

•• 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 (la dificultad es la Percepción + Autocontrol/Instinto de la víctima)**. El número de éxitos determina la longitud de estas “ilusiones sensoriales”. 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.

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

From:

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

Permanent link:

<https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/dementacion/n2?rev=1623593357>

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

