

•• Hechizar

El vampiro puede afectar a los centros sensoriales del cerebro de su víctima, inundándola con visiones, sonidos, olores o sensaciones que no son reales. Las imágenes, independientemente del sentido al que afecten, no son más que “destellos” pasajeros apenas perceptibles. El vampiro que use [Dementación](#)

no podrá controlar lo que percibe la víctima, pero sí elegir el sentido afectado.

El efecto del “hechizo” suele producirse cuando la víctima está sola, y sobre todo de noche. Puede tomar la forma de los miedos reprimidos, los recuerdos de culpabilidad o cualquier otra cosa que el Narrador considere adecuada. Los efectos nunca serán agradables o fáciles de ignorar, y a la hora de describir estas impresiones hay que ser imaginativo: la víctima debe sentir que está enloqueciendo, o que es el mundo el que deja de cobrar sentido.

Sistema

Gasto de Sangre	1 punto.
Tirada	Manipulación + Subterfugio / Percepción + Autocontrol/Instinto de la víctima.

El jugador **gasta un punto de sangre y tira Manipulación + Subterfugio / Percepción + Autocontrol o Instinto de la víctima**. El número de éxitos determina la longitud de estas “ilusiones sensoriales”.

Éxito	Duración
1 éxito	Una noche
2 éxitos	Dos noches
3 éxitos	Una semana
4 éxitos	Un mes
5 éxitos	Tres meses
6+ éxitos	Un año

Los efectos precisos dependen del Narrador, aunque las apariciones especialmente terribles e inquietantes pueden reducir las reservas de dados durante un turno o dos después de su manifestación.

From:

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

Permanent link:

<https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/dementacion/n2>

Last update: **22/06/2022 16:59**

