••••• Posesión

A este nivel de Dominación

, la fuerza de la psique del Vástago es tal que puede usurpar el lugar de la mente de un sujeto mortal. No es necesario hablar, pero el vampiro tiene que cruzar la mirada con la de su víctima. Durante el esfuerzo psíquico, los contendientes se miran a los ojos fijamente.

Una vez el Vástago asalta la mente del sujeto, el vampiro traslada su mente al cuerpo de la víctima y puede usarlo con tanta facilidad como lo hace con el suyo propio. El mortal cae en un estado de fuga disociativa mientras permanezca bajo la posesión. Sólo es consciente de los hechos de manera distorsionada y onírica. A su vez, la mente del vampiro se concentra por completo en controlar al mortal sometido. Su propio cuerpo yace aletargado, indefenso frente a cualquier acción que se emprenda contra él.

Los vampiros no pueden poseer a otros vampiros de esta forma, ya que incluso la mente del Vástago más débil es capaz de resistir una forma tan directa de dominación mental. Sólo mediante un Vínculo de Sangre puede un vampiro controlar a otro hasta este punto. Otras criaturas sobrenaturales tampoco pueden ser poseídas de esta manera, salvo los Ghouls que hayan bebido del vampiro que usa Posesión.

Sistema

El vampiro debe acabar completamente con la Fuerza de Voluntad del objetivo antes de poder poseerlo. El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira **Carisma + Intimidación / 7**, mientras que **el sujeto tira su Fuerza de Voluntad / 7 en una acción enfrentada**. Por cada éxito que el vampiro obtenga por encima del total de la víctima, el objetivo pierde un punto de Fuerza de Voluntad temporal. La víctima sólo puede escapar a su destino si el atacante obtiene un fracaso, ya que esto hace que se vuelva inmune a cualquier intento de Dominación

posterior por parte de ese vampiro durante el resto de la historia.

Tirada enfrentada	
Usuario	Carisma + Intimidación / 7
Objetivo	FV máxima / 7

Una vez el objetivo ha perdido todos sus puntos de Fuerza de Voluntad temporal, su mente queda abierta. El vampiro **tira Manipulación + Intimidación / 7 para determinar el grado de control que asume** sobre la cáscara mortal. De manera parecida al Poder de Animalismo

Comunión de Espíritus.

Tirada	**Manipulación + Intimidación / 7**

Varios éxitos permiten al personaje usar algunas Disciplinas mentales, como se enumera en la siguiente tabla (los vampiros que posean a Ghouls pueden usar las Disciplinas físicas que posea éste,

pero no las mentales).

Éxitos	**Resultados**
1 éxito	No puede usar Discipinas.
2 éxitos	Puede usar Auspex y otros Poderes sensoriales.
3 éxitos	Puede usar Presencia y otros Poderes de manipulación emocional.
4 éxitos	También puede usar Dementación , Dominación y otros Poderes de manipulación mental.
5+ éxitos	También puede usar Quimerismo, Necromancia , Taumaturgia y otros Poderes místicos.

El personaje puede alejarse de su propio cuerpo tanto como sea físicamente capaz de hacerlo en el tiempo que dure la posesión del mortal. El vampiro también puede aventurarse a la luz del día en su cuerpo mortal. Sin embargo, el cuerpo del vampiro debe estar despierto para que sea posible, para lo que se necesita una tirada con éxito para permanecer despierto. Si el vampiro abandona su cáscara mortal (por voluntad propia, porque su cuerpo se duerme, porque es expulsado de forma sobrenatural, tras sufrir heridas de consideración, etc.), su consciencia retorna a su forma física en un instante.

Una vez liberado de la posesión, el mortal recupera el control mental sobre sí mismo. Puede que esto ocurra en un instante o puede que la víctima yazca en estado comatoso durante días mientras su psique supera la violación sufrida.

El vampiro experimenta todo lo que le ocurre al mortal durante la posesión, del dolor al placer. De hecho, cualquier daño que sufra el cuerpo de la víctima se aplica también al cuerpo del personaje, aunque el Vástago puede absorberlo de la forma normal. Si el mortal muere antes de que el alma del vampiro pueda huir del cuerpo, el personaje cae en Letargo. Posiblemente se trate de una respuesta por simpatía al trauma de la muerte, aunque algunos Vástagos creen que el alma del vampiro es expulsada del cuerpo y ha de encontrar el camino de vuelta a su cuerpo.

El Vástago puede permanecer en el cuerpo del mortal incluso si su propio cuerpo aletargado es destruido, aunque no es probable que una criatura tan patética exista durante mucho tiempo. **Cada amanecer, el vampiro debe superar una tirada de Coraje / 8 o se verá expulsado del cuerpo**. Si es forzado a abandonar la forma mortal, su alma vagará por el plano astral, permanentemente perdida en el mundo espiritual. Un vampiro atrapado en un cuerpo mortal no puede ser “Reabrazado”. Si se Abraza a una criatura así, simplemente sufre la Muerte Definitiva.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/dominacion/n5?rev=1714401465

Last update: **29/04/2024 16:37**