• Pasión

El vampiro puede agitar las emociones de su víctima, ya sea llevándolas a un paroxismo o ahogándolas hasta que el objetivo quede completamente insensibilizado. El Cainita no puede elegir la emoción que resultará afectada: no hará más que amplificar o atenuar las emociones que ya estén presentes en el objetivo. De este modo, un vampiro podría convertir una leve irritación en una furia incontenible, o un amor apasionado en un ligero interés.

Sistema

Tirada	Carisma + Empatía / (Humanidad o Senda de la víctima).

El jugador tira **Carisma + Empatía (la dificultad es la Humanidad o Senda de la víctima)**. El número de éxitos determina la duración del estado alterado. Los efectos de este poder pueden incluir sumas o restas de 1-2 puntos a la dificultad de las tiradas de frenesí, Virtudes, resistencia a los poderes de Presencia

, etc.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Un turno.
2 éxitos	Una hora.
3 éxitos	Una noche.
4 éxitos	Una semana.
5 éxitos	Un mes.
6+ éxitos	Tres meses.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/dementacion/n1

Last update: **13/06/2021 16:09**