•• Mesmerismo

Con este poder un vampiro puede implantar verbalmente un pensamiento falso o una sugestión hipnótica en el subconsciente del objetivo. Tanto el vampiro como la víctima deben estar libres de cualquier distracción, ya que Mesmerismo requiere de una intensa concentración y de una gran precisión en el lenguaje para ser efectivo. El vampiro puede activar inmediatamente el pensamiento impuesto o establecer un estímulo que lo active más tarde. La víctima debe ser capaz de comprender al vampiro, aunque el contacto de las miradas solo debe mantenerse mientras se implanta la sugestión.

Mesmerismo permite dar órdenes tanto sencillas y precisas (entregar un objeto) como complejas y elaboradas (toma nota de los hábitos de alguien y entrega la información en un momento determinado). Nos es útil para implantar ilusiones o recuerdos falsos (como haber visto un conejo o que el sujeto crea que está ardiendo). Un sujeto solo puede tener implantada una sugestión en un momento dado.

Sistema

Tirada	Manipulación + Liderazgo / Fuerza de Voluntad actual.

El jugador **tira Manipulación + Liderazgo** (**dificultad igual a la Fuerza de Voluntad actual del objetivo**). El número de éxitos determina lo bien que la sugestión queda implantada en el subconsciente de la víctima. Si el vampiro logra uno o dos éxitos no será posible colocar cosas que parezcan extrañas en el objetivo (podría salir a la calle, pero no es probable que robe un coche). Con tres o cuatro éxitos la orden será eficaz a no ser que ponga en peligro la vida del que la recibe. Con cinco éxitos o más se podrá implantar prácticamente cualquier cosa.

No importa lo fuerte que sea la voluntad del Vástago, las órdenes no podrán obligar al objetivo a dañarse directamente o a desafiar su Naturaleza innata. Por lo tanto, aunque un vampiro que lograra cinco éxitos pueda ordenar a un enclenque de 45 kg. atacar a un matón de 140, no podría hacer que se disparara en la cabeza.

Si un vampiro trata de Mesmerizar a un objetivo que aún no ha cumplido una sugestión implantada, compara los éxitos obtenidos con los logrados en la primera sugestión. La tirada más alta determinará qué orden es la que permanece mientras la otra queda borrada. En caso de empate la orden nueva suplantará a la antigua.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/dominacion/n2

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