•• 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**