••••• Locura Total

El vampiro saca a la luz la locura de los rincones más ocultos de la mente del objetivo, concentrándola en una imparable ola de demencia. Este poder ha llevado a incontables víctimas, tanto vampiros como mortales, a finales terribles.

Sistema

Gasto de Sangre	1 punto.
Tirada	Manipulación + Intimidación / Fuerza de Voluntad de la víctima

El vampiro debe tener toda la atención del objetivo durante al menos un turno para poder emplear este poder. El jugador **gastará un punto de sangre** y **tirará Manipulación + Intimidación / Fuerza de Voluntad de la víctima**. Si tiene éxito, el objetivo se verá afectado por cinco Trastornos de la elección del Narrador. El número de éxitos determina la duración.

Éxitos	Duración
Fracaso	El vampiro se afecta a sí mismo
Fallo	No tiene efecto
1	Un turno
2	Una noche
3	Una semana
4	Un mes
5+	Un año

La víctima puede gastar un número de puntos de Fuerza de Voluntad igual a los éxitos obtenidos para terminar con la duración del poder antes del plazo establecido.

El Narrador decide cuándo se pueden gastar esos puntos de Fuerza de Voluntad, como por ejemplo, tras una sesión de terapia mental o después de que un amigo haya conseguido demostrar que una alucinación o pesadilla en particular es falsa.

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

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

Last update: **29/04/2024 16:26**