•••• Condicionamiento

Mediante una manipulación prolongada el vampiro puede hacer a alguien más receptivo a su voluntad. Con el tiempo, la víctima será cada vez más susceptible a la influencia del vampiro, al tiempo que aumenta su resistencia a los esfuerzos corruptores de otros inmortales. Lograr el control total de una mente no es cosa fácil, y puede llevar semanas, incluso meses de trabajo.

Los Vástagos suelen llenar las mentes de sus criados de susurros sutiles e instintos velados, asegurando así su lealtad. Sin embargo, deben pagar un alto precio por las mentes así apresadas. Los sirvientes Dominados

de este modo pierden gran parte de su pasión y su individualidad. Siguen las órdenes del vampiro de forma literal y no suelen tomar la iniciativa ni mostrar imaginación. Al final, estos criados terminan convirtiéndose en zombis autómatas.

Sistema

Tirada	Carisma + Liderazgo / Fuerza de voluntad

El jugador tira Carisma + Liderazgo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad permanente del objetivo). El Condicionamiento es una acción extendida. El Narrador determina en secreto el número de éxitos necesarios, que suele estar entre 5 y diez veces la puntuación de Autocontrol/Instinto del objetivo. Las víctimas con Naturalezas más empáticas pueden requerir menos éxitos, mientras que las más testarudas podrían necesitar más. Solo mediante la interpretación podrá saber un personaje si su objetivo está adecuadamente condicionado.

Una víctima puede ir haciéndose más tratable antes de quedar completamente dominada

. Cuando se logra acumular la mitad de los éxitos necesarios el Narrador podrá aplicar una dificultad menor a los posteriores intentos de Dominación

. Tras el fin del proceso el objetivo estará tan influido por el Vástago que éste ya no tendrá que capturar su mirada (o incluso estar presente) para mantener un control absoluto. La víctima hará exactamente lo que se le ordene, siempre que su maestro pueda comunicarse con ella verbalmente. No será necesaria tirada alguna, salvo que la víctima esté totalmente aislada del vampiro (en una sala diferente, por la línea telefónica, etc.). Aunque falle esta tirada de mando, el objetivo seguirá cumpliendo parte de las órdenes recibidas.

Tras el acondicionamiento total los demás vampiros tendrán problemas para Dominar a la víctima, aumentando las dificultades en +2 (hasta un máximo de 10). Es posible, aunque difícil, deshacerse de este control. El sujeto debe estar completamente separado del vampiro al que está encadenado. Este periodo de alejamiento dependerá de cada persona, pero el Narrador puede fijar seis meses menos un número de semanas igual a la Fuerza de Voluntad de la víctima (de modo que alguien con Fuerza de Voluntad 5 debería estar menos de cinco meses separado del Vástago). Durante este tiempo el sujeto irá recuperando poco a poco su personalidad, aunque podrá caer en periodos de apatía, desesperación o incluso furia.

Si el vampiro encuentra a su víctima antes de que termine este plazo, una sola tirada de Carisma + Liderazgo (con la Fuerza de Voluntad actual del objetivo como dificultad) bastará para recuperar por

completo su dominio. Si el sujeto supera este periodo sin la intervención de su maestro recuperará su individualidad. A pesar de todo, el vampiro podrá restablecer fácilmente el condicionamiento, ya que la víctima estará predispuesta a caer bajo su poder mental. Cualquier nuevo intento solo requerirá la mitad de los éxitos del anterior (lo que significa que el vampiro también obtiene las bonificaciones reducidas más pronto).

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/dominacion/n4

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