••• La Mente Olvidadiza

Después de capturar la mirada del objetivo el vampiro podrá trastear en sus recuerdos, robándoselos o recreándo los a voluntad. La Mente Olvidadiza no permite crear un contacto telepático: el Vástago actuará como un hipnotizador, haciendo preguntas dirigidas y obteniendo respuestas. El grado de alteración de la memoria depende de lo que el vampiro desee. Puede cambiar la mente ligeramente (muy efectivo para eliminar de la víctima el recuerdo de haber conocido al vampiro o de haberle servido de cena) o deshacer por completo todos los recuerdos del pasado.

El grado de detalle empleado tiene importancia en la fuerza con la que se asientan los nuevos recuerdos, ya que la mente subconsciente de la víctima se resistirá a estas alteraciones. Un recuerdo falso simple o incompleto (*"Anoche fuiste al cine"*) se derrumba mucho más fácilmente que uno detallado (*"Pensaste en llamar a tu novia mientras estabas haciendo cola en el nuevo cine, pero sabías que tendrías que apagar el móvil al entrar. Te gustó bastante la película de Leonardo DiCaprio, aunque la trama parecía floja. Al terminar te sentías cansado, así que volviste a casa, viste un poco la televisión y te fuiste a la cama"*).

Incluso en sus aplicaciones más sencillas, La Mente Olvidadiza requiere una enorme habilidad y precisión. Es fácil jugar un poco con la psique de la víctima y borrar los recuerdos de la noche anterior, aun sin saber lo que estuvo haciendo. Sin embargo, de este modo quedará un espacio en blanco que más adelante puede dar problemas. El vampiro puede describir nuevos recuerdos, pero raramente suelen tener el mismo grado de realismo que los verdaderos.

Por lo tanto este poder no siempre es efectivo. La víctima podría recordar haber sido mordida, pero creer que se trató del ataque de un animal. Los recuerdos más fuertes podrían regresar en retazos de sueños, o por medio de "activadores" sensoriales, como un olor familiar o una frase ya oída. A pesar de todo pueden pasar meses, incluso años, antes de que la víctima recupere lo suficiente sus recuerdos como para poder dar sentido a estos fragmentos.

Un vampiro también puede saber si los recuerdos de un objetivo han sido alterados mediante el uso de este poder, e incluso restaurarlos del mismo modo que un hipnotizador saca a la luz los recuerdos reprimidos.

Sistema

Tirada	Astucia + Subterfugio / Fuerza de Voluntad actual.

El jugador indica el tipo de alteración que quiere realizar y **tira Astucia + Subterfugio** (**la dificultad es la puntuación actual de Fuerza de Voluntad del objetivo**). Cualquier éxito calmará a la víctima durante el tiempo que lleve al vampiro realizar los cambios (verbalmente), siempre que no se haya actuado de forma agresiva contra ella. La siguiente tabla indica el grado de modificación posible de la memoria de un objetivo dependiendo del número de éxitos obtenidos. Si el resultado no basta para lograr el nivel de cambio deseado, el Narrador reducirá el

Éxitos	Resultado
1 éxito	Se puede eliminar un solo recuerdo; dura un día.
2 éxitos	Se pueden eliminar (pero no alterar) recuerdos permanentemente.
3 éxitos	Se pueden hacer ligeros cambios en los recuerdos.
4 éxitos	Se pueden eliminar o alterar escenas enteras.
5 éxitos	Se pueden reconstruir periodos enteros de la vida de la víctima.

impacto sobre la víctima de forma correspondiente.

Para restaurar los recuerdos eliminados, o para sentir los falsos, el nivel de Dominación

del personaje debe ser al menos igual al del vampiro que realizó la alteración. En este caso se podrá hacer una **tirada de Astucia + Empatía** (**la dificultad es la Fuerza de Voluntad permanente del primer vampiro**) y lograr más éxitos que el predecesor. Sin embargo, el Vástago no puede emplear La Mente Olvidadiza para recuperar su propia memoria borrada de este modo.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/dominacion/n3

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