos les preocupa más mantener la calma que pensar en quién recibe a su Bestia.

Sistema

Tirada	Manipulación + Autocontrol o Instinto / 8.

El vampiro debe estar en frenesí (o muy cerca) para poder emplear este poder. El jugador anunciará cuál es su objetivo (como debe emplearse contra alguien que esté a la vista no sirve de nada si el vampiro se encuentra solo) . Consulta los resultados en la siguiente tabla:

Éxitos	Resultado
1 éxito	Transfiere a la Bestia, pero la libera sobre alguien al azar. Queda aturdido y no puede actuar por un turno.
2 éxitos	Transfiere a la Bestia con éxito, aunque queda aturdido y no puede actuar por un turno.
3+ éxitos	Transfiere a la Bestia con éxito.

Si el intento falla, la intensidad del frenesí aumentará. Cuando el personaje esté relajado ante la perspectiva de liberarse de sus instintos salvajes la Bestia aprovechará para atacar más profundamente. En este caso el frenesí durará al menos el doble, y será doblemente difícil librarse de él. La gravedad aumentará exponencialmente. Un fracaso es aún más catastrófico; el frenesí será tan extremo que ni siquiera gastando Fuerza de Voluntad se podrán minimizar sus efectos. El personaje será una víctima indefensa de la terrible furia de la Bestia, y puede comenzar una salvaje carnicería que destroce la Mascarada (y a los desafortunados testigos que se encuentren cerca).

Si el vampiro abandona las inmediaciones del objetivo antes de que la furia se calme perderá a su Bestia, quizá permanentemente. Ya no sufrirá el frenesí, pero no podrá emplear ni recuperar Fuerza de Voluntad, y entrará en un estado cada vez más letárgico. Para recuperar su naturaleza salvaje deberá encontrar al que la posee (que probablemente no lo esté pasando muy bien) y reclamarla. El modo más eficaz de conseguirlo es comportarse de un modo que haga que la Bestia desee regresar, aunque no es un método seguro. También se puede matar al anfitrión (haciendo que la Bestia vuelva inmediatamente).

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/animalismo/n5

Last update: **06/07/2021 23:18**